



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN ESTUDIOS MESOAMERICANOS
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FILOLÓGICAS

***EL RITUAL DE LA DECAPITACIÓN Y EL CULTO A LAS CABEZAS TROFEO EN
EL MUNDO MAYA***

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRA EN ESTUDIOS MESOAMERICANOS

PRESENTA:
MACARENA SOLEDAD LÓPEZ OLIVA

TUTOR O TUTORES PRINCIPALES
MARTHA ILIA NÁJERA CORONADO, INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
FILOLÓGICAS
SILVIA LIMÓN OLVERA, PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN
ESTUDIOS MESOAMERICANOS

MÉXICO, D. F.

MARZO

2013

Agradecimientos

A mi profesora de pregrado y directora de tesis en la Universidad de Chile, una persona muy querida e importante para mí, la Mtra. y Profesora Emérita de dicha casa de estudios, Victoria Castro Rojas. Ella fue fundamental durante mi proceso de formación, ya que a través de sus clases fue cuando comencé a interesarme en Mesoamérica y en los mayas en particular. Ella sin saberlo, me motivó a definir mi verdadero interés investigativo, y posteriormente me apoyó y ayudó para que iniciara esta hermosa e inolvidable etapa en la UNAM.

Debo agradecer también a quien ha sido la directora de esta tesis, la Dra. Martha Iliá Nájera Coronado, quien no sólo me ha apoyado incondicionalmente en lo académico, sino también en lo personal, brindándome desinteresadamente su ayuda, la cual incluso entre las amistades más cercanas, es difícil encontrar. También debo agradecerle la paciencia que ha tenido al revisar exhaustivamente este trabajo, todas las veces que ha sido necesario; sus numerosos y pertinentes comentarios y enriquecedoras reuniones y conversaciones, las cuales muchas veces terminaron siendo por vía telefónica, debido a la gran distancia que nos ha separado. Su apoyo y gran calidad humana, fueron indispensables para que finalmente terminara este proceso.

Tampoco puedo olvidar a las numerosas personas que me ayudaron. A mi tutora de tesis Silvia Limón Olvera y las sinodales María Eugenia Gutiérrez, Francisca Zalaquett y María del Carmen Valverde por sus valiosos y pertinentes comentarios, observaciones y aclaraciones. A la Dra. Maricela Ayala que siempre me ayudó, apoyó e incentivó en mis intereses epigráficos, además a ella le debo y dedico el capítulo 3 de esta tesis, el cual nació en su Seminario de Epigrafía: “Interrelaciones socio-políticas de las ciudades mayas del Clásico”. También agradezco a mis compañeros de aquel seminario, por su apoyo, comentarios y sugerencias en mi tema de investigación: María Eugenia Gutiérrez, María Elena Vega, Violeta Campa y Rafael Villaseñor.

Al Dr. Erik Velásquez, quien no sólo me ayudó y orientó en mis dudas académicas, sino que además me brindó su amistad.

Al Dr. Alfonso Lacadena, quien siempre ha tenido la voluntad y disposición para aclarar mis dudas, incentivar y apoyarme incondicionalmente, convirtiéndose de esta forma para mí, en un referente incuestionable.

Al Dr. José Luis de Rojas, por su revisión y voluntad de leer mi tesis con la premura que ameritaba la corrección final.

A mi querida amiga Violeta Campa, por su desinteresada amistad y apoyo en un difícil momento de transición. Debo decir, que gran parte de esta tesis la realicé durante el tiempo que estuve viviendo en su hogar, poco antes de que me fuera de México.

A mi madre y hermana, por su apoyo, ayuda y cariño incondicional. A Esteban, por sus entusiastas lecturas, revisiones y comentarios.

A la Universidad Nacional Autónoma de México, institución que financió la mayor parte de mis estudios de Maestría, a través del Programa de Becas para Estudios de Posgrado. Esto no hubiera sido posible sin el apoyo ni ayuda de la Dra. Silvia Limón, en su rol de coordinadora del Posgrado en Estudios Mesoamericanos.

A mi querido hermano Miguel Ángel

Índice

Agradecimientos.....	i
Introducción.....	1
Capítulo 1: La decapitación y el culto a las cabezas y cráneos trofeos.....	8
1.1. Decapitación y agricultura.....	15
1.2. El culto a las Santas Calaveras de San José, Petén, Guatemala.....	20
1.3. La cabeza y el <i>tonalli</i>	25
1.4. El culto a las cabezas-calaveras y los antepasados.....	32
1.5. Algunos datos arqueológicos y etnohistóricos de decapitación y cabezas-cráneos trofeo.....	41
1.6. Cabezas trofeos.....	51
Capítulo 2: El nagualismo y la decapitación.....	67
2.1. El concepto de nagual y sus diversas implicaciones.....	69
2.1.1. Nagualismo.....	69
2.1.2. Nagual como ser humano y como ser “sobrenatural”.....	72
2.1.3. El <i>way</i> y el nagualismo.....	74
2.2. Análisis de vasijas.....	77
2.2.1. Vasija Kerr N° 1230.....	78
2.2.2. Vasija policroma Kerr N° 5112.....	82
2.2.3. Vasija policroma Kerr N° 3395.....	85
2.2.4. Vasija policroma Kerr N° 1256.....	91
2.2.5. Vasija policroma.....	94
2.2.6. Vaso policromo de Altar de Sacrificios.....	97
2.3. Interpretaciones.....	99
2.4. El simbolismo de la cabeza y la entidad animica <i>b’ahis</i>	108
2.5. Dioses patronos y nagualismo.....	120
2.6. El <i>way Ahkan</i>	124
2.7. La mortalidad de los nagueles.....	128
2.8. Conclusiones.....	134
Capítulo 3: El glifo <i>ch’ak</i> y la decapitación en las inscripciones mayas.....	136
3.1. Historia del desciframiento del glifo <i>ch’ak</i>	136
3.2. El glifo <i>ch’ak</i> en contextos de guerra.....	139
3.3. El glifo <i>ch’ak</i> en los sitios mayas.....	143
3.4. El glifo <i>ch’ak</i> en contextos de guerra (decapitación y ataque de ciudad).....	147
3.4.1. Estela 10 de Tikal.....	149
3.4.2. Estela 15 de Caracol.....	152
3.4.3. Altar 21 de Caracol.....	155
3.4.4. Placa de jade, Altun Ha.....	156

3.4.5. Escalera Jeroglífica Casa C, Palenque.....	159
3.4.6. Tablero este del Templo de las Inscripciones, Palenque.....	160
3.4.7. Monumento 6 de Tortuguero.....	160
3.4.8. Estela 2 de Aguateca.....	164
3.4.9. Estela 2 de Dos Pilas.....	166
3.4.10. Estela E, lado oeste. Quiriguá.....	169
3.4.11. Estela J, lado sur, Quiriguá.....	170
3.4.12. Zoomorfo G, Quiriguá.....	171
3.4.13. Estela F (Monumento 6), Quiriguá.....	172
3.4.14. Estela 2 de Ixkun.....	176
3.4.15. Estela 3 de La Mar.....	176
3.4.16. Estela 35 de Naranjo.....	179
3.4.17. Estela 12 de Naranjo.....	181
3.4.18. Altar 12 de Caracol.....	185
3.4.19. Altar 13 de Caracol.....	187
3.4.20. Conclusiones.....	189
3.5. El glifo <i>ch'ak</i> en contextos mitológicos.....	191
3.5.1. Tablero Sur del Trono del Templo XIX. Texto cosmogónico. Palenque.....	191
3.5.2. Friso de Toniná.....	199
3.6. El glifo <i>ch'ak</i> como título de “sacrificador/a” y/o de “guerrero”.....	210
3.6.1. Dintel 1, Templo de los Cuatro Dinteles. Chichén Itzá.....	211
3.6.2. Escalera jeroglífica IV, escalón 1. Dos Pilas.....	212
3.6.3. Estela 24 de Naranjo.....	213
3.6.4. Dintel 24 de Yaxchilán.....	213
3.6.5. Recapitulación.....	216
3.7. Síntesis final y Conclusiones.....	222
Capítulo 4: La decapitación y el juego de pelota.....	228
4.1. El <i>Popol Wuj</i>	230
4.1. 1. Marcador central del juego de pelota A-IIb de Copán.....	234
4.2. Elementos del supra e inframundo, asociados a los tocados de los jugadores de pelota.....	238
4.3. El evento de las “tres creaciones” en algunos monumentos mayas del Clásico.....	239
4.3.1. Escalera Jeroglífica 2, escalón VII del Templo 33, Yaxchilán.....	240
4.3.2. Toniná.....	249
4.4. Los <i>tzompantli</i> y el juego de pelota en Chichén Itzá.....	254
4.5. El relieve del juego de Pelota de Chichén Itzá: analogías y asociaciones.....	258
4.5.1. Los cráneos-pelota y su asociación con la sangre.....	262
4.6. La decapitación como parte de un mito cosmogónico.....	263
4.7. La decapitación como sacrificio al Sol.....	266
4.8. El Sol, la decapitación y el juego de pelota.....	273
4.9. Conclusiones.....	278
5. Conclusiones Finales.....	281
6. Anexos.....	285
6.1. Capítulo 1.....	285
6.2. Capítulo 4.....	286
6.2.1. El juego de pelota y la decapitación en Tiquisate.....	286

7. Bibliografía..... 290

Lista de esquemas y tablas

Introducción

Esquema I	Diferenciación entre ritual y forma ritual de decapitación y de cabezas-cráneos trofeos.....	4
-----------	--	---

Capítulo 1

Esquema 1.1.	Representación de tres tipos de rituales o cultos a los cráneos y/o cabezas trofeos, y su relación con la práctica de decapitación.....	66
--------------	---	----

Capítulo 2

Esquema 2.1.	<i>Nagual</i> como ser humano y como ser sobrenatural	74
--------------	---	----

Capítulo 3

Tabla 1	Sitios y cantidad de monumentos con el glifo <i>ch'ak</i>	145
Tabla 2	Fechas con eventos hacha y decapitación (<i>ch'ak</i>).....	218-219
Tabla 3	Fechas míticas con eventos de decapitaciones.....	220
Tabla 4	Fechas y monumentos con personajes de la elite que llevan el título <i>ch'ak</i>	221

Capítulo 4

Esquema 4.1.	Ciclo de regeneración del Sol: pérdida y recuperación de <i>tonalli</i>	277
--------------	---	-----

Conclusiones finales

Esquema II	Ritual de apropiación de las cabezas y cráneos trofeos y los ritos asociados a esta práctica.....	284
------------	---	-----

Lista de figuras

Capítulo 1

Figura 1 a-b	La decapitación del dios del maíz. a) <i>Códice Dresde</i> pág. 34a. b) Detalle de la escalera jeroglífica 2, escalón VII, Yaxchilán.....	14
Figura 2	Dios M detrás de un decapitado, <i>Códice Madrid</i> (54b).....	14
Figura 3	Dios M delante de un personaje que será decapitado. <i>Códice Madrid</i> (55b).....	14
Figura 4	Tablero de la Cruz Foliada, Palenque.....	15
Figura 5 a-b	a) Cabeza como un fruto de cacao, vaso K5615. b) Detalle de la vasija K6994, en la cual de una cabeza o cráneo, brota un árbol con flores.....	18
Figura 6	Vasija K5941.....	19
Figura 7	Plato estilo código, K5073.....	19
Figura 8	<i>Códice Dresde</i> (41b).....	19
Figura 9 a-b	Procesión de una de las tres Santas Calaveras de San José, Petén. Guatemala.....	22
Figura 10	Santa Calavera de San José, Petén. Guatemala.....	23
Figura 11	Tablero del Palacio de Palenque.....	27
Figura 12 a-b	Ritual a los ancestros con cráneos humanos. a) Dintel 25 de Yaxchilán. b) Detalle de la Estela 35 de Yaxchilán, frente.....	28
Figura 13	Vasija K680.....	33

Figura 14	Mayapán. Detalle del personaje con cabeza-nicho que aparece en el tercer cuerpo del lado sur de la subestructura de la pirámide.....	36
Figura 15	Mayapán. Personajes y nicho que aparecen en el segundo cuerpo del lado sur de la subestructura de la pirámide.....	36
Figura 16	Mayapán. Personajes y nichos que aparecen en el segundo y tercer cuerpo del lado sur de la subestructura de la pirámide.....	37
Figura 17	Mayapán. Personaje con cabeza-nicho que aparece en el segundo cuerpo del lado oriente de la subestructura de la pirámide.....	38
Figura 18	Estela de Dos Caobas. a) Personaje con cinturón cráneo-trofeo en la zona lumbar. b) Detalle del cinturón cráneo-trofeo.....	52
Figura 19 a-b	a) Detalle de vasija con jaguar. Dibujo de Diane Peck. b) Detalle de vasija K2781.....	52
Figura 20 a-b	Uso de cinturón-cabeza/cráneo trofeo en esculturas tempranas. a) Placa de Leiden. b) Estela I, Takalik Abaj.....	53
Figura 21	Estela 21, Kaminaljuyú.....	53
Figura 22	Vaso K6416.....	54
Figura 23	Vaso K7288.....	54
Figura 24	Cuarto 2 de Bonampak, Chiapas.....	55
Figura 25 a-b	Gobernantes con cabeza trofeo colocada a nivel cérico-dorsal. a) Detalle de la Estela 6 de Yaxchilán. b) Detalle de la Estela 1 de Yaxchilán.....	57
Figura 26 a-b -c	Gobernantes de Yaxchilán con cráneos y cabezas trofeo humanos en sus tocados y cabeza. a) Dintel 17; b) Estela 35; c) Dintel 24.....	58
Figura 27	Detalle de la Estela o Monumento 2 de Bilbao, Cotzumalguapa, Guatemala.....	59
Figura 28	Monumento 1 de Bilbao. Cotzumalhuapa, Guatemala.....	64
Capítulo 2		
Figura 1 a-b	Vasija estilo código K1230.....	79- 80
Figura 2	Vasija Kerr N° 2284.....	82
Figura 3 a-b	Vasija K5112.....	83- 84
Figura 4 a-b	Vasija K3395.....	86
Figura 5 a-b	Vasija K1256.....	92
Figura 6	Vasija estilo código. En Hellmuth, 1987c: 48, dibujo fig. 51.....	95
Figura 7	Vaso de Altar de Sacrificios.....	98
Figura 8	Detalle del vaso K1228, donde se aprecia la relación entre la boca –como entrada o salida- y el <i>way</i> (<i>nagual</i>) o <i>wahyis</i> (entidad anímica).....	101
Figura 9 a-b	<i>Way</i> esqueléticos de vasijas del Clásico con cabezas cortadas. a) Detalle de Hellmuth, 1987c: 48, fig. 51. b) Detalle de K1256.....	106
Figura 10 a-b	Probables <i>way</i> esqueléticos llevando una cabeza cortada y emanando una gran voluta de su vientre. a) Detalle de la vasija K718 (restaurada). b) Detalle de la vasija K8936.....	106
Figura 11	Escena de nagualismo del Friso de Toniná.....	107
Figura 12 a-b	Plato con restos humanos. a) Detalle de Hellmuth, 1987c: 48, fig. 51. b) detalle de K1080.....	117
Figura 13 a-b	a) Vasija K998 con escenas sobrenaturales y de nagualismo. b) Detalle de la vasija K998.....	119
Figura 14	Detalle de un vaso policromo del Clásico Tardío (Tepeu 2) probablemente del área de Naranjo.....	126

