

SIMBOLISMO DEL JUEGO DE PELOTA EN EL POPOL VUH

por Teresa FEDERICO
Centro de Estudios Mayas, UNAM

El pueblo quiché, grupo mayance del altiplano guatemalteco, nos ha legado un importante documento de contenido mítico, el Popol Vuh, relato que trata de las ideas cosmogónicas de los quichés, sus antiguas tradiciones, la historia de sus orígenes y la cronología de sus reyes hasta el año de 1550. Se escribió en lengua nativa a raíz de la Conquista, utilizando caracteres latinos, y se cree que su autor fue un indio quiché perteneciente a la nobleza.

El Popol Vuh está dividido en dos partes: la primera es la mítica y la segunda la histórica. En este trabajo nos referiremos a la primera parte por contener la tradición relacionada con el juego de pelota.

Los quichés, al igual que otros pueblos de la antigüedad, al explicarse los fenómenos ligados a su existencia, hicieron una racionalización de ellos a través del mito, racionalización que por otro lado nos lleva a tratar de encontrar su correspondencia en la relación hombre-naturaleza así como hombre-sociedad a través del trabajo productivo y las relaciones sociales; lo cual se manifiesta parcialmente en la tradición del juego de pelota, cuyos aspectos religiosos y sociales se expresan dentro de un marco mítico.

En este trabajo, el análisis del juego de pelota desde el punto de vista de su significado social sólo se hace superficialmente, por lo que un estudio más profundo requeriría que se ampliaran y fundamentaran los conceptos aquí vertidos. En cuanto al aspecto religioso, en vista de que ya ha sido estudiado con gran profusión por otros autores, aquí se mencionará brevemente.

Aspecto religioso

Es en el juego de pelota donde se nos revela la lucha de las fuerzas luminosas contra las de la oscuridad, representadas por Hunah-

pú e Ixbalanqué y los señores de Xibalbá respectivamente, lucha que se percibe como un nacer, morir y renacer de las fuerzas benéficas que al final prevalecerán por siempre sobre las maléficas. Hubo una primera tentativa de creación de seres luminosos representada por Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, hijos de la pareja creadora Ixpiyacoc e Ixmucané, tentativa que fracasó por la derrota de los primeros a manos de las fuerzas de la oscuridad personificadas por los señores de Xibalbá.

A la muerte de esta pareja se hace un nuevo intento de creación de seres luminosos representado por los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, quienes se enfrentaron varias veces en el campo de juego de pelota con los señores de Xibalbá sin ser vencidos en estas contiendas ni tampoco en las diversas pruebas a que fueron sometidos; pero, por fin, Hunahpú es decapitado en la Casa de los Murciélagos, por lo que Ixbalanqué lucha solo en el campo de juego. La decapitación de Hunahpú y la permanencia de Ixbalanqué simbolizan la "muerte" del sol mientras que la luna sigue librando la batalla contra las fuerzas de la oscuridad; en ese mismo orden de ideas, la recuperación de la cabeza de Hunahpú equivale al sol que renace.

Lo anterior es la explicación de un fenómeno: la sucesión del día y la noche, así como la presencia de la luna durante esta última; la continuidad del ciclo queda significado por los empates en el campo de juego.

En la creación del sol y la luna, es la hoguera el mediador simbólico para, mediante el autosacrificio por el fuego, convertir a Hunahpú e Ixbalanqué de seres terrestres en celestes. Se encuentra también aquí la conceptualización del fuego como transformador, que hace que los seres y los objetos pasen de una forma inferior a una forma superior.

La relación de los seres luminosos con la agricultura queda significada con la relación vida-muerte de los gemelos y el secarse-retoñar de las cañas de maíz. Así, también se manifiesta la idea de la fertilidad a través de la decapitación de Hun-Hunahpú cuando, por la sola presencia de su cabeza cortada, se cubre de frutos el árbol que nunca antes los había tenido, y cuando la misma cabeza, convertida en calavera con apariencia de jícaro, lanza el chisguete de saliva que fecunda a Ixquic.