Figura 15	Vaso K3059.....	130
Figura 16	Vaso K2942.....	132
Capítulo 3		
Figura 1	Afijos T190 y T333 Thompson.....	137
Figura 2	Glifo T25, Thompson.....	137
Figura 3 a-b	a) Dresde 44b. b) Dresde 45b.....	139
Figura 4	Glifo T181, Thompson.....	140
Figura 5	Mapa de sitios con glifos <i>ch'ak</i>	146
Figura 6	Distintas formas de representar el glifo-estrella (guerra).....	147
Figura 7 a-b-c	Ejemplos epigráficos de verbos mayas relacionados con guerra. a) destrucción. b) quemar. c) capturar.....	148
Figura 8	Estela 10 de Tikal, frente.....	150
Figura 9	Estela 10 de Tikal, lado derecho y atrás.....	151
Figura 10	Detalle de la estela 10 de Tikal.....	151
Figura 11	Detalle de la Estela 15 de Caracol.....	153
Figura 12	Detalle del frente de la Estela 15 de Caracol, glifos C12b-C13a.....	153
Figura 13	Estela 15 de Caracol, frente.....	154
Figura 14	Altar 21 de Caracol.....	155
Figura 15	Detalle del Altar 21 de Caracol, en donde aparece el evento <i>ch'ak</i>	156
Figura 16	Placa de jade de Altun Ha.....	157
Figura 17	Detalle de la placa de jade de Altun Ha. Glifos A1-B4.....	158
Figura 18	Detalle de la Escalera Jeroglífica Casa C, Palenque.....	159
Figura 19	Tablero este del Templo de las Inscripciones, Palenque. Detalle de los glifos M8-M11.....	160
Figura 20	Monumento 6 de Tortuguero. Detalle de los glifos B15-D1.....	161
Figura 21	Monumento 6 de Tortuguero.....	163
Figura 22	Estela 2 de Aguateca, frente.....	164
Figura 23	Estela 2 de Aguateca. Detalle de los glifos D1-C2.....	165
Figura 24	Detalle del texto jeroglífico de la Estela 2 de Aguateca, donde aparece el evento <i>ch'ak</i>	165
Figura 25 a-b	a) Estela 2 de Dos Pilas, frente. b) Detalle del “evento hacha” Glifos D2-C3.....	166
Figura 26	Detalle de la Estela 2 de Dos Pilas donde aparece el evento <i>ch'ak</i>	167
Figura 27	Estela E, lado oeste. Quiriguá. Detalle del glifo <i>ch'ak</i>	169
Figura 28	Estela E, lado oeste. Quiriguá. Glifos B11-A13.....	169
Figura 29	Estela J, lado sur, Quiriguá. Detalle del glifo <i>ch'ak</i>	170
Figura 30	Estela J, lado sur, Quiriguá. Detalle de los glifos H3-G5.....	170
Figura 31	Zoomorfo G, lado oeste. Quiriguá.....	171
Figura 32	Zoomorfo G, lado oeste. Quiriguá. Detalle del glifo <i>ch'ak</i>	171
Figura 33	Zoomorfo G, lado oeste. Quiriguá. L'3b2-L'4.....	172
Figura 34	Estela F (Monumento 6), lado oeste, Quiriguá. Detalle del glifo <i>ch'ak</i>	173
Figura 35	Estela F (Monumento 6), lado oeste, Quiriguá. Glifos A11-B14.....	173
Figura 36 a-b-c	Estela F (Monumento 6) de Quiriguá. a) lado sur; b) lado norte; c) lado este.....	174
Figura 37	Estela 2 de Ixkun Glifos C4-D4; C5-D5.....	176
Figura 38	Estela 3 de La Mar.....	177
Figura 39	Detalle de la Estela 3 de La Mar.....	178
Figura 40 a-b	Estela 35 de Naranjo. a) Frente. El gobernante de Naranjo con una cabeza cortada a la altura de su bajo vientre. b) Texto jeroglífico, parte posterior de	

	la estela.....	179
Figura 41	Detalle Estela 35 de Naranjo. Glifos D8-D10.....	180
Figura 42	Estela 12 de Naranjo, frente y parte posterior.....	182
Figura 43	Detalle de la Estela del Museo De Young, San Francisco.....	182
Figura 44	Detalle Estela 12 de Naranjo. Eventos <i>ch'ak</i> : C9; B15; E8; D12.....	183
Figura 45	Altar 12 de Caracol.....	185
Figura 46	Detalle del Altar 12 de Caracol.....	185
Figura 47	Altar 13 de Caracol.....	187
Figura 48	Detalle del Altar 13 de Caracol.....	188
Figura 49	Parte de la representación iconográfica del Tablero Sur del Trono del Templo XIX.....	192
Figura 50	Tablero Sur del Trono del Templo XIX. Pasaje S-2. Detalle de los glifos E3 y F3.....	192
Figura 51	Tablero Sur del Trono del Templo XIX. Pasaje S-2. Detalle de los glifos E2-H1. Lectura de David Stuart.....	193
Figura 52	Tablero Sur del Trono del Templo XIX. Pasaje S-2. Detalle de los glifos E2-H1. Lectura de Erik Velásquez.....	195
Figura 53	Tablero Sur del Trono del Templo XIX. Pasaje S-2. Detalle de de los glifos E2-H1. Lectura de Guillermo Bernal.....	196
Figura 54	Friso de Toniná.....	199
Figura 55	Detalle del roedor sobrenatural del Friso de Toniná.....	201
Figura 56 a-b	a) vasija K3061. b) vasija K2023.....	201- 202
Figura 57 a-b	Detalle del Friso de Toniná. a) Personaje contorsionado sobre un asiento o bulto de huesos. b) Personaje contorsionado expulsando su aliento por la boca.....	203
Figura 58 a-b	Detalle de los pilares de plumas y/o frutos con cabezas trofeos colgadas de ellos. a) Detalle del Friso de Toniná. b) Vaso K3924.....	204
Figura 59	Vaso K3924.....	206
Figura 60 a-b	Naguales esqueléticos llevando cabezas cortadas. a) Detalle del Friso de Toniná. b) Detalle del vaso K3924.....	206
Figura 61	Friso de Toniná.....	207
Figura 62	Detalle de la inscripción con glifo <i>ch'ak</i> que aparece en el Friso de Toniná.....	210
Figura 63	Detalle del Friso de Toniná.....	210
Figura 64	Detalle del Dintel 1, Templo de los Cuatro Dinteles. Chichén Itzá.....	211
Figura 65	Detalle de la Escalera jeroglífica IV, escalón 1 de Dos Pilas, donde aparece el glifo <i>ch'ak</i>	212
Figura 66	Detalle Estela 24 de Naranjo.....	213
Figura 67	Dintel 24 de Yaxchilán.....	214
Figura 68	Detalle del Dintel 24 de Yaxchilán.....	215
Figura 69	Detalle de la Estela F, lado sur, de Quiriguá.....	227
Capítulo 4		
Figura 1	El dios <i>Chaahk</i> sentado sobre un juego de pelota. <i>Códice Dresde</i> (41a).....	231
Figura 2 a-b -c	Copán, cancha A II-b. A: marcador central. B: marcador sur. C: marcador norte.....	236
Figura 3	Marcador central del juego de pelota de Copán (A II-b).....	237
Figura 4 a-b -c-d	Las “tres creaciones” en las inscripciones de canchas del juego de pelota y escaleras. a) Escalera Jeroglífica 2, escalón VII de Yaxchilán; b) Toniná; c).....	

	Naranjo; d) Escalera Jeroglífica de Copán.....	240
Figura 5	Escalera Jeroglífica 2, escalón VII del Templo 33, Yaxchilán. Detalle de los glifos <i>ch'ak [u]b'aaj/ch'ak [u] b'aah</i>	241
Figura 6	Inscripción de la escalinata del Edificio 33 de Yaxchilán.....	241
Figura 7 a-b	a) logograma de Ahkan, vasija K5070; b) sílaba <i>ha</i> , Naranjo.....	244
Figura 8	Detalle del segundo texto de la Escalera Jeroglífica 2, escalón VII de Yaxchilán.....	245
Figura 9	Escalera Jeroglífica 2, escalón VII del Edificio 33 de Yaxchilán.....	246
Figura 10	Inscripción del monumento 141 de Toniná.....	249
Figura 11	Juego de pelota de Yaxchilán.....	252
Figura 12	Detalle de un “marcador o altar” del juego de pelota de Yaxchilán.....	252
Figura 13 a-b	El <i>tzompantli</i> de Chichén Itzá. a) Detalle. b) Vista panorámica.....	255
Figura 14	Escena de uno de los relieves del gran juego de pelota de Chichén Itzá.....	259
Figura 15	Estela 21 de Izapa, Chiapas. Preclásico.....	260
Figura 16	Códice <i>Laud</i> (44). Serpiente identificada por López Austin (2008-I: 361) con la entidad anímica <i>tonalli</i>	261
Figura 17 a-b	Representación de la salida del <i>tonalli</i> en dos monumentos de Yaxchilán. Nótese la misma representación que aparece en el <i>Códice Laud</i> . a) Detalle del Dintel 25. b) Detalle de la Estela 35, frente.....	261
Figura 18	Monumento 3 de Bilbao, Santa Lucía Cotzumalguapa.....	268
Figura 19 a-b	Santa Lucía Cotzumalguapa. a) Monumento 4 de Bilbao. b) Monumento 2 de Bilbao.....	269
Figura 20	Escena ritual donde un personaje lleva dos cabezas decapitadas, al parecer de dioses. Mural, muro oeste, montículo 1. Santa Rita de Corozal, norte de Belice. Posclásico Tardío.....	272
Anexos		
Capítulo 1		
Figura 1	Cráneo trofeo con máscara de un ancestro sagrado. Malakula, Vanuato (Melanesia).....	285
Figura 2	Cráneo trofeo con máscara de un ancestro sagrado. Nueva Guinea (Melanesia).....	286
Capítulo 4		
Figura 3 a-b	Trípode cilíndrico Tiquisate 482107-8-Neg.10. a) Jugador de pelota con la cabeza de un decapitado. b) Detalle del jugador decapitado.....	288
Figura 4 a-b	Trípode cilíndrico Tiquisate A-073. a) Jugador de pelota con la cabeza del decapitado en su mano, el cual se encuentra frente a él. b) Detalle del jugador decapitado.....	289

Introducción

La presente tesis aborda el ritual de la decapitación en la cultura maya centrándose en el periodo Clásico, pero además considerando a los otros períodos que en conjunto conforman la trayectoria histórica de esta cultura; y ocupando las diversas fuentes disponibles para cada época.

El objetivo principal de esta investigación, se centró en desentrañar tanto el sentido como el simbolismo de la práctica ritual de decapitación. La hipótesis que guió la investigación fue la siguiente: La práctica ritual de la decapitación se asocia a un simbolismo religioso que aún no se ha podido comprender cabalmente, el cual está asociado al culto de las cabezas y/o cráneos trofeos. Este simbolismo podría estar ligado a la obtención y/o transmisión de alguna entidad anímica ubicada “físicamente” en la cabeza –equivalente al *tonalli* de los mexicas-, la cual aún no se ha estudiado suficientemente entre los mayas. Además, la decapitación podría estar directamente relacionada también, al culto a los antepasados por un lado, y al nagualismo por el otro.

Como este tema no se había trabajado exhaustivamente, mi investigación fue de alguna manera *exploratoria*, razón por la cual tuve que abordar distintos temas que se relacionan de alguna u otra forma con la decapitación, y desarrollarlos progresivamente y de manera entrelazada a lo largo de los cuatro capítulos que conforman esta tesis. A grandes rasgos, la metodología se enfocó principalmente en un análisis iconográfico y epigráfico que presentara escenas y textos de decapitaciones; una revisión de mitos, fuentes etnohistóricas y etnográficas, además de arqueológicas, relacionadas con el tema. Todo esto abordó a través de distintas temáticas, analizándolas e interpretándolas desde un enfoque simbólico y ritual.

El ritual de la decapitación imperó en la cultura maya y a la vez fue muy importante en otras culturas mesoamericanas; por ejemplo, en Tlatelolco -a lo largo de toda su historia (1350?-1525 d.C.)- “el ritual más común, tanto para espacios religiosos como para las áreas

urbanas, fue la decapitación humana” (Guilliem 2010: 298); lo mismo sucedió en el Templo Mayor de Tenochtitlan, en donde “la decapitación fue el tratamiento mortuorio predominante para los adultos” (Chávez 2010: 325), los cuales fueron sacrificados y depositados en las distintas etapas constructivas de ese templo.

Para comprender mejor la práctica ritual de decapitación, comenzaré por definir primeramente, qué es lo que entenderé por ritual y por rito.

Ritual es un “conjunto de ritos pertenecientes a una religión, a una comunidad religiosa, o destinados a un fin común” (López Austin 1998:14). Rito es una “práctica fuertemente regulada que se dirige a la sobrenaturaleza. Es una ceremonia compuesta casi siempre por elementos rituales heterogéneos que están encaminados a un fin preciso, lo que da a la ceremonia unidad, coherencia y, generalmente, una secuencia ininterrumpida” (*id*). Según Alfredo López Austin (1998), las características del rito podrían definirse de la siguiente manera:

- a) La práctica puede ser tanto colectiva como individual, sin embargo, es de naturaleza social;
- b) Está dirigida a los entes sobrenaturales, a quienes pretende afectarlos, ya sean dioses o fuerzas;
- c) Una parte importante de los ritos implica un intento de comunicación. Esto ocurre cuando se pretende afectar la voluntad de los dioses con expresiones verbales o no verbales;
- d) Generalmente, los ritos tienen fines precisos, y los más comunes son: 1) percibir las formas de acción sobrenatural sobre el mundo y, 2) alcanzar un efecto o mantener un estado en el mundo por medio de la afectación al poder sobrenatural;
- e) La pauta no está absolutamente taxada o sujeta a reglas. Frecuentemente los oficiantes operan bajo cánones cuya flexibilidad permite variables, sustituciones, omisiones o adiciones (López Austin 1998: 6);
- f) No obstante, el rito tiene un carácter canónico, es decir, precisamente regulado, lo cual lo hace apropiado y eficaz. Una acción libre no garantiza su efecto sobre los entes sobrenaturales (*id*).

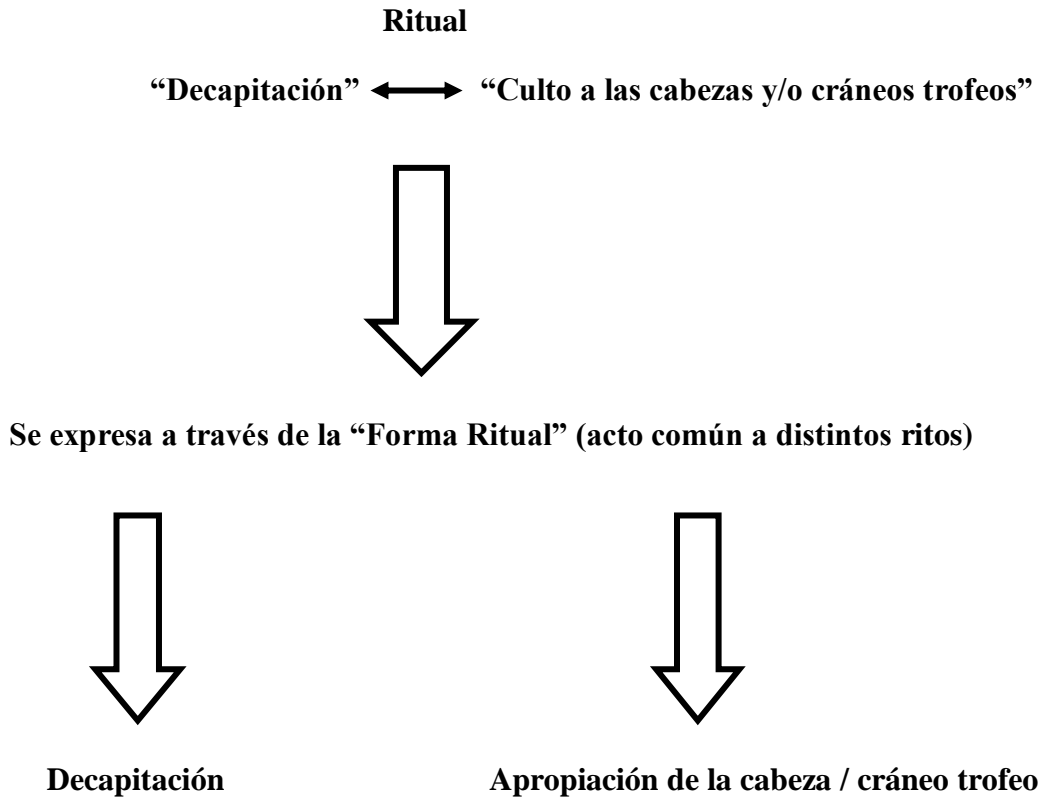
En esta tesis utilizaré la palabra “decapitación” bajo dos acepciones distintas: 1) como ritual y, 2) como práctica o técnica (“forma ritual”). Como práctica o técnica consideraré a la decapitación como una “forma ritual” por sí misma, o sea, una “figura o modo ritual que constituye un tipo de acto común a distintos ritos” (López Austin 1998: 14). En esto, establezco una diferencia con respecto a la definición dada por Alfredo López Austin, ya que según esta última, la decapitación sería un “paso ritual”, es decir, “uno de los elementos significantes de una forma ritual: la occisión ritual” (*ibid*: 11). Sin embargo, como se verá a lo largo de esta tesis, existieron diversos ritos directamente relacionados con la decapitación o apropiación de la cabeza, que no necesariamente se vincularon de manera directa con la ejecución de la occisión ritual.¹ Lo anterior me permite plantear a la decapitación y a la apropiación de la cabeza/cráneo (o sea, al acto en sí), como una “forma ritual” que se insertó dentro de un ritual macro y muy extendido relacionado en general con el culto a las cabezas y/o cráneos trofeos, y en particular con otros rituales.

Cuando me refiero a la decapitación como ritual (y no como “forma ritual”), lo hago en un sentido amplio y muy general, en donde podemos encontrar tanto los ritos relacionados con el culto a las cabezas y/o cráneos trofeos, como otro tipo de rituales (apropiación de la entidad anímica alojada en la cabeza por seres sobrenaturales; ofrendas a la deidad Solar, etc.). No puedo extirpar el término “decapitación” (como ritual) de la tesis y reemplazarlo por culto al cráneo o cabeza trofeo, ya que como veremos, hubo ciertos ritos que conllevaron decapitación o apropiación del cráneo/cabeza, pero que no se relacionaron directamente con el culto a los cráneos y cabezas trofeo.

Esto queda explicado en el siguiente esquema.²

¹ Como se explica en el capítulo 1, la decapitación, o más certeramente la apropiación de la cabeza, pudo haber sucedido de manera *peri* o *post mórtem*.

² En las conclusiones finales se retoma este tema (ver también esquema 2 de las conclusiones finales).



Esquema I. Diferenciación entre ritual y forma ritual de decapitación y de cabezas-cráneos trofeos. Esquema elaborado por la autora.

Debo aclarar también, lo que entenderé por cabeza y/o cráneo trofeo; cabeza trofeo, se trataría de la conservación y tratamiento de la cabeza decapitada (independientemente de si la decapitación fue o no la causa de muerte) con la finalidad de preservarla para su uso en determinados rituales. El mismo sentido aplica con el cráneo trofeo, si bien éste pudo no haber requerido algún tipo de conservación o tratamiento previo para lograr el desprendimiento de la carne, ya que ésta se pudo haber desprendido naturalmente. Y esa sería la única diferencia con las cabezas trofeos, la presencia o no de tejidos blandos.

A continuación explico en qué consisten los cuatro capítulos que conforman esta tesis:

El capítulo 1, aborda los distintos rituales de decapitación que pudieron estar asociados a la conservación de la cabeza y/o cráneo como trofeo, además del sentido y simbolismo que dichos rituales pudieron haber tenido para los mayas prehispánicos. Se analiza la relación

de la decapitación y la agricultura; el culto a los antepasados y las cabezas trofeo, además del simbolismo asociado a la cabeza para los mexicas y mesoamericanos en general, y los mayas en particular. Conjuntamente, realizo un análisis comparativo con algunas culturas andinas, amazónicas -y eventualmente de otras partes del mundo- respecto al culto de las cabezas trofeo. Dicha comparación resulta muy fructífera y esclarecedora al momento de abordar el tema de la cabeza y la decapitación simbólicamente. En este capítulo también analizo el ritual de sacrificio humano por decapitación que se practicó -y cuya pervivencia se pesquiza aún hoy en algunas comunidades mayas de Chiapas- en torno al sacrificio de construcción.

El capítulo 2 se centra en el análisis de seis vasijas policromas mayas del período Clásico, con escenas iconográficas y textos jeroglíficos de decapitación. La mayoría de los seres sobrenaturales que aparecen en esas escenas están identificados epigráficamente como *way* (*nagual*), lo cual nos indica la estrecha relación que existió entre el nagualismo y la decapitación para los mayas del Clásico.

Para comprender esta relación, analizo el nagualismo entre algunos grupos mayas antiguos y contemporáneos, enfocando el tema en los mayas prehispánicos, si bien los registros disponibles que tenemos de éstos (epigráficos, iconográficos, etc.) nos limitan para abordar el tema con mayor precisión debido al tipo de información que nos legaron, la cual en general es muy escueta, al menos en lo que a nagualismo se refiere. Además, aún hay mucho por investigar y descubrir respecto a este tema.

Estos inconvenientes me llevaron a abordar el fenómeno del nagualismo y la decapitación prehispánica maya, desde un enfoque comparativo histórico y etnográfico, el cual en gran medida evidenciará las huellas –a veces imperceptibles- del sincretismo. Debido a esto, intenté apelar de manera general al simbolismo de la decapitación, y por tanto, de la conservación de la cabeza como trofeo, esbozando un punto de vista comparativo con la decapitación, o más bien el culto a las cabezas trofeo, en América del Sur.

En este capítulo también abordé temas tangenciales a la problemática que rige y orienta esta tesis de maestría: la decapitación. Esto podría parecer confuso, o ligeramente divergente del tema central de este estudio, no obstante, preferí encarar y profundizar estos

contenidos, al menos someramente, como parte de la gran temática en que se inserta mi tema de estudio en este capítulo: el universo del nagualismo.

En el capítulo 3 realicé una exhaustiva revisión de 26 textos jeroglíficos mayas (25 monumentales y un soporte portátil), que contienen al glifo identificado con la decapitación. Para esto, analicé el glifo *ch'ak* (literalmente “cortar”, sin embargo, generalmente se refiere al ataque de una ciudad o a la decapitación de algún personaje, dependiendo de si se refiere a un topónimo o antropónimo; en el último caso, debe ir acompañado también del morfema *b'aah* “cabeza”) en todos los contextos en que aparece, sin excluir a los que no se refieren a decapitación. En este sentido, identifiqué al glifo *ch'ak* en tres contextos diferentes: 1) en contextos de guerra (decapitación y ataque de ciudad); 2) en contextos mitológicos y; 3) como título de *sacrificador/a* y/o de *guerrero*.

Junto al análisis acotado de los textos (las lecturas que abordo corresponden sólo a los pasajes donde aparece el glifo), realicé cuando el soporte lo permitió, una revisión iconográfica general.

Al comienzo del capítulo señalé, a modo de introducción, una breve historia del desciframiento del glifo, para luego abordar los tres grandes contextos en que éste se plasmó en las inscripciones. En el transcurso del capítulo aclaré y especificé los criterios metodológicos que utilicé.

Debo señalar que en esta revisión no consideré los códices mayas, debido principalmente a la necesidad de acotar la muestra de análisis.

El capítulo 4 aborda el tema de la decapitación en el contexto del juego de pelota. Este capítulo comienza con una síntesis general del juego de pelota en Mesoamérica, especialmente en el área maya; continúa con la revisión del *Popol Wuj*, en donde aparece en estrecha relación el juego de pelota y la decapitación, en el contexto de la lucha de *Jun Junajpu*, *Wuqub Junajpu* y los héroes gemelos, en contra de los Señores del Inframundo. Luego revisé algunos monumentos del Clásico maya en directa relación con el juego de pelota, para así intentar comprender mejor esta práctica en esta cultura. Dentro de los

monumentos revisados se encuentra un marcador del juego de pelota que muestra posibles antecedentes del mito del *Popol Wuj*.

Siguiendo con la revisión de algunos monumentos del Clásico, analizo el “evento de las tres creaciones” que aparece en algunas inscripciones de esta época, centrándome principalmente en la escalera jeroglífica 2, escalón VII del Templo 33 de Yaxchilán, ya que en ésta encontramos un texto mítico asociado a la decapitación y al juego de pelota. Sin embargo, no encontré en el Clásico maya ninguna asociación iconográfica que evidenciara la relación del juego de pelota y la decapitación.

Continuando con esta relación iconográfica, analizo el juego de pelota en Chichén Itzá y su asociación al *tzompantli* -lo cual da la pauta para abordar de manera muy general los *tzompantli* en Mesoamérica- y realizo una breve revisión del relieve presente en el gran juego de pelota de Chichen Itzá.

Finalmente, abordo la decapitación como parte de un mito cosmogónico, cuyo principal protagonista es el Sol, lo cual me lleva a postular la decapitación como sacrificio en honor al Sol; por ende, analizo la relación de este astro con la decapitación, los guerreros, el juego de pelota, y algunas veces, los *tzompantli*.

Los cuatro capítulos de esta tesis terminan con algunos elementos de juicio y postulados, a modo de síntesis y conclusiones finales unitarias.

Al final, realizo una conclusión general que unifica y aborda los cuatro capítulos que conforman esta tesis.

Capítulo 1

La decapitación y el culto a las cabezas y cráneos trofeos

El sacrificio humano fue uno de los rituales más difundidos en Mesoamérica, encontrándose desde las etapas más antiguas (Preclásico) hasta las más nuevas (Posclásico, incluso después de la Conquista española), y se practicó en casi todas –si no todas- las culturas que se desarrollaron en esta gran área cultural.

Esta práctica ritual era indispensable para el mantenimiento de los dioses, el cosmos y la humanidad, ya que aquellos necesitaron constantemente ser alimentados por los hombres (y a través de ellos) para así poder mantener el equilibrio cósmico del universo y del mundo.

El alimento vital de los dioses era la sangre y el corazón humano, principalmente, los cuales se obtenían a través de la muerte ritual de la víctima; a cambio de esto, los dioses ayudaban a los hombres en distintos ámbitos: buenas cosechas, lluvias, alimentos, éxito en las guerras, protección de males y enfermedades, etc.

El sacrificio humano dentro de las diversas religiones del mundo es uno de los rituales más complejos e impresionantes. El sacrificio consiste en que un ser vivo, humano o animal, se consagre para crear, mantener o restaurar una relación entre el hombre y el orden divino, siempre y cuando aquello que se sacraliza sufra una destrucción parcial o total. Esta es la diferencia fundamental entre una ofrenda y un sacrificio, el hecho de que lo consagrado sea destruido (Nájera 2003: 23).

Según esta autora, para Mauss, el sacrificio es una institución social; no se puede realizar sin la presencia del grupo, ya que aunque lo practique un individuo aislado, la sociedad está presente en forma simbólica, de ella proviene y a ella volverá. La comunidad coopera para obtener una víctima y participa en forma activa en la ceremonia; de esta forma, el sacrificio es eficaz en virtud de su esencia comunitaria. “Este rito obliga al hombre a salir fuera de sí, a la renuncia y a la abnegación, lo cual produce una corriente social y recuerda a los diversos individuos que se deben a una fuerza colectiva simbolizada en las divinidades” (*ibid*: 30-31).

Según Van der Leeuw (en Nájera 2003) la verdadera finalidad del sacrificio es que el don³ se mantenga en constante circulación para que el poder no se detenga, creándose de esta forma, una necesidad recíproca entre hombres y dioses: “te doy para que tengas poder y la vida no se detenga por falta de poder”. Este autor, también plantea la idea del sacrificio vicario, en donde la víctima sustituye al sacrificante. Sin embargo, al ser propiedad del dador forma parte de él mismo y el creyente en último término, se entrega simbólicamente en el sacrificio, a través de la víctima.

Estos sacrificios descritos por los autores, son los conocidos como “sacrificios de comunión”, en donde caben la mayoría de las ceremonias, como las propiciatorias, dedicatorias, calendáricas y hasta expiatorias (es decir, la pena capital), y buscaban reconciliar la continuidad y el bienestar de la comunidad mediante la comunicación con lo sagrado, lograda a través de la destrucción de la vida humana y la oferta de sus esencias vitales (Beattie 1980, Bourdillon 1980, Bell 1997, en Tiesler y Cucina 2010: 201).

Otra serie de motivos encuentra su expresión en las “matanzas de prestigio” (Bourdillon 1980). Éstas **constituían sacrificios que consagraban** hechos clave en la vida de un dinasta como era su entronización o deceso. Este tipo de occisión difiere de los sacrificios de comunión, ya que iban primeramente en beneficio de algún individuo, familia o clan protagónico, al tiempo de ausentarse otros motivos de orden comunitario o religioso propiamente dicho. Una tercera categoría de relevancia es seguramente la de matanzas por “magia negra” o brujería que, contrario a los sacrificios religiosos, buscaban infligir daño a personas o a la comunidad en general [...] Por último mencionamos un tipo de muerte ritual que

³ Se entiende por don un tributo, un objeto de cambio, “dar algo”; y también se entiende como “ponerse en relación con”, participar de otro ser por medio de un objeto que en última instancia forma parte de uno mismo.

ha causado debate entre los mayistas. Se trata de los rituales de terminación que, en ocasiones, se acompañaban de “sacrificios de disyunción” (Beattie 1980) que, más que la unión con lo sagrado, buscan destruir o terminar con las fuerzas sagradas. Entre éstos cuentan aquellos ritos que finalizaban los usos de determinados espacios, objetos o sustancias ceremoniales (Mock 1994, McGee 1998, Vogt 1998, Duncan 2005a, en Tiesler y Cucina 2010: 201. El destacado es mío).

El sacrificio humano, ritual extraño y ajeno a nuestra mirada occidental, se llevó a cabo de muchas maneras, destacando principalmente la extracción de corazón y la decapitación, siendo esta última el objeto de estudio de esta tesis. La decapitación (o amputación cefálica) es una “lesión cortante (por impacto) o cortes por deslizamiento en hueso fresco, sin señales de reacción ósea (en vértebras cervicales y posiblemente bordes dorsales de ramas mandibulares o área del ángulo mandibular)” (Tiesler y Cucina 2010: 199); también se puede definir como “la separación de la cabeza de un cuerpo vivo o muerto (pero que conserve tejidos blandos), ya sea mediante desarticulación o corte. Esto dependerá del instrumento empleado, lo cual condicionará si se trata de la forma de muerte o del tratamiento del cadáver” (Chávez Balderas y Pereira 2007 en Chávez 2010: 319). Puede ocurrir un poco antes o un poco después de la muerte (*peri mortem*)⁴ o después de la muerte (*post mortem*). Si bien, como veremos más adelante, es muy probable que la decapitación entre los mayas, haya sucedido en el lapso *post mortem*.

La decapitación en el área maya fue la principal forma de ejecutar el sacrificio humano durante el Período Clásico (Schele 1984; Nájera 2003), a diferencia de la zona central de México, en donde fue extremadamente rara y distinta a la decapitación *post mortem*, la cual fue corrientemente practicada (Duverger 1993) manifestándose en los *tzompantli* (hileras de cabezas o calaveras). Sin embargo, hay que señalar que hay opiniones en contra de la decapitación *peri mortem* en el sentido de causa de muerte (Alfredo López Austin, Martha I. Nájera, Maricela Ayala y Erik Velásquez, com. pers. 2009-2010), ya que al parecer no existían los instrumentos adecuados en Mesoamérica, como para causar la muerte por decapitación; es posible que la muerte haya sido por degollamiento⁵ (Houston y Scherer

⁴ *Peri mortem*: lesiones encontradas en los huesos provocadas alrededor de la muerte, o sea, poco antes de que la persona muriera o poco después de que ésta hubiese muerto. Este tipo de lesiones y/o marcas se produce cuando los huesos todavía están “frescos”.