De este modo la decapitación presenta dos significados: en el caso de Hun-Hunahpú se establece la relación mágica con la fertilidad y en el caso de Hunahpú, tiene una orientación mágico-cosmogónica.

En resumen, el juego de pelota en su aspecto religioso tiene como principal significado la representación mágica del ciclo de las fuerzas luminosas: el nacimiento del sol, su acción bienhechora en la tierra, su viaje por el inframundo donde se enfrenta con los seres de la oscuridad para vencer y resurgir como un sol nuevo. A su vez, la luna figura como compañera del sol en la lucha siempre renovada entre los seres luminosos y los de la oscuridad; en este sentido el campo de juego se convierte en el marco celeste donde libran estas batallas épicas.

Aspecto social

Para su comprensión, expondremos las tres significaciones fundamentales, íntimamente relacionadas, que refleja el juego de pelota en lo social, y que son las siguientes:

1. Como expresión de luchas y contradicciones sociales

Se percibe con claridad cuando se nos indica que la mayoría de los personajes que se enfrentaban en el juego de pelota realizaban además otras actividades aparte de la de jugar. Así tenemos que los dos primeros bandos de contendientes lo formaban, por un lado, Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, quienes estaban dedicados únicamente a jugar a los dados y a la pelota, simbolizándose con esto su condición de guerreros; y por el otro, el bando contrario lo integraban Hunbatz y Hunchouén, que además de grandes sabios y adivinos eran flautistas, cantores, tiradores con cerbatana, pintores, escultores, joyeros y plateros; asimismo, queda abierta la posibilidad de que practicaran la agricultura, pues en el relato se les hace aparecer como poseedores de una milpa.

De hecho, Hunbatz y Hunchouén se dedicaban al trabajo productivo constituyendo una jerarquía social menor; pero, como solución mítica para explicar su ascenso a la jerarquía superior a la muerte de los padres, también se les hace aparecer como grandes sabios y adivinos, cualidades propias de los sacerdotes.¹

Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú tenían una mayor jerarquía social ya que estaban separados del trabajo, pero, en el hecho de

¹ "Los quichés, lo mismo que los toltecas, elegían como jefes a sus sacerdotes, 'que eran sabios y adivinos y los que sabían de encantamientos', como dice Sahagún" (Recinos, 1953, p. 73).

jugar entre sí a la pelota, se simboliza la oposición en la jerarquía, pues Hun-Hunahpú era el hermano mayor, lo que socialmente significa que su rango era superior al de Vucub-Hunahpú, y además su calidad de procreador, enunciada en el relato, explica su derecho de heredar el poder a su descendencia.

El caso de los enfrentamientos en el juego de pelota de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú contra Hunbatz y Hunchouén, parece reflejar, en su significado simbólico, la existencia y oposición de jerarquías diferentes; mientras que los enfrentamientos entre Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú parecen expresar las contradicciones en una misma jerarquía.

Con la muerte de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, ascienden al poder Hunbatz y Hunchouén, y, el no dejárseles los instrumentos del juego de pelota indica que no serían guerreros sino sólo sacerdotes, por lo que su intervención en las tareas productivas ya no sería en forma directa.² La entrada en escena de la doncella Ixquic y la subsecuente de Hunahpú e Ixbalanqué, son con carácter de jerarquía social menor, pues ellos pasan a desempeñar las tareas productivas y serán los que procuren el sustento, lo que quiere decir que los sacerdotes, Hunbatz y Hunchouén, como jefes supremos, los sujetan a servidumbre.

A Hunahpú e Ixbalanqué se les hace aparecer no sólo como cerbataneros sino también como sabios porque reemplazarán a los sacerdotes (Hunbatz y Hunchouén), cuando se rebelen ante el dominio ejercido contra ellos.