⁵ La muerte por degollamiento ocurre siempre de manera *peri mortem* y es una “lesión cortante (por impacto o deslizamiento) en hueso fresco, sin señales de reacción ósea (en caras laterales o cara ventral de cuerpos

2010: 183) y a continuación se hubiese practicado la decapitación, o sea, de manera *peri* o *post mortem* (o sea, con el individuo agonizante o recién muerto, o ya muerto hace cierto tiempo).

De hecho, el registro óseo humano confirma los procedimientos documentados para causar la muerte a los sacrificados en general (principalmente por extracción cardíaca, degollamiento y desnucamiento),⁶ a través de las marcas de violencia *peri mortem* y otros claramente de origen póstumo. En relación a la decapitación, se menciona un depósito primario de Calakmul, Campeche, cuyo impacto frontal en una vértebra cervical testimonia una causa de muerte por degollamiento, seguida por la amputación póstuma del extremo cefálico, o sea, decapitación. A diferencia del degollamiento, la decapitación por desnucamiento debió ocurrir por medio de uno o más cortes violentos desde atrás del cuerpo (ver fig. 3).⁷ Guillermo de Anda describió para la muestra del cenote de Chichén Itzá, una mandíbula de infante con una muesca profunda en la porción posterior de la rama vertical que probablemente fue consecuencia de una herida de este tipo (Tiesler y Cucina 2010: 205).

En todo caso, aquí no importa si la víctima no tuvo como causa de muerte una decapitación directa y que aquella haya sido por degollamiento, estrangulamiento, desnucamiento, extracción de corazón, flechamiento, exposición al fuego, etc.; lo que importa, es que la persona haya sido decapitada en la fase *peri mortem* (poco antes o poco después de la muerte) o *post mortem* (después de la muerte; siempre y cuando conserve tejidos blandos). Eso es lo que entenderé aquí por decapitación, y hay que diferenciarla de la separación del cráneo *post mortem*, lo cual debe haber sucedido generalmente cuando el cuerpo ya estaba esqueletizado, y por lo tanto, no dejaba huellas de corte en las vértebras. Este último caso ya no es decapitación, si no que se trata de la apropiación del cráneo (no de la cabeza) con

vertebrales cervicales)” (Tiesler y Cucina 2010: 199); es “el corte de los paquetes vasculares, que tenía el objetivo de conseguir sangre preciosa. Para esto no era necesario separar la cabeza, ya que un corte lateral en el cuello, por debajo del ángulo de la mandíbula, sería suficiente (Chávez 2010: 320).

⁶ La muerte por desnucamiento ocurre siempre de manera *peri mortem* y es una “lesión cortante (por impacto) en hueso fresco, sin señales de reacción ósea (en apófisis espinosas de vértebras cervicales y bordes dorsales de ramas mandibulares o área del ángulo mandibular) (Tiesler y Cucina 2010: 199).

⁷ En cambio, los cráneos decapitados analizados en el Templo Mayor de Tenochtitlan, indican que “en todos los casos la decapitación se efectuaba con el individuo boca arriba, con un corte entre la tercera, cuarta o quinta vértebras cervicales” (Chávez 2010: 326).

finés probablemente rituales (muy posiblemente relacionados al culto a los ancestros); estos rituales deben haber sido distintos a los involucrados en la decapitación propiamente tal (probablemente relacionados a la captura y apropiación de cierta energía del enemigo). Sin embargo, hay que tener cautela aquí, ya que muchos cráneos trofeos y máscaras-cráneos pudieron haber derivado de una decapitación directa (independiente de la causa de muerte del individuo), y debido a la manipulación de éstos (manufactura del cráneo, etc.), las vértebras con las huellas de corte que evidenciaban dicha práctica, se perdieron (Chávez 2010: 321).

Houston y Scherer señalan respecto a la técnica empleada en el proceso de decapitación (a través del corte por aserramiento o por golpes, ambos con hachas), que al parecer ésta fue un proceso “dirigido a causar el máximo dolor y la posibilidad de preservar la cabeza para su uso como trofeo” (Houston et al. 2006: fig. 1.19, en Houston y Scherer 2010: 175).

De hecho, la decapitación en la zona maya, en general, estuvo asociada a la cabeza trofeo, el ritual agrícola, el juego de pelota, y en ocasiones al murciélago (Nájera 2003), al jaguar, la serpiente, y en menor medida a los *tzompantli*, entre otras. Entre los dioses asociados con la decapitación en esta zona están el dios del maíz, el cual aparece decapitado (fig. 1); el dios de la muerte (A)⁸ y todo su séquito del inframundo aparecen directamente relacionados a esta práctica en el *Popol Wuj* (2008); el dios M,⁹ también aparece asociado a decapitaciones en el *Códice Madrid*, y en el mural de Santa Rita Corozal está decapitado (ver figs. 2 y 3; y fig. 20 del cap. 4). El dios *Chaahk*, aparece sosteniendo una cabeza

⁸ La nomenclatura en letras mayúsculas que uso con algunos dioses mayas, se basa en la clasificación de Paul Shellhas (1904), salvo el “dios” A’, identificado y catalogado por Günter Zimmermann (1956). Posteriormente, Grube (2004) descifró el nombre del “dios” A’ como *Ahkan*.

⁹ *Ek’ Chuak*. Dios de los comerciantes (dios M)

Esta deidad, cuyo nombre se traduce como Escorpión (Chuak) Negro (Ek’), era el patrono de los comerciantes, quienes le rendían culto en la noche, en medio de los caminos. Es el dios del centro del mundo, donde enciende el primer fuego, por lo que podemos relacionarlo con Xiuhtecutli (Señor del Centro) o Huehuetéotl (Dios Viejo del Fuego) de los pueblos del Centro de México. Sus representaciones lo muestran con rasgos humanos de joven o anciano y el cuerpo pintado de negro, cola de escorpión, labios rojos y una nariz prominente. Esta última característica también se asocia con Yacatecutli (Señor de la Nariz), deidad del comercio en el panteón mexica. Conocemos pocas imágenes de este dios en el Clásico, pero en los códices del Posclásico, especialmente en el *Madrid*, se registraron varias de sus acciones rituales. Puede cargar en la espalda el bulto de los comerciantes y apoyarse con una lanza o un bastón, enciende el fuego primigenio en el centro del cosmos, agita una sonaja esférica, porta el hacha con la que Chaak produce los rayos, se autosacrifica punzándose el pene y es atacado por otras deidades. Su nombre jeroglífico es el ojo mismo del dios y en las fechas de serie inicial este glifo aparece como patrono del segundo mes, llamado *wo* (Pérez 2007: 63).

cortada y una lanza en un tablero esculpido en bajorrelieve de Dzehkabtun, un sitio Chenes, y en un mural de Mul-Chic (región del Puuc), aparecen personificaciones de *Chaahk* participando en decapitaciones (Walters y Kowalski 2000: 210, 217, 218).

Otros seres sobrenaturales asociados a la decapitación son los nagueales (*way*) *Ahkan* (quien aparece autodecapitándose), el jaguar y el jaguar con nenúfar, los cuales sostienen las cabezas recién decapitadas y sangrantes de las víctimas.¹⁰ Entre las vasijas en las que aparece un ser esquelético similar al dios A,¹¹ sosteniendo una cabeza decapitada, estos animales forman parte de la escena (ver Kerr n° 1490, 1256, 718),¹² al igual que en las representaciones donde el *way Ahkan* se autodecapita (Kerr n° 1230 y 3395);¹³ en la primera, aparece el jaguar asociado al glifo estrella (*ek'*), lo cual indica su posible asociación con la guerra.

En cambio, entre los mexicas, hay decapitación en los sacrificios humanos dedicados a *Huitzilopochtli*, *Mixcóatl*, al dios del fuego (*Xiuhtecuhtli*), a *Omácatl*, *Xipe Tótec*, *Yacatecuhtli* (González 1988, Duverger 1993), *Tezcatlipoca*, *Ilamatecuhtli*, a las montañas, *Mayahuel* (Duverger 1993), las diosas *Xilonen* y *Toci* (Eliade 1972, Duverger 1993, Nájera 2003).

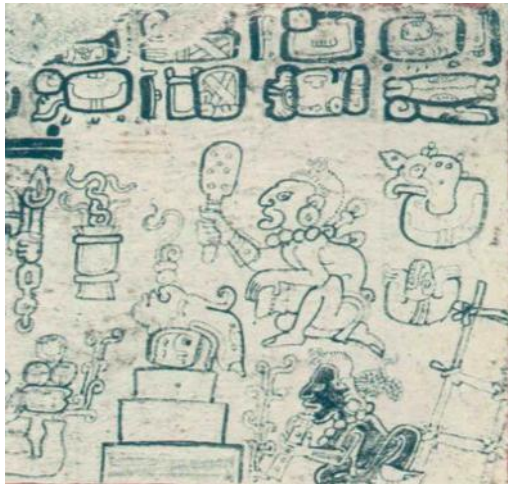
No obstante, en ambas zonas (maya y mexica) la decapitación se relaciona con el juego de pelota y la agricultura. Estas asociaciones deben tener un trasfondo más amplio, que responden al simbolismo de la cabeza humana, ya que esto explicaría en gran medida el culto a los cráneos y cabezas trofeos.

¹⁰ Ver platos y vasijas Kerr n° 9069, 5074, 8936.

¹¹ Varios de los personajes representados en las vasijas han sido confundidos con el dios de la muerte (A) y el dios *Ahkan*. En el capítulo 2 se aborda este tema, y además se analizan varias de las vasijas aquí mencionadas.

¹² Ver la vasija K1256 en la figura 5 del capítulo 2.

¹³ Ver figuras 1 y 4 del capítulo 2.



a



b

Figura 1. La decapitación del dios del maíz. a) *Códice Dresde* pág. 34a; al centro aparece el dios del maíz (E, según la nomenclatura de Schellhas 1904) decapitado. b) Detalle de la escalera jeroglífica 2, escalón VII, Yaxchilán. Texto mítico que narra tres decapitaciones, siendo la primera al parecer, la del dios del maíz: *ch'ak b'aah...*? “es decapitado/a (el ¿dios del maíz?)” (ver capítulo 4). Dibujo de John Montgomery.



Figura 2. Dios M detrás de un decapitado, *Códice Madrid* (54b).



Figura 3. Dios M delante de un personaje que será decapitado. Se aprecia cómo la decapitación se llevaba a cabo desde la parte posterior del cuello (desnucamiento). *Códice Madrid* (55b).

1.1. *Decapitación y agricultura*

El tema de la muerte en la cosmovisión maya se ve asociado al renacimiento vegetal, más que a una sobrevivencia del ser humano muerto, es decir, se necesita la muerte para que surjan las plantas alimenticias y germinen nuevamente. Esto aparece claramente en el *Popol Wuj*, en donde la cabeza decapitada de *Jun Junajpu* hace florecer el árbol de jícaro, que nunca antes había dado frutos.

Aquí se ve la relación que existe entre la cabeza y los frutos, lo cual podemos observar en el Tablero de la Cruz Foliada de Palenque, donde de las ramas del “árbol de maíz”, aparecen cabezas cortadas en lugar de mazorcas, lo cual también se ve en la parte inferior derecha de este tablero: aparece *Pakal* ya muerto, sobre una planta de maíz que tiene una cabeza cortada en vez de mazorca, junto a una concha de caracol (fig. 4).

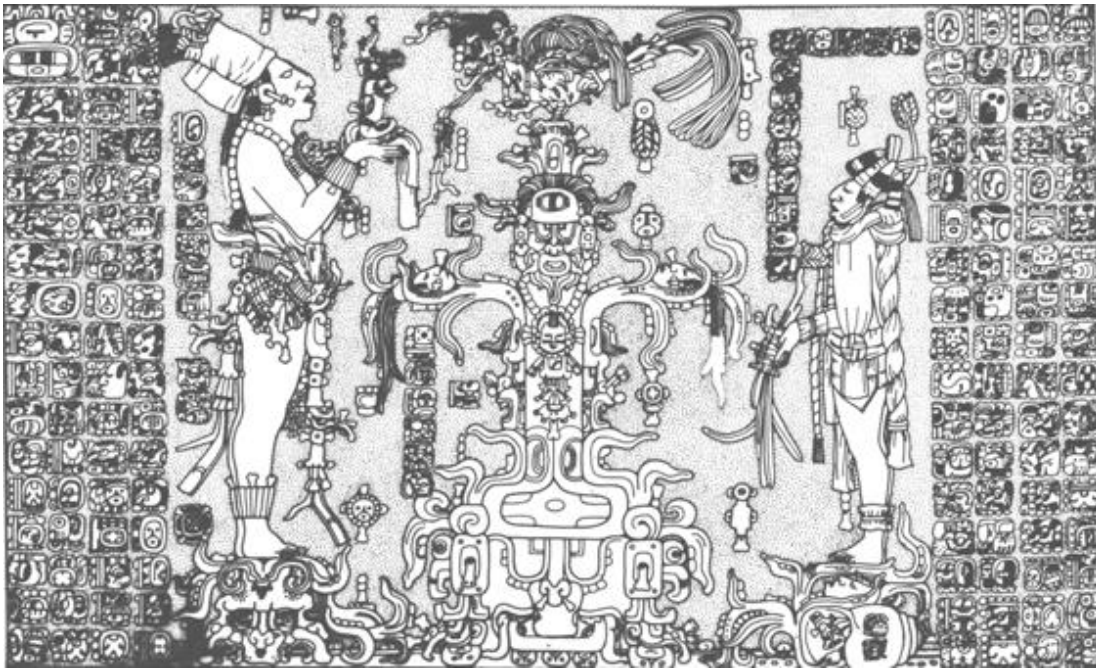


Figura 4. Tablero de la Cruz Foliada, Palenque (Clásico Tardío). Nótense las cabezas-mazorcas que salen de las ramas de la planta de maíz en el centro de la imagen y debajo de *Pakal* (a la derecha). Schele identificó estas cabezas con el dios del maíz.¹⁴ Dibujo de Linda Schele.

¹⁴ Ver:

http://research.famsi.org/spanish/schele_list_es.php?rowstart=70&search=palenque&vase_number=&date_added=&vase_type=&ms_number=&site=&icon_elements=&display=10

En estas representaciones, nuevamente encontramos la idea de la decapitación y la muerte unida a la germinación y fertilidad vegetal. En la zona andina, específicamente entre los quechua etnográficos, “la cabeza humana tiene que ver con la producción de la tierra, está relacionada con los frutos, ella misma es como un fruto. La lúcuma es *Ruku-Uma*, (en quechua, cabeza de viejo). La tutuma es otro nombre de la cabeza humana y lo es de un fruto. La cabeza tiene que ver con la calabaza y con la maraca” (Valcárcel 1959); y con la jícara, el maíz, el cacao y el nenúfar en el caso maya (ver figs. 4, 5 y 6). Una vez separada del cuerpo,

La cabeza, en el pensamiento maya, es, entre otras cosas, sinónimo del fruto, de aquello que brota del tallo, el cuerpo. Y como tal debe ser tratada en estos ciclos rituales, como el fruto maduro y lleno de vida que debe ser cortado para enterrarlo y que vuelva a la vida integrado en su cuerpo para repetir una y otra vez el ciclo de la vida-muerte, muerte-vida (Asensio 2010: 278).

Esta idea también la encontramos entre los mexicas, quienes al parecer en un sacrificio de primicias, decapitaban a una joven y posteriormente al término de la cosecha, a otra mujer. En el octavo mes (o veintena) de *Uei tecuílhuil*, cuando la cosecha estaba madura, una muchacha que representaba a la diosa del maíz nuevo, *Xilonen*, era decapitada; sesenta días más tarde, cuando se terminaba la cosecha, tenía lugar un nuevo sacrificio (Eliade 1972: 310-311). Este sacrificio se hacía en el undécimo mes, durante la fiesta de *Ochpaniztli*, en honor a *Teteuinnan* o *Toci*, “nuestra abuela” (Sahagún 1938-I), la madre de todos los dioses, “la diosa del maíz cosechado y utilizado” según Eliade (1972). En esa fiesta sacrificaban a una mujer que representaba a esa diosa, quien era decapitada y desollada inmediatamente.

Venida la noche en que había de morir, ataviábanla muy ricamente y hacíanla entender que la llevaban para que durmiese con ella algún gran señor; y llevábanla con gran silencio al *cu*. donde había de morir. Subida arriba, tomábala uno a cuestras, espaldas con espaldas, y de presto la cortaban la cabeza, y luego la desollaban y un mancebo robusto vestíase el pellejo.

Este que vestía el pellejo de ésta que mataban llevábanle luego con mucha solemnidad y acompañándole de muchos cautivos al *cu* de *Huitzilopochtli*; allí, éste mismo, delante de *Huitzilopochtli* sacaba el corazón a cuatro cautivos, y los demás dejábalos para que los matase el sátrapa (Sahagún 1938-I: 100).

El sentido evidente y más inmediato de la decapitación y la muerte en general es la regeneración de la fuerza sagrada que obra en las cosechas.

Es así como se lleva a cabo un complejo ritual de reciprocidad sacrificial, en donde el ser humano “mata” al vegetal que necesita para subsistir y a cambio de esto, le ofrece y entrega al dios la vida de una o más personas de su comunidad, para que así aquél también se alimente. Este fenómeno, lo estudió muy bien Eliade en numerosas culturas, y al respecto señala a modo de conclusión,

...antes de la época mítica, un Ser divino, con mucha frecuencia una mujer o una muchacha, a veces un niño o un hombre, se ha dejado inmolar para que los tubérculos o los árboles frutales pudieran brotar de su cuerpo. Este primer asesinato cambió radicalmente el modo de ser de la existencia humana. La inmolación del Ser divino instauró tanto la necesidad de la alimentación como la fatalidad de la muerte, y como secuela, la sexualidad, único medio de asegurar la continuidad de la vida. El cuerpo de la divinidad inmolada se transformó en alimento; su alma descendió bajo tierra, donde fundó el País de los Muertos (Eliade 1981: 90).

Esto fue precisamente lo que sucedió con *Jun Junajpu*, el ser mítico que debió ser decapitado para que a través de su cabeza pudiera florecer y dar frutos el árbol donde aquella fue depositada, y posteriormente, su calavera fue la que embarazó a *Ixkik'* con el chisguete de saliva que depositó en su mano (símbolo del acto sexual).

Es así como en este mito encontramos a las cabezas cortadas asociadas a la fertilidad vegetal, y a las calaveras asociadas a la fertilidad humana, la sexualidad. De esta forma, la apropiación violenta de la cabeza, a través de la decapitación estaría relacionada a la fertilidad tanto humana, como vegetal y animal.¹⁵

Esta misma idea la encontramos con el dios del maíz, quien también aparece decapitado en varias imágenes (ver fig. 1); de esta forma, este dios y *Jun Junajpu* se asociarían a la fertilidad, y ambos personajes míticos, serían deidades *dema*,¹⁶ las cuales dieron origen al maíz y a las jícaras con sus respectivas decapitaciones.

Retomando a Eliade (1981), él nos señala que la “caza de cabezas” (*sic*), los sacrificios humanos y el “canibalismo” (*sic*) (y/o antropofagia ritual), lo fundaron seres sobrenaturales

¹⁵ Ver más adelante al apartado sobre “cabezas trofeo”.

¹⁶ Los dioses *dema*, son aquellos que a partir de su muerte dieron origen a las plantas y frutos, los alimentos del hombre. Esto se produjo a través del desmembramiento de sus cuerpos; de cada parte desmembrada, se originó una planta o alimento distinto. Un ejemplo de estos dioses son Osiris en la cultura egipcia, e indirectamente Pachacamac (quien descuartizó al hijo que tuvo una mujer con el sol, y de cuyos miembros nacieron el maíz, la yuca, los pepinos y los pacayes), en la cultura andina. Fue E. Jensen quien acuñó este término en su obra *Mito y culto entre pueblos primitivos*; dicho término era utilizado por una tribu de Nueva Guinea y Jensen lo generalizó para todas las deidades que comparten las mismas características.

para permitir a la humanidad asumir una responsabilidad en el cosmos, para ponerla en la situación de tener que velar por la continuidad de la vida vegetal. Con estos actos, los humanos reactualizan los mitos, se aproximan a sus dioses y comparten su santidad. Estos mitos primigenios –relacionados con la “caza de cabezas” (*sic*), los sacrificios humanos y el “canibalismo” (*sic*)- corresponden a “historias divinas trágicas” y el hombre, de esta forma, debe asumir una gran responsabilidad ante sí mismo y ante la naturaleza, al tener que reactualizarlas periódicamente (Eliade 1981: 91).

Además, estos mitos establecieron el vínculo directo de la muerte humana y la germinación vegetal, razón por la que los mayas representaron en numerosas ocasiones a sus muertos, como la fuente por cual brotaba la vida vegetal, muchas veces a través de las cabezas (¿decapitadas?) y/o cráneos (ver figuras 4, 5, 6, 7 y 8).

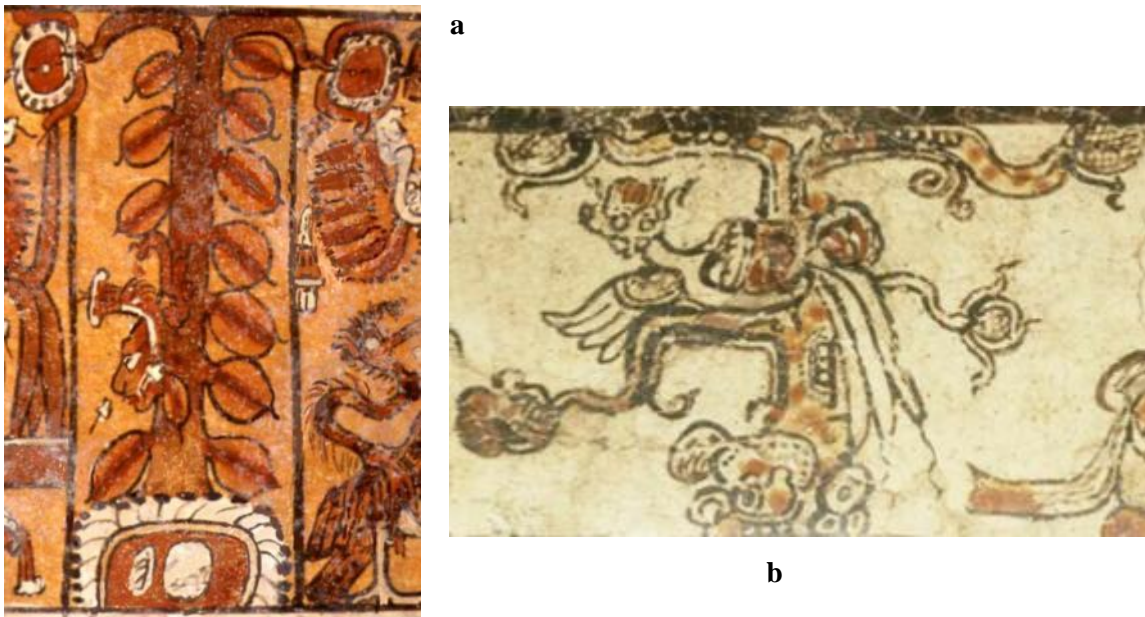


Figura 5. a) Cabeza como un fruto de cacao, vaso K5615. Museo *Popol Vuh* de Guatemala. b) Detalle de la vasija K6994, en la cual de una cabeza o cráneo, brota un árbol con flores. Museo Hudson de Orono, Maine. Sobre una rama del árbol que brota de la cabeza o cráneo, se encuentra posada un ave, cuya especie fue identificada con el búho cornudo; la especie del árbol se identificó con el amate o *strangler fig*, posiblemente *Ficus cotinifolia*; finalmente, los personajes viejos antropomorfos que aparecen en esta vasija (pero que no se ven en esta imagen), fueron identificados con el viejo dios L (Boot 2003: 1, 4-5).



Figura 6. Vasija K5941, aquí aparecen cráneos o cabezas de las cuales brotan al parecer nenúfares, razón por la cual algunos autores lo han llamado erróneamente “monstruo lirio acuático”.



Figura 7. Plato estilo códice, K5073. Cabeza-cráneo con flores, probablemente nenúfares. Se observan puntos en la frente y mandíbula de la calavera, lo cual indica que se está representando un cráneo humano “real”.



Figura 8. Detalle de *Chaahk* cortando un árbol-cabeza de sí mismo. *Códice Dresde* (41b).

1.2. El culto a las Santas Calaveras de San José, Petén, Guatemala

A continuación abordo un culto moderno maya (etnográfico), relacionado con tres calaveras humanas. Este ritual nos permite tratar más adelante varias temáticas prehispánicas y etnohistóricas relacionadas. Es por esta razón que se describe y analiza primero este ritual etnográfico en vez de rituales y prácticas más antiguas, porque la temática es lo que prima en el orden de desarrollo de los temas, y no un criterio meramente cronológico (de más antiguo a más reciente), ya que la transversalidad de los tópicos y el tema en general, lo impiden.

El culto a los cráneos o “Santas Calaveras” en San José se consignó primeramente por Eric Thompson en 1930, posteriormente, fue registrado en la década de 1960 por Rubén Reina y a comienzos de este siglo por José Alejos (2010). Este culto aún se practica entre los habitantes maya-itzá¹⁷ de San José, en el departamento de Petén, Guatemala, en donde celebran¹⁸ un ritual los primeros días de noviembre en conmemoración a los difuntos. El día 1° de noviembre, día de Todos los Santos, toman protagonismo estas calaveras, ya que cada año una de ellas encabeza una ceremonia muy particular (figs. 9 y 10), la cual se caracterizaba por una procesión nocturna -si bien actualmente la procesión también se hace durante el día, como se ve en la fig. 9- en donde visitan a las familias que habían solicitado meses antes la visita de la calavera para honrarla por distintos motivos: “enfermedades, una experiencia tenida en el monte que había arrastrado a una persona al borde de la muerte, la defunción de un hijo, el deseo de protección, la devoción y la fe en los cráneos” (Reina 1962a: 28; 1962b). La noche en que sale la calavera, se presentan a la comunidad todos los familiares muertos, donde cada familia espera a sus deudos con comida, bebida y velas dispuestas en un altar, de hecho, estas calaveras les ayudan a traer a sus parientes muertos

¹⁷ En la época en que Reina hizo su etnografía en San José, la población era maya en un 99% (1962 a y b). Actualmente, al parecer la situación sigue siendo la misma, ya que el pueblo está habitado por cerca de dos mil personas, casi en su totalidad de origen itzá (Alejos 2010: 184).

¹⁸ A pesar de que la iglesia católica lleva años intentando erradicar esta profunda creencia “pagana”, según dicha institución.

con ellos, siendo de esta forma “un vínculo con seres invisibles” (Reina 1984: 69, en Alejos 2010: 251).

Las “Santas Calaveras” se encuentran en un extremo del altar mayor del templo de la iglesia de San José –lo cual demuestra la gran devoción que les tienen-; actualmente no conservan la mandíbula inferior (Reina 1962a y b, Alejos 2010: 249). Estas “Santas” son identificadas por la comunidad como sus antepasados, hombres sabios que según ellos eran sacerdotes,¹⁹ y de acuerdo a José Alejos, su antigüedad debe venir de la Colonia (com. pers., noviembre 2010).

Estas calaveras reciben un importante culto a lo largo del año. Los lugareños acuden a ellas para pedir por la curación o la salvación de la vida, propia o de otro ser querido. Luego, el primero de noviembre de cada año, se saca a una de ellas en procesión por el pueblo, siendo recibida en aquellos hogares que le han hecho alguna promesa. Según me comentaron varias personas, esta costumbre se encontraba en decadencia hasta 1992, ya sólo muy pocas personas del pueblo participaban en la procesión y menos todavía eran quienes recibían a las calaveras en sus casas. Pero de esa fecha al presente el culto se ha renovado con una fuerza inusitada, pues ahora una multitud de gente recorre el pueblo con las calaveras y muchas familias las reciben para cumplir su *promesa*. Esta última consiste, como indiqué, en pedir por la vida, la salud, la curación de alguna persona, aunque también se pide por el bienestar de un difunto. La recibida consiste en festejar la visita de la calavera al hogar, colocándola en un altar arreglado para la ocasión, la contratación de un grupo de marimba, y preparar abundante comida para compartir con todos los asistentes (Alejos 2010: 250).

¹⁹ Prioste (de preboste): Mayordomo de una hermandad o cofradía (RAE).



A



B

Figura 9 (a y b). Procesión de una de las tres Santas Calaveras de San José, Petén. Guatemala. Fotografías de José Alejos García.



Figura 10. Santa Calavera de San José, Petén. Guatemala. Nótese la cruz que lleva en la frente. Fotografía de José Alejos García.

Este particular ritual, cobra sentido en las palabras de un anciano sanjoseño que al hablar sobre las calaveras señaló: “eran personas espirituales de tiempos antiguos. Mi abuelo me dijo que le habían contado que eran hombres importantes. Son más importantes que los santos, porque éstos están hechos de madera, mientras que las calaveras fueron seres humanos y han estado vivas. Son de puro hueso, igual que las nuestras” (Reina 1962a: 32, 1962b: 32).

De esta declaración se deduce que las calaveras tienen una importancia que va más allá del simple hecho de haber pertenecido a seres humanos; este hecho no es menor, pero no justifica la profunda devoción que provocan en los sanjoseños, ya que ellos tratan como seres sobrenaturales a estas calaveras, como protectoras de la comunidad, antepasados de los vivos y muertos, en efecto, son de alguna forma, los representantes de los muertos y la muerte. “Ellas simbolizan a la muerte como un ser suprahumano, una divinidad que da y quita la vida, pero...también representan a cada uno de los difuntos que reciben homenaje en aquella fecha” (Alejos 2010: 249).

Pero el hecho de que las calaveras se consideren como seres sobrenaturales, se relaciona con la pervivencia de una creencia y un culto mucho más antiguo de lo que los sanjoseños puedan recordar. Claramente es uno de los pocos ejemplos donde se percibe tan vívidamente en la actualidad el antiquísimo culto maya a las cabezas y/o cráneos trofeos.

La devoción a estas calaveras, nos dan las claves para intentar comprender la antigua devoción maya por el culto a la cabeza trofeo: ciertamente, la cabeza y/o cráneo trofeo tiene la facultad de conservar la “esencia” de la persona a la cual perteneció en vida, es por esta razón que se le atribuye a este trofeo el poder sobrenatural venerado entre los sanjoseños.

En este sentido, el cráneo trofeo, más que “trofeo” en la acepción de “botín de guerra”, lo aplico en el sentido de “reliquia”, ya que es muy probable que el culto a los ancestros tenga que ver con la apropiación del cráneo, a través de la exhumación de éste, en vez de la decapitación del individuo. También es probable que el culto a los cráneos de los ancestros –y ancestros en general- se haya realizado principalmente con miembros de la propia comunidad o grupo endogámico, a diferencia del culto a las cabezas trofeos –estrechamente relacionados a la decapitación- las cuales deben haber pertenecido a enemigos de guerra de otras comunidades, o sea, de grupos exogámicos. Sin embargo, como podemos observar en algunas culturas americanas -amazónicas y andinas-, no podemos descartar que algunas de estas cabezas trofeos, pertenecientes a grupos exogámicos, con el tiempo se hayan convertido en ancestros sagrados “adoptados” por la comunidad que se adueñó de dicha cabeza extranjera. Este proceso pudo originarse a través de la “domesticación” del espíritu o entidad anímica –que probablemente se aloja en la cabeza- de la persona enemiga decapitada. Una vez que esto se conseguía, si el espíritu de esa persona era muy poderoso, podía interceder a favor de la comunidad que se había apropiado de su espíritu, convirtiéndose de esa forma en un ancestro tanto o más poderoso que los ancestros originarios de la propia comunidad.