La rebelión se muestra como un castigo a la envidia y mala voluntad que tenían los hermanos mayores (los sacerdotes) a Hunahpú e Ixbalanqué, quienes, por ser los proveedores de alimento, presionan y obligan a aquéllos e hacerles una concesión, misma que aprovechan para convertirlos en monos, es decir, vencerlos. Caen así los representantes de una jerarquía social, la de los sacerdotes, para dejar paso a otra nueva: la de los sacerdotes-guerreros. Se observará que en este caso no media el juego de pelota para simbolizar la pugna entre estas dos jerarquías sociales, pero ello se debe a que los sacerdotes no poseían las armas pues no eran guerreros, y los dominados ascienden al poder como sacerdotes al mismo tiempo que como guerreros, y como tales, ya no iban a participar en las labores productivas. Esto último queda simbolizado cuando se les indica que su oficio no es el de sembrar

² Los sacerdotes como depositarios de la sabiduría, eran los encargados de señalar los días favorables para la realización de las labores productivas, por lo tanto, su intervención en dichas labores resultaba indirecta ya que el pueblo estaba encargado de ejecutarlas.

la milpa al mismo tiempo que se les entregan los instrumentos de juego, es decir, las armas de los guerreros.

De este modo quedan confirmadas las características de la nueva jerarquía social que asume el mando y en la que también se presenta la oposición que se simboliza cuando juegan entre sí a la pelota Hunahpú e Ixbalanqué. Cuando Hunahpú es decapitado, Ixbalanqué es el mediador ante los dioses e indica lo que debe hacerse para revivirlo; así también es él quien sacrifica y resucita al primero en la batalla final contra los de Xibalbá. Si Hunahpú, el guerrero, en esa misma batalla es capaz de hacer lo que Ixbalanqué, el sacerdote, es porque con ello se nos indica la unidad en un solo poder, la unidad guerrero-sacerdote.

2. Como expresión de guerras de conquista

Los señores de Xibalbá, que representan conceptualmente dentro de la historia quiché "otro pueblo", mandan llamar, mediante mensajeros con rango militar,³ a Hun-Hunahpú y a Vucub-Hunahpú para jugar a la pelota, con lo que se confirma que éstos eran guerreros, y por estar dirigido el reto a ellos se indica asimismo que también eran los jefes de su pueblo. Estos hechos nos están revelando que jugar a la pelota simbolizaba la guerra ofensiva o defensiva entre los pueblos del altiplano guatemalteco.

En el caso que nos ocupa, parece ser que los quichés guerrearían contra otro grupo indígena del altiplano, al que en el relato se les identifica, míticamente, como los señores de Xibalbá, y, además se les presenta como los causantes de las enfermedades y desgracias que les ocurrían a los hombres, quizá para justificar la guerra.

Tiempo después de la derrota y muerte de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú en la empresa contra los de Xibalbá, sus descendientes, Hunahpú e Ixbalanqué, son también retados por los de Xibalbá para jugar a la pelota, cuando se encontraban jugando en el patio de juego de sus padres que estaba en el camino de Xibalbá, dejando entrever este hecho una provocación por parte de los gemelos. Al ir a Xibalbá son sometidos a varias pruebas que logran pasar, lo

³ En el texto *Abpop Achib* que, según Recinos (1953, p. 118, nota número 102), era el título de algunos señores y jefes quichés. Munro Edmonson (1971, p. 65) traduce estas palabras como *counsellor warriors*. Por su parte, Carmack (1968, p. 80), dice que los quichés en su organización militar tenían tres rangos principales: *abpop*, *galel*, y *achib*; este último era un rango menor otorgado a aquellos que fungían como asistentes o consejeros de los dos rangos superiores (*abpop* o *galel*).

que quizá sea la expresión simbólica de las diferentes batallas llevadas a cabo contra sus enemigos y posiblemente cada victoria equivalía a la conquista de un poblado.

En la batalla decisiva contra los de Xibalbá, Hunahpú e Ixbalanqué mandaron llamar a dos adivinos, *Xulú* y *Pacam*, con el propósito de que los ayudaran a vencer a los de Xibalbá. A *Xulú* y *Pacam* se les hace aparecer en el relato como consejeros de los señores de Xibalbá, pero simbólicamente esto puede reflejar una alianza histórica de los quichés con otros grupos, cuando guerreaban.