Como hemos visto, el culto a las “Santas Calaveras”, se inserta en el ritual de veneración a los ancestros; éste, presenta en general numerosas variantes regionales, étnicas y temporales, no sólo en el área maya -donde encontramos por ejemplo, entre los yucatecos actuales, un culto a los ancestros (familiares fallecidos hace más de tres años), realizado con sus huesos exhumados temporalmente del cementerio-,²⁰ sino también en otras partes de América y del mundo, cuyo estudio excede a los objetivos de esta tesis. Por esta razón, abordé en mayor profundidad un culto paradigmático en la zona maya (las “Santas Calaveras” de San José, Guatemala) que evidencia fehacientemente este complejo ritual.

²⁰ Más adelante se aborda un poco más este tema.

Sin embargo, hay que señalar que varios de estos cultos (a los ancestros), encontrados en diversas épocas y culturas, tienen algo en común: su veneración se centra en el culto a las cabezas o cráneos de los antepasados u otras personas (lo cual se tratará más adelante). Este hecho nos lleva a profundizar en el simbolismo de la cabeza como un todo (incluyendo el cráneo), y sus atributos sobrenaturales y asociaciones simbólicas, lo cual se verá a continuación y se abordará a lo largo de la tesis, enfocándonos siempre en la cultura maya, pero apoyándonos en análisis comparativos con otras culturas mesoamericanas (principalmente mexicana) y eventualmente de otras áreas culturales (principalmente andinas y amazónicas).

1.3. *La cabeza y el tonalli*

Para comprender mejor de dónde proviene este poder sobrenatural asociado a las cabezas y/o cráneos trofeos, es necesario adentrarnos en las antiguas concepciones del cuerpo - específicamente de la cabeza- que tenían los mesoamericanos. En este sentido, debido a las escasas fuentes mayas disponibles, en comparación con la copiosa información dejada por los españoles en el centro de México, analizaremos lo que han dicho los investigadores de esta zona, con relación a la concepción y atributos de la cabeza, dando por hecho, que al ser parte de una cosmovisión mesoamericana común, muchos de los elementos que a continuación se analizarán, podrían aplicarse sin mayores problemas a otras culturas distintas a la mexicana, como a la cultura maya, por ejemplo.²¹

Según Alfredo López Austin, los antiguos nahuas creían que en los huesos quedaba parte de las fuerzas vitales del individuo (2008-I: 177), lo cual ya nos da algunas pistas respecto al posible sentido del culto a las calaveras; sin embargo, hay que ver qué clase de fuerzas

²¹ Sin embargo, en el capítulo 2 se abordan las entidades anímicas en la cosmovisión maya, priorizando al *wahyis* (el equivalente del *ihíyotl* nahua; entidad anímica relacionada al nagualismo) y al *b'aahis* (el equivalente del *tonalli* nahua, entidad anímica alojada en la cabeza según Velásquez 2009).

vitales podrían conservarse en las cabezas trofeos. Hay que señalar, que para los mayas los huesos también representaban algo sagrado que probablemente guardaba parte de la energía o fuerzas vitales del individuo, de hecho, “los huesos poseían fuerzas y poderes especiales, noción que explica, por ejemplo, su papel preponderante en la preservación de los restos de adversarios sacrificados” (Tiesler y Cucina 2010: 205), o de los ancestros importantes y poderosos.

Esta idea se aprecia sobre todo en la iconografía, ya que aparecen seres sobrenaturales y gobernantes en tronos de huesos, además de gobernantes sosteniendo huesos de cuyas epífisis brotan seres sobrenaturales e incluso sosteniendo cráneos, como sucede con las Señoras *K’ab’al Xook* e *Ik’ Joloom* (o Cráneo) de Yaxchilán (ver figs. 11, 12; vasija K3395 en el cap. 2 y figs. 42 y 43 del cap. 3). El texto epigráfico del dintel 25, donde aparece la Sra. *K’ab’al Xook* dice lo siguiente:

5 Imix 4 Mak utzakaw uK’awiilaal utook’ [u]pakal A[j]k’ahk’ O’ Chaahk u k’uhul tzak 4 winikjaab’ ajaw Kokaaj? B’a[h]lam ucha’n A[j].. k k’uh[ul] ... ajaw b’aa[h]kab’. Ub’aahil[a’n] Ixik Ohl Witenaaj Ch’ahoom Ixik K’ab’al Xook uyoktel tahn ha’ Pa’chan²²

En cinco Imix cuatro mak, el señor de cuatro katunes Kokaj B’ahlam, el guardián de aj...K, sagrado señor...príncipe de la tierra conjuró el k’awiilal, el pedernal y el escudo de Ajk’ahk’ O’Chaahk, su sagrado conjuro. Ixik K’ab’al Xook es la personificación de Ixik Ohl Witenaaj Ch’ahoom al pie del bosque en el centro del agua de Pa’chan (Valencia y García Barrios 2010: 242).

En este texto se aprecia que la invocación se realiza a través de la figura de *K’awiilal*, y que el personaje surgido de esa invocación es *Ajk’aahk’ O’ Chaahk* con su “pedernal y su escudo” (*id*), quien es precisamente el personaje que se asoma de las fauces de la serpiente, la cual corresponde a la representación del dios *K’awiil*, según señalan los autores a lo largo de su artículo. Este *Ajk’aahk’ O’ Chaahk*, probablemente es la manifestación del ancestro que la Señora *K’ab’al Xook* sostiene en su muñeca en la forma de cráneo trofeo. De hecho,

²² 5 IMIX 4 ma-MAK u-TZAK-wa u-K’AWIIL-wi-la-li u-to-k’a PAKAL a-K’AK’ O-CHAK-ki u K’UH-ju-lu tza-ku TANLAM-TUN 4-WINIKHAB’ KATUN-AJAW KOKAJ? B’ALAM u-CHAN-nu a-la ?-ki K’UH-lu PA’CHAN-?-AJAW b’a-ka-b’a. U-BAH-li IXIK-OHL-la wi-?-te-NAH ch’a-ho-ma IXIK k’a-b’a-la XOK-ki u yo-OK-TE-le TAHN-HA’PA’CHAN-na (Valencia y García Barrios, 2010: 242).

los autores plantean la hipótesis de que “*K’awiil* es el eje conductor que permite la comunicación con el lugar donde habitan los ancestros y seres sobrenaturales”, además, “los escribas-pintores del estilo códice muestran a *K’awiil* como el elemento que permite conectar con el mundo sobrenatural” (*ibid*: 257). De esta forma, es muy probable que en la imagen del Dintel 25 de Yaxchilán (fig. 12) estemos viendo la relación *K’awiil*-ancestros-cráneos trofeos, relación que al parecer también se ve en otros monumentos del sitio.

Debo señalar un dato importante en relación a la naturaleza de dicho cráneo, y muchos otros –al igual que huesos en general- que aparecen representados en distintos monumentos y soportes portátiles. Cuando los mayas representaban cráneos reales, y no a objetos de otros materiales con forma de cráneos, se encargaban de especificar esto en la iconografía a través de la representación de puntos, generalmente tres, en alguna parte de la calavera, principalmente sobre el arco superciliar (zona de la ceja) o en la mandíbula (Maricela Ayala, com. pers. 2010); en el caso de huesos largos, representaban puntos en las epífisis (*id.*). Si observamos más adelante, muchos de los cráneos que aparecen en las representaciones iconográficas llevan estos puntos (ver figs. 7, 12 y 19).

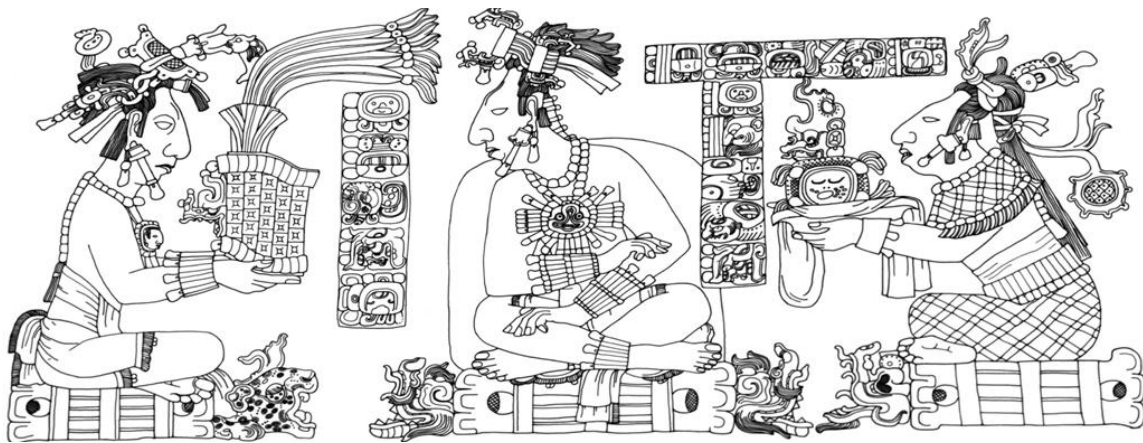


Figura 11. Tablero del Palacio de Palenque. Nótense los tronos de huesos sobre los que están sentados los personajes; de las epífisis de estos huesos están saliendo seres sobrenaturales. A los extremos aparecen *Janaab’ Pakal* y su reina la Señora *Tz’akb’u* presentando los emblemas de guerra a *K’an Joy Chitam II* (al medio de la escena): el tocado y el “escudo pedernal”. Este gobernante ascendió al poder el 30 de mayo de 702 d.C. (Martin y Grube 2000: 171). Dibujo de Linda Schele.



Figura 12. Ritual a los ancestros con cráneos humanos (notéense los tres puntos que aparecen sobre el arco superciliar de las tres calaveras representadas, incluyendo la que aparece en el tocado de la señora *Ik' Joloom*). a) Dintel 25 de Yaxchilán. Señora *K'ab'al Xook*, esposa principal de *Kokaaj B'ahlam II*,²³ en pleno ritual junto a la serpiente de *K'awiil*. Sobre el brazalete de su muñeca derecha, sostiene un cráneo (Dibujo en P. Mathews 1997: 157, fig. 5-13). b) Detalle de la Estela 35 de Yaxchilán, frente. Se ve a la señora *Ik' Joloom* (o Cráneo), madre de Pájaro Jaguar IV (*Yaxuun Bahlam IV*) y una de las esposas de *Kokaaj B'ahlam II*, sosteniendo un cráneo del cual brota algo de su coronilla (¿esencia, energía?), que se une a un cráneo que está más arriba y que al parecer forma parte del tocado de la señora *Ik' Joloom* (¿o es el desdoblamiento del cráneo que lleva en la mano?). Ver también la figura 17 del capítulo 4.

Su representación es un claro paralelo de las ceremonias ejecutadas por la esposa principal de *Kokaaj B'ahlam II*. Este monumento se hizo en el gobierno de *Yaxuun Bahlam IV*, con la finalidad de legitimarse en el poder, a través de un simbolismo ritual similar al que hizo su padre. Con estas ceremonias intentaba situar a su madre en el mismo nivel que la Señora *Xook*, ya que su madre era una reina de rango menor proveniente de Calakmul (Martin y Grube 2000). Fotografía de Macarena López Oliva.

Según Olivier y Luján (2010), los ritos llevados a cabo con cráneos y huesos “tenían claramente como propósito propiciar el renacimiento de las víctimas tanto humanas como animales. Olivier considera que los huesos eran asimilados simbólicamente con semillas

²³ También conocido como *Itzamnaaj B'ahlam II*, Escudo Jaguar I y Escudo Jaguar II (ver Mathews 1997 y Martin y Grube 2000).

susceptibles de reavivarse, siguiendo un simbolismo ampliamente difundido entre los pueblos cazadores” (Olivier y López Luján 2010: 31).

De acuerdo con López Austin, en el cuerpo humano existían tres grandes centros anímicos mayores, entendiendo por centro anímico a “la parte del organismo humano en la que se supone existe una concentración de fuerzas anímicas, de sustancias vitales, y en la que se generan los impulsos básicos de dirección de los procesos que dan vida y movimiento al organismo y permiten la realización de las funciones psíquicas” (López Austin 2008-I: 197). La energía anímica que se supone reside en los centros anímicos se concibe frecuentemente como una unidad estructurada con capacidad de independencia, en algunas condiciones, del sitio orgánico en el que se le ubica (*id*).

Los tres grandes centros anímicos mencionados estaban ubicados en tres zonas distintas: la cabeza, el corazón y el hígado, correspondientes al *tonalli*, el *teyolía* y el *ihíyotl*, respectivamente.

De esta forma, podemos ver que la cabeza era la depositaria de uno de los tres grandes centros anímicos del ser humano, el *tonalli*, razón por la cual analizaremos a continuación tanto los atributos y características de la cabeza como del *tonalli*.

De las regiones del cuerpo, la cabeza es precisamente la que recibe más variadas atribuciones, destacando la “correspondencia cósmica, la capacidad de raciocinio, la importancia como región de comunicación, la naturaleza de centro de relación con la sociedad y con el cosmos, y la ubicación como punto en el que aflora la vida interna” (López Austin 2008-I: 182). La capacidad de expresión de la cabeza se manifiesta en la cara, el sitio por el que surge al exterior la fuerza vital del aliento que está cargada de sentimiento y de valor moral. Según Miguel León-Portilla, el rostro junto con el corazón formarían una unidad simbólica y equivaldrían a nuestro concepto occidental de “persona”; la personalidad que saca del anonimato al ser humano. “El rostro es para los *tlatatinime* la manifestación del ‘yo’, el cual se adquiere y se desarrolla por medio de la educación, posee la connotación que caracteriza ‘...la naturaleza más íntima del yo peculiar de cada hombre’” (León-Portilla 1979, en Nájera 2003: 171).

Por el aprecio que tenían de conservar la cabeza como trofeo “suponemos que le atribuían valores religiosos, como puede ser el que ahí residía la personalidad del individuo. De la Garza sugiere que los mayas poseían un concepto similar a la noción nahua de persona; cara o rostro en lenguas mayances significa ‘superficie, apariencia’” (*ibid*: 171, 172). Esto convierte al rostro humano en el espejo de las virtudes del individuo. En la parte superior de la cabeza (*cuaitl*) se ubicaban la conciencia y razón (López Austin 2008-I: 182).

La cabeza en su totalidad (*ilhuícatl*) –que estaba vinculada con el nivel superior del cosmos (Ortiz de Montellano 1993)- está irrigada por las sustancias anímicas, esto incluye la cara (*ixtli*, *xayácatl*, *ihíotl* o *ihíyotl*), la mollera y los cabellos (López Austin 2008-I y II: 184, 162).

El *tonalli* se adquiría cuando un individuo nacía y aquél tenía el mismo nombre que el día del nacimiento o el día en que se celebraba un rito con el recién nacido, razón por la cual este signo determinaba la personalidad del individuo y su destino (Carrasco 1976); era un augurio establecido en el momento de su nacimiento, una tendencia y temperamento particulares que determinaban su futuro y cuyas fechas astrológicas tenían consecuencias para la salud (Ortiz de Montellano 1993). Era una especie de atributo espiritual separable del individuo, al que se podía rezar y eventualmente perder, sobre todo en el caso de los niños, lo cual producía enfermedades que sólo se podían curar mediante ritos que devolvían el destino a la criatura.

El *tonalli* se introducía en el niño por medio de un ritual, y se alojaba en él como una de sus entidades anímicas, “unida estrechamente al hombre como su vínculo con el cosmos y condicionando su suerte. Todo aquello que al hombre pertenecía en virtud de su relación con el cosmos recibía también el nombre de *tonalli (tetónal)*” (López Austin 2008-I: 223). El *tonalli* es una fuerza que da al individuo vigor, calor, valor, permite el crecimiento; es peligroso el corte de cabellos en la parte posterior de la cabeza porque se propicia con ello la salida del *tonalli*; es una fuerza de la que participan dioses, animales, plantas y cosas. A pesar de que el *tonalli* se creía alojado en la cabeza, su fuerza se hallaba distribuida por todo el organismo (*id*).

Según Gonzalo Aguirre Beltrán (1973: 109), la fuerza del *tonalli* está relacionada con el Sol, *Tonatiuh*,²⁴ ya que la deidad ejerce su castigo sobre el *tonalli* de la persona cuando considera que ésta ha cometido faltas, de esta forma, el afectado puede llegar a perder su *tonalli* si causa el enojo de este dios, y en la curación debe propiciarse a la deidad ofendida, hasta que se obtenga y se cuente con su protección.

Considero que a través de la apropiación de la cabeza o cráneo, generalmente obtenida con la decapitación *peri o postmortem*, se obtiene el *tonalli*, siendo esta energía, probablemente una especie de reciclaje que el Sol hace de su propia energía, ya que -como se ha visto- el *tonalli* está muy relacionado a este astro. Por esta razón, planteo que esta energía (*tonalli*) proviene directamente del Sol: el *tonalli* es la energía vital, solar, con la cual el astro impregnaba a todas las criaturas vivientes, sobre todo a los seres humanos. Y es precisamente esto, lo que daría origen al tonalismo,²⁵ a la relación del ser humano desde su nacimiento con un animal: ambos compartirían el mismo *tonalli*, o al menos parte de éste: el *tonalli* insuflado por la divinidad solar. De esta forma, animal y hombre quedaban unidos hasta la muerte, convirtiéndose en compañeros, en *alter ego*.

También se creía que había personas que compartían el mismo *tonalli*: según López Austin, en el *Códice Carolino* se consigna el sintagma *ca tinotonalecapo*, del que da el equivalente “eres mi sol; quiere decir que ambos nacimos en un día, planeta o sino” (López Austin 2008-I: 251). Esta expresión refuerza la idea de que el *tonalli* proviene y se obtiene del Sol, además hay que considerar que muchos rituales –tanto antiguos como

²⁴ *Tonatiuh*, en la mitología azteca, es el nombre de un astro divinizado, la estrella por excelencia, el sol, deidad objeto de la veneración unánime de los pueblos mesoamericanos. Una serie de prestaciones mutuas, entre la divinidad y los mortales, obliga a éstos al sostenimiento de la deidad que, a su vez, derrama sobre la tierra la abundancia de sus dones. Lo más precioso de la personalidad humana, el principio vital, constituye el alimento del dios. Debido a ello, la comunidad azteca, para subsistir, sacrifica a sus hombres más dignos, a guerreros hazañosos, que caen en el campo de batalla, y a los guerreros prisioneros, que perecen en el ara de los templos. Estos guerreros no mueren en realidad, pasan a convertirse en soles –*tonatiuh iixco*- y acompañan a la deidad en su curso bienhechor (Aguirre Beltrán 1973: 108).

²⁵ En el tonalismo se da un vínculo que se establece individualmente con un animal con el que existe una relación desde los primeros momentos de la vida del niño. Este animal (“tona”) habita en un monte que es correspondiente a la comunidad en la que el ser humano vive. Las diferencias sociales se proyectan también en las diferencias de fuerza de los animales de dicho monte sagrado. En cambio, cada mago nagual puede introducir su *ihíyotl* en distintos seres. El vínculo entre el individuo y su “tona” es una relación permanente y definitiva, desde los primeros momentos de la vida del hombre hasta su muerte (López Austin 2008-I: 430).

contemporáneos- de recuperación de la “sombra”²⁶ (*tonalli*) o sanación del mismo, involucran la exposición directa al Sol por parte del paciente (Vogt 1979; López Austin 2008-I).

1.4. El culto a las cabezas-calaveras y los antepasados

Continuando con nuestro análisis sobre el *tonalli*, ahora veremos el posible sentido de la práctica ritual de conservar cabezas y/o cráneos trofeos. En este sentido, es clarificadora una de las características de esta entidad anímica: podía ser introducida en un ser vivo que no fuese su anterior poseedor. Así se revitalizaba al nuevo dueño, quien veía incrementada su fuerza (López Austin 2008-I: 241); obviamente esta apropiación del *tonalli* ajeno, se obtenía una vez que el dueño de aquel hubiese muerto. A partir de esta creencia pudo haber derivado otra creencia muy extendida en Mesoamérica relacionada con los guerreros capturados en combate (fig. 13), cuya fuerza al momento de la inmolación pasaba a su vencedor (Matos 2010: 60).

²⁶ En la actualidad se usa la palabra *sombra* como sinónimo de *tonalli* en algunas comunidades nahuas y mayas, entre otras.



Figura 13. Vasija K680. Guerrero con la cabeza recién decapitada de un enemigo. En esta escena se ve el paso previo al ritual que conllevaba la decapitación: culto a las cabezas y/o cráneos trofeos.

Otro punto interesante en relación a la entidad anímica que se aloja en la cabeza, es su naturaleza fragmentable y su posibilidad de quedar parcialmente adherida a las uñas y los cabellos y esparcida en distintos lugares y/o cosas. Fray Bartolomé de las Casas registró durante la Colonia, un ritual funerario llamado *quitonaltía*, “dar *tonalli*”, destinado a atraer las dispersas fracciones del *tonalli* para así conservarlas dentro de una efigie de madera que se hacía del muerto, la cual contenía sus cenizas, fragmentos de huesos y el mechón de cabellos que se le había cortado al individuo en sus primeros días, y los que se habían tomado de la coronilla de su cadáver (López Austin 2008-I: 368).

Respecto a este mismo ritual funerario, Benavente nos señala que cuando algún señor moría le ponían en la boca un *chalchihuitl*,

y aquella piedra decían que le ponían por corazón, y así ponían en los pechos de los ídolos unas piedras finas que decían ser sus corazones, en memoria de lo cual las debían también poner a sus muertos; e primero que embalsamasen al difunto,

cortábanle una [s] guedejas de cabellos de lo alto de la coronilla, en los cuales decían que quedaba la memoria de su ánima y el día de su nacimiento e muerte, y aquellos cabellos y otros que le habían cortado cuando nació y se los tenían guardados, y poníanselos en una caja pintada por de dentro de figuras del demonio, e amortajado e cubierto el rostro, poníanle encima una máscara pintada. Luego allí mataban un esclavo (Benavente 1971: 304).

Posteriormente, luego de quemar al muerto,

Otro día cogían la ceniza del muerto, e si había quedado algún huesezuelo, e poníanlo todo con los cabellos en la caja, y buscaban la piedra que le habían puesto por corazón y también la guardaban allí, y encima de aquella caja hacían una figura de palo que era imagen del señor difunto, y componíanla, y ante ella hacían sufragios, así las mujeres del muerto como sus parientes; y decían a esta ceremonia *quitonaltia* (*ibid*: 305, 306).

Este mismo ritual también lo encontramos descrito en la época Colonial en la zona maya, sin embargo, Landa no nos dice cuál era su nombre. La única diferencia con la ceremonia de *quitonaltia* mexicana, radica en que los mayas sacaban el cuero cabelludo de la nuca del difunto y se lo pegaban a la efigie que sus familiares hacían de él. Landa, además, nos describe otro ritual asociado a la fabricación de efigies de ancestros, y que tiene directa relación con la decapitación y el culto a las cabezas trofeos. Sobre ambos rituales, nos señala:

A los señores y gente de mucha valía quemaban los cuerpos y ponían las cenizas en vasijas grandes, y edificaban templos sobre ellas, como muestran haber hecho antiguamente los que se hallaron en *Izamal*. Ahora, en este tiempo, se halló que echaban las cenizas en estatuas huecas, hechas de barro, cuando (los muertos) eran muy señores.

La demás gente principal hacía a sus padres estatuas de madera a las cuales dejaban hueco el colodrillo, y quemaban alguna parte de su cuerpo y echaban allí las cenizas y tapábanlo; y después desollaban al difunto el cuero del colodrillo y pegábanselo allí, enterrando los residuos como tenían de costumbre; guardaban estas estatuas con mucha reverencia entre sus ídolos. A los antiguos señores *Cocom*, habían cortado las cabezas cuando murieron, y cocidas las limpiaron de la carne y después aserraron la mitad de la coronilla para atrás, dejando lo de adelante con las quijadas y dientes. A estas medias calaveras suplieron lo que de carne les faltaba con cierto betún y les dieron la perfección muy al propio de cuyas eran, y las tenían con las estatuas de las cenizas, todo lo cual tenían en los oratorios de las casas, con sus ídolos, en gran reverencia y acatamiento, y todos los

días de sus fiestas y regocijos les hacían ofrendas de sus comidas para que no les faltase en la otra vida donde pensaban (que) sus almas descansaban y les aprovechaban sus dones (Landa 1959: 59, 60).

El culto a los ancestros de los señores *Cocom*, se ve en el registro arqueológico, ya que en Mayapán (ciudad habitada desde el inicio de nuestra era hasta su caída, alrededor del 1450 d.C.), según Landa, después del siglo XIII los principales dirigentes de la ciudad decidieron formar un gobierno conjunto bajo la dirección de la familia *Cocom*, quienes eran los más ricos y de más antiguo linaje (Peraza 1999: 50). En esta ciudad, en la Estructura Q162 o Castillo de Kukulcán, el edificio más alto e importante de Mayapán, localizado en el costado sur de la Plaza Central, se produjo un derrumbe en la esquina sureste de la pirámide que dejó al descubierto los cuerpos escalonados de una construcción anterior, donde se encontraron, en el segundo y tercer cuerpos, cuatro personajes modelados en estuco. El primero se ubica en el lado sur del tercer cuerpo (fig. 14) y sus piernas están ligeramente flexionadas, lo que da la idea de que está caminando. El personaje mide 1,40 m de estatura, aproximadamente, incluyendo su tocado; en la mano derecha lleva un estandarte o lanza de 1,40 m de altura, al parecer con la representación del número cuatro, y su brazo izquierdo está flexionado con la mano abierta. Viste sandalias y bandas de posibles cascabeles amarrados en las piernas. Tiene un calzoncillo, y se nota el orificio del ombligo. En ambas muñecas lleva pulseras y bandas en los antebrazos (*ibid*: 52).

Un detalle que llama la atención es un nicho rectangular en el que posiblemente se colocaba la cabeza de algún individuo. Este nicho está enmarcado por bandas que forman el tocado. En la caja torácica tiene la representación de lo que parece ser una armadura de hueso y placas circulares de concha, aunque podría tratarse también de las costillas y el esternón de un guerrero descarnado. También se puede ver que de su cintura cuelgan un sartal de cuentas esféricas y una pequeña cabeza humana (Peraza 1999: 52).



Figura 14. Mayapán. Detalle del personaje con cabeza-nicho que aparece en el tercer cuerpo del lado sur de la subestructura de la pirámide. El torso al parecer es semi esquelético, ya que tiene las costillas a la vista. Fotografía: Violeta Campa, 2009.

El segundo cuerpo del lado sur de la subestructura tiene otras dos figuras humanas que aún conservan algunos de sus atributos (fig. 15). El personaje de la izquierda está de perfil, y de sus extremidades sólo conserva la pierna derecha; tiene calzoncillo, tocado y orejeras de plumas. El personaje de la derecha estaba muy deteriorado y sólo conserva su brazo derecho doblado hacia arriba, con la mano abierta. Lleva una pulsera de cuentas y una banda diagonal que surge del cuello, además, tiene adheridos al codo elementos similares a flamas. Su abdomen muestra el ombligo. De manera similar al primer personaje, hay un nicho en donde debió estar colocada la cabeza.



Figura 15. Mayapán. Personajes y nicho que aparecen en el segundo cuerpo del lado sur de la subestructura de la pirámide. Fotografía: Violeta Campa, 2009.



Figura 16. Mayapán. Personajes y nichos que aparecen en el segundo y tercer cuerpo del lado sur de la subestructura de la pirámide. Fotografía: Violeta Campa, 2009.

El último personaje (fig. 17) apareció en el segundo cuerpo del lado oriente de la subestructura. Es la escena mejor conservada y ahí aparece un individuo con las piernas separadas, los brazos flexionados hacia arriba y las manos extendidas. Bajo los codos tiene un elemento ovalado que podría ser la representación de “alas”, en cuyo interior hay lo que parece ser un ojo (¿serpentino?). El personaje tiene el torso esqueletizado (¿o lleva una coraza de huesos?) y está parado sobre unas olas que podrían representar el agua. Tiene un cinturón, sandalias y una pulsera en cada muñeca.

Está flanqueado por dos aves que tienen las alas extendidas, una de las cuales está parada sobre el lomo de un jaguar. Al igual que en las dos escenas antes descritas, el nicho no conserva el rostro del personaje.

El hallazgo de un maxilar y varios fragmentos de cráneos en el interior de los nichos, así como el de una mandíbula de estuco en el relleno constructivo de la pirámide, son indicadores de que los nichos sirvieron para colocar cráneos humanos que fueron recubiertos con estuco (Peraza 1999: 53).



Figura 17. Mayapán. Personaje con cabeza-nicho que aparece en el segundo cuerpo del lado oriente de la subestructura de la pirámide. El torso al parecer es semi esquelético, ya que tiene las costillas a la vista. Fotografía: Violeta Campa, 2009.

Claramente, el vestigio ritual que se observa en los nichos de esta pirámide, nos indica un culto a los ancestros, manifestado a través de los cráneos o cabezas trofeos que se depositaban en los nichos. Lamentablemente el autor no indica la posible fecha de esa construcción, sin embargo, es posible que las referencias de culto a cabezas decapitadas de los ancestros de los antiguos *Cocom*, se relacionen con esta clase de ritual, donde las cabezas de los ancestros, poseedoras de *tonalli*, debieron depositarse en los nichos descritos anteriormente. De ser ese el caso, estaríamos hablando del Posclásico Tardío, pero es probable que la construcción de los nichos sea anterior.

De esta forma, este también pudo haber sido un ritual funerario relacionado con “dar *tonalli*”, o más bien “preservarlo” como los descritos en las fuentes coloniales (*quitonaltía* o *quitonaltia*, en el caso mexicana), practicados tanto en el centro de México como en la zona maya. En estos rituales quedaba depositado el *tonalli* del hombre en el hogar familiar o en

el templo del *calpulli* (López Austin 2008-I: 368), formando parte de la fuerza familiar. Esta fuerza probablemente se acrecentaba aún más con la fabricación de las cabezas trofeos que realizaban los antiguos *Cocom*, ya que estas cabezas eran ni más ni menos que las de sus señores o gobernantes, personas poderosas por excelencia, las cuales probablemente depositaron en la pirámide principal del sitio.

Ciertamente, el culto a las Santas Calaveras de San José, comunidad Itzá al igual que los pobladores de Mayapán, debe provenir de este culto colonial a los ancestros, el cual a su vez, se remite sin duda a antiguos tiempos prehispánicos. Esto es avalado tanto por la arqueología, como por la iconografía, como seguiremos viendo más adelante.

Por otro lado, hay que señalar que no toda la fuerza vital se enviaba a los caminos de los muertos por medio del fuego; también los huesos eran muy importantes, sobre todo los de los gobernantes y hombres-dioses, ya que eran reliquias a través de las cuales los pueblos creían recibir la protección de sus númenes patronos (López Austin 2008-I: 368), y esta idea también la encontramos en la zona maya en todas sus épocas, incluso en la actualidad.

Esto lo vemos con los mayas de Pomuch, Campeche, quienes actualmente siguen realizando una práctica ancestral relacionada con el culto a los ancestros, en donde, cumplidos los tres años de muerte de un pariente, exhuman sus restos, los “bañan”, les colocan telas limpias y pintan su “casa” (tumba), además les depositan ofrendas de agua, velas y flores. Todo esto lo hacen para estar en armonía con sus ancestros y así poder recibir su ayuda y protección, de lo contrario estas entidades se enojan y los castigan (Tuz Chi 2010).²⁷ Por otra parte, como ya vimos en el culto a las Santas Calaveras y los muertos en general, para “los itzaes los muertos siguen vivos” (Alejos 2010: 252). Esto se ve también en el México actual, ya que “la creencia en una vida de ultratumba en que el difunto se reúne con sus parientes y amigos es tan firme que se hacen al moribundo obsequios y recomendaciones, encargos y recados para los muertos a quienes va a encontrar: ‘Dile a Pedro que estoy bien’, ‘dale este pañuelito a mi hijita’ (Guiteras 1952: 189 en Ruz 2005: 9).

²⁷ “Los santos restos. Percepciones en torno a la veneración de los huesos humanos entre los mayas peninsulares”. Ponencia presentada en el VIII Congreso Internacional de Mayistas, México D.F. del 8 al 13 de agosto 2010.

Cabe señalar que el culto a los antepasados es universal y común a muchas áreas culturales del mundo, como Andinoamérica, Amazonía, Oceanía, Asia, África, y obviamente Mesoamérica, entre otras. Por ejemplo, en África, existe una convicción en la presencia de los ancestros, en su participación en la vida diaria de los descendientes, y por consiguiente, en su poder. Esto se basa en la creencia de que la personalidad continúa existiendo después de la muerte, lo cual desencadena un proceso de acumulación de poder y sabiduría que continúa indefinidamente. Este proceso se habría originado durante la vida de un individuo y nunca acabaría. Por esta razón, creen que el más antiguo de los difuntos es el más poderoso y sabio miembro del clan.

Por otra parte, los individuos cuya personalidad y *status* (ya sea en la adquisición de poder, en sabiduría, etcétera) en vida fue más importante en relación al resto, después de muertos serán dioses ancestros más poderosos y sabios que el común de los individuos. “De ahí que los dioses ancestros de la familia real, la más sabia y poderosa de la nación, sean los más importantes y, muchos de ellos, a menudo, emerjan con las características de grandes dioses” (Herskovits 1938: II.49, en Aguirre Beltrán 1973: 59).

Y es precisamente este fenómeno, el que hemos visto con las tres calaveras de San José: son las reliquias que guardan aún la fuerza vital de aquellos personajes que vivieron en tiempos inmemoriales, sus ancestros, los tres hombres-dioses de la comunidad que velan por su resguardo y cuidado.

Este tipo de veneración a los ancestros a través de los cráneos o cabezas trofeos, también la encontramos en otros sitios; por ejemplo, en las islas del Pacífico Sur, en Nueva Guinea y Malakula (Vanuato), ambas pertenecientes a Melanesia, se veneraban las cabezas de los antepasados (ver figs. 1 y 2 del anexo).

1.5. *Algunos datos arqueológicos y etnohistóricos de decapitación y cabezas-cráneos trofeo*

Dentro del registro etnohistórico tenemos al menos una fuente que menciona la “reducción de las cabezas de los enemigos” (López Austin 2008-I: 436),²⁸ entre los mexicas de comienzos de la Conquista, señalando que

las cabezas de los que sacrificaban, en especial de los tomados en guerras, desollaban, y si eran señores o principales los así tomados, desollábanlas con sus cabellos, y secábanlas para las guardar. De éstas había muchas al principio, y si no fuera porque tenían algunas barbas, nadie creyera sino que eran rostros de niños, y causábalo esto por estar como estaban secas (Benavente 1971: 74).

Luego de quitarles la piel a las cabezas, las calaveras eran colocadas en los *tzompantli* “y así tenían allí de quinientas y ochocientas y más de a mil calavernas y más; y cayéndose algunas, ponían otras, porque valían muy barato e poco precio los muertos, y en tener sus templos tan adornados, mostraban ser grandes hombres de guerra y sacrificio” (*id.*).

A pesar de esta referencia, no existen evidencias arqueológicas en Mesoamérica de reducción de cabezas, lo cual no es de extrañar debido a la difícil conservación de éstas, sin embargo, sí aparecen en representaciones iconográficas, como en la zona zapoteca, en los dioses de las urnas (López Austin 2009 com. pers.). Por otro lado, en el área maya aparecen numerosos y diversos gobernantes portando como parte de su atuendo cabezas humanas sino reducidas, al menos trabajadas (o cabezas trofeos). Algunas de éstas pueden haber sido

²⁸ El proceso de reducción de cabezas, implicaba necesariamente la extracción de toda la piel que cubría al cráneo, la cual era preparada posteriormente para su conservación. De esta forma, toda la piel que recubría al cráneo, incluyendo al cabello, luego de esta preparación, daba la impresión de una cabeza reducida, al carecer completamente de los huesos del cráneo y cara. Es por esta razón que su conservación –a nivel arqueológico– es tan difícil. Al respecto, Martha I. Nájera (com. pers. Junio 2011) señala que la cita de Benavente no se refiere exactamente a reducción de cabezas, sino más bien a que éstas se reducían por estar secas. Sin embargo, considero que el procedimiento que señala el fraile es efectivamente un proceso de reducción de cabezas, si bien distinto al de los shuar o jívaros. Ahora, si consideramos al proceso de reducción de cabezas exclusivamente como el que realizaban los shuar, obviamente lo señalado por Benavente quedaría excluido de esta práctica, ya que el proceso de reducción de cabezas que ellos realizaban era un poco más complejo y demoroso que el que menciona el fraile. De todas formas, **considero a las cabezas reducidas igualmente como cabezas trofeos**, así es que su presencia o no en Mesoamérica es irrelevante para esta investigación.

máscaras de jade, que de hecho, existieron en la zona maya. Pero actualmente hay evidencia arqueológica de máscaras hechas con cráneos humanos (Tiesler y Cucina 2010: 207). Además, el hecho de que se representen con los ojos cerrados –indicador de muerte en el mundo maya- refuerza aquella idea. Sin embargo, muchos monumentos no se encuentran en buen estado de conservación como para poder discernir si la cabeza trofeo representada tenía o no los ojos abiertos. Por otra parte, no hay que descartar que a las cabezas trofeos se les hayan puesto ojos de concha, piedra, o algún material similar, tal y como lo hacían los mexicas con los cráneos humanos y cuchillos de pedernal. Esto explicaría los grandes ojos abiertos que aparecen en las cabezas trofeos de algunas vasijas mayas que veremos más adelante.

Schele indica que la “evidencia de cabezas trofeos de los sacrificios por decapitación está distribuida más ampliamente, como en los elementos de vestuario, especialmente de guerreros” (Schele 1984:9).

En este sentido, podemos señalar que hay evidencia relacionada a este tipo de práctica en el sitio clásico de Xuenkal, Yucatán, en cuya área residencial se excavó un entierro múltiple sucesivo dentro de una cista. El primer individuo sepultado llevaba sobre su tórax un cráneo-máscara, cuya parte posterior se había cortado verticalmente. Tenía perforaciones en los parietales, en la mandíbula (a nivel de los cóndilos) y en ambas porciones auriculares, quizás para que colgara del cinturón del individuo. Varios dientes se habían perdido durante el uso de la máscara, siendo reemplazados con las piezas de otros individuos (Tiesler *et al.* 2007, en Tiesler y Cucina: 2010: 207). En Uaxactún se encontró “un cráneo aserrado lateralmente, que se ha supuesto pudo ser tratado como los de la familia Cocom” (Ruz 2005: 196). Chávez Balderas señala que en Tenochtitlan también se han encontrado cráneos-máscaras. Éstos eran elaborados “con el cráneo facial de adultos y niños, a los cuales solían añadirles aplicaciones de concha y pirita, cuchillos de pedernal y, posiblemente, cabello crespo con el fin de representar el rostro de Mictlantecuhtli” (Olivier y López Luján 2010: 31, Chávez 2010). En estricto sentido, los cráneos-máscaras del Templo Mayor de Tenochtitlan no eran máscaras, ya que generalmente presentaban las órbitas y la fosa nasal cubiertas, lo cual impedía usarlas como tales. La mayoría presentan orificios de suspensión (decorativos en la parte superior del hueso frontal, quizás para colocar cabello y los que simulan la articulación de cráneo y mandíbula), lo cual evidencia

que eran exhibidas; las máscaras se elaboraron con cráneos recién decapitados, desollados y descarnados, o con cráneos provenientes del *tzompantli* (Chávez 2010: 333, 334, 335).

Un tipo de práctica similar también se encontró en la zona maya, ya que en Piedras Negras se excavó un cráneo que tenía sólo su parte posterior, incluyendo los parietales, temporales y occipital. “La apariencia de las fracturas sugiere que el cráneo se quebró cerca del momento de la muerte, cuando el hueso todavía estaba ‘fresco’. Numerosas marcas de corte se localizan en el temporal izquierdo y el occipital, cerca del límite fracturado. Un cráneo posterior similar, con marcas de corte, fue recuperado en el bastante perturbado entierro 10” (Houston y Scherer 2010: 180). Los autores sugieren dos escenarios posibles para explicar estos cráneos: uno tendría relación con la práctica señalada por Landa para transformar los cráneos en objetos votivos, y la otra explicación podría ser que “opcionalmente, la parte anterior del cráneo pudo haber sido removida como un trofeo para ser modificado y quizá portado de manera similar a la de un cráneo en exhibición en el museo de Copán, o como se representa en una figura de los murales de Bonampak. Estas porciones posteriores serían los residuos de dicho proceso” (Houston y Scherer 2010: 180), y los autores concluyen que no se puede saber si estos ejemplos deben verse como el “remanente de un acto de veneración a los ancestros, o de la profanación de una víctima sacrificial o enemigo” (*id.*).

En el área maya, los cráneos cortados y perforados de adversarios encontraban su destino final junto a los potentados victoriosos (ver fig. 13), como al parecer ocurrió con un potentado de Oxtankah, Quintana Roo (Tiesler 1997a, en Tiesler y Cucina: 2010: 207). Esta práctica aparece muy bien documentada en la iconografía de diversas vasijas y monumentos mayas (ver figs. 18, 19, 20, 21, 22, 23 y 24). De hecho, la abundancia de la decapitación coincide muy bien en el área maya con el registro iconográfico y osteológico. Se han encontrado tanto cráneos aislados como escondites de cráneos en numerosos sitios de las tierras bajas, uno de los mejores casos son los de Topoxte e Ixlú; en Aguateca también se encontraron cráneos decapitados al interior de la gran Grieta Principal que se ubica en medio del sitio (Palomo 2007). Un sitio famoso del Clásico Terminal con cabezas decapitadas es el de Colhá, Belice: se encontró un pozo con 30 cráneos de hombres, mujeres y niños, muchos de ellos con las vértebras cervicales, evidencia clara de

decapitación. Otras evidencias contextuales del sitio, incluyen un depósito contemporáneo con 25 individuos desarticulados y muy fragmentados, con marcas de corte, lo cual indica que fue producido como parte de un acto de violencia ritual, quizás asociado a la terminación del sitio. Este hecho se avala por la presencia de niños y mujeres, quienes obviamente no eran enemigos combatientes, y “sugiere con fortaleza un contexto sacrificial, aunque quizás uno con significado político más amplio” (Houston y Scherer 2010: 181, 182). Los autores agregan que varios de los cráneos de Colhá tienen marcas de cortes finos y sin sanar, sobre todo alrededor de las órbitas de los ojos,

lo cual sugiere que algunos de estos individuos fueron desollados, ya sea poco antes o poco después de la muerte. El desollamiento de la cara es compatible con las imágenes iconográficas de la decapitación que muestra mutilación sustancial, particularmente de los ojos...si bien es probable que los individuos fueran desollados después de morir, no se debe descartar la remoción parcial de la cara ante mórtem, como parte del programa de tortura más amplio asociado con el sacrificio (*ibid*: 182, 183).

Este último planteamiento, es muy difícil de comprobar ya que en los huesos quedan exactamente las mismas marcas, tanto en el caso de haberse extraído la cara antes de morir (o sea, como un mecanismo de tortura), o ya después de muerta la persona (con tejidos frescos, o sea, de manera *peri mortem*). Por esta razón, me inclino a pensar en que las marcas encontradas en los cráneos son evidencia de la preparación de éstos en “trofeos” - con el individuo ya muerto- y no evidencia de tortura.

Otros ejemplos de depósitos con cabezas decapitadas en sitios mayas de las tierras bajas del sur se encuentran en Dos Pilas y Tikal. En el primer sitio se encontraron en un grupo residencial, que también produjo gran cantidad de huesos trabajados (*ibid*: 183). También se encontró un depósito problemático del Clásico Tardío o Terminal, con al menos once cráneos de individuos adultos, algunos muy fragmentados, sin la parte post craneal ni materiales asociados que sugirieran algún tipo de ritual (cuchillos de pedernal, etc.). Los arqueólogos que excavaron estos restos, piensan que podrían haber sido cabezas trofeos sin señales de haber sido trabajadas; también señalan que podrían ser cráneos de víctimas sacrificadas que fueron colocadas como ofrendas o simplemente desechados, y también indican que muchas de estas cabezas pudieron haberse obtenido por conflictos de guerra y

captura de cautivos. De hecho, algunos cráneos se encontraron a 15 m al norte del muro defensivo de la plaza mayor (Demarest y Houston 1989).

En Tikal, se encontraron varios cráneos colocados en vasijas cerámicas de depósitos asociados al Templo de las Inscripciones o Templo VI (Houston y Scherer 2010: 183).

Aparte de numerosos entierros como los aquí mencionados, en muchos sitios mayas se ha encontrado evidencia sólida para la inclusión de víctimas sacrificiales –muchas de ellas decapitadas- dentro de construcciones mortuorias formales, particularmente tumbas reales (*ibid*: 185, Ruz 2005).

Una situación muy similar se ve también en el centro de México, como en el Templo Mayor de México-Tlatelolco, donde en dos ampliaciones de fachada (la sexta y la última, de las siete etapas constructivas) se encontraron 33 ofrendas con cráneos humanos decapitados, para consagrar las sobreposiciones arquitectónicas (Guilliem 2003, en Guilliem 2010: 288).

A este tipo de sacrificios, Martha I. Nájera los llamó “sacrificios de construcción”, y señala que su finalidad esencial era la de

consagrar la construcción, ya que cada templo se consideraba un centro del mundo, y era necesario abolir el espacio profano para evitar que se destruyera con prontitud. Esto se lograba a través del poder que otorgaba el rito al alejar los malos efluvios de un determinado sitio. Para ello se dotaba al edificio de un poder que debía permanecer en el lugar, por lo que se enterraba el cuerpo de un sacrificado, en sus cimientos, o bien se colocaba en las paredes, de manera que persistiera la fuerza sagrada en el lugar y protegiera a sus habitantes (Nájera 2003: 43).

Estos sacrificios de construcción, están muy asociados a la decapitación, ya que depositar la cabeza de uno o varios individuos en los cimientos y/o paredes de edificios o construcciones en general, es una práctica muy antigua en el área maya, pero a la vez vigente, ya que hay noticias de que en el año 2000, en la comunidad tzeltal de Guaquitepec, se encontró un hombre con tres cabezas de niños (¿sacrificios humanos?), para proporcionar más firmeza y resistencia a la autopista regional que se estaba construyendo (Figuerola 2010:540).

En el registro arqueológico se han encontrado sacrificios de construcción en Chalchitán (sin período determinado), altiplano de Guatemala, en donde, al parecer