Debido a esta alianza los gemelos derrotan a los de Xibalbá, sacrifican a sus jefes principales, y degradan su condición social mediante la prohibición del juego de pelota, que significa la prohibición de hacer la guerra, y los condenan a realizar las tareas más humildes.

3. *Como reflejo de una parte del proceso histórico del pueblo quiché*

Sintetizando, vemos que en el aspecto social los diversos acontecimientos relacionados con el juego de pelota dan idea de la dinámica del desarrollo dialéctico de las sociedades indígenas, en este caso el de la sociedad quiché: sus luchas internas y externas, así como su evolución. La significación del juego de pelota como expresión de lucha, como expresión de contradicciones sociales y como expresión de guerras expansionistas, se nos presenta veladamente y subyace en las acciones de los personajes que intervienen en el relato.

Con la muerte de los caudillos, ascienden a ocupar el poder los sacerdotes, con Hunbatz y Hunchouén que parecen representar míticamente la fase del asentamiento, con el consiguiente auge de las artesanías y la agricultura, mismas que preparan el advenimiento de una tercera y última fase, con el ascenso al poder de una nueva jerarquía, que expresa la síntesis guerrero-sacerdote, la que iniciará con éxito las guerras expansionistas.

Otra posibilidad que nos ofrece la secuencia del relato, es la de que esté reflejando el proceso de toltequización del pueblo quiché; dicha posibilidad se puede apoyar en las evidencias lingüísticas y arqueológicas que señalan corrientes migratorias hacia el altiplano guatemalteco de grupos nahuatizados con fines de conquista, de comercio o simple migración. También los documentos procedentes de esta región nos sugieren que una vez que se asentaron en Hacavitz, centro defensivo

situado sobre la montaña, iniciaron la conquista militar de los pueblos vecinos.⁴ Estos grupos, si bien implantaron algunas tradiciones y costumbres entre los quichés nativos, también a su vez fueron asimilándose al adoptar formas y contenidos culturales de estos últimos, produciéndose un mestizaje cultural, es decir, una "quicheización" de los emigrantes. Consecuente con lo anterior, Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú representarían míticamente a los gobernantes quichés que fueron desplazados por los emigrantes nahuas, los que en el relato a su vez estarían representados por Hunbatz y Hunchouén,⁵ surgiendo posteriormente de este mestizaje cultural una síntesis, o sea una cultura quiché toltequizada, cuyos representantes míticos serían Hunahpú e Ixbalanqué.

Por otra parte, surge una posibilidad más en lo que se refiere al enfrentamiento de Hunahpú e Ixbalanqué contra sus hermanos mayores Hunbatz y Hunchouén, consistente en una probable reminiscencia de la separación que históricamente tuvo lugar entre quichés y cakchiqueles, ambos procedentes de un mismo tronco, así como esas dos parejas, en el relato, descienden de un mismo padre.

BIBLIOGRAFÍA

CARMARCK, ROBERT M.

1968 "Toltec Influence on the Postclassic Culture History of Highland Guatemala." Tulane Univ., Middle Amer. Research Inst., pub. 26, pp. 49-92.

EDMONSON, MUNRO S.

1971 *The Book of Counsel: The Popol Vuh of the Quiche Maya of Guatemala.* Tulane Univ., Middle Amer. Research Inst., pub. 35.

GOUBAUD C., ANTONIO

1949 "Problemas Etnológicos del Popol Vuh: 1. Procedencia y Lenguaje de los Quichés." *Antropología e Historia de Guatemala*, vol. 1. núm. 1. IDAEH. Guatemala, A. C., pp. 35-42.

RECINOS, ADRIÁN

1957 *Popol Vuh.* Las antiguas historias del Quiché, traducidas del texto original, con una Introducción y Notas. F.C.E. México.

⁴ Carmack, R. M., 1968, pp. 76-77.

⁵ "Ah Chuen, en maya, significa artesano. *Diccionario de Motul.*" (Recinos, 1953, p. 115, nota número 85.)

Robert Carmack (1968, p. 72), nos dice que entre las palabras derivadas del nahua que usaban la gente de las tierras altas de Guatemala en el momento de la Conquista, está la de *Toltecat* que significaba artesano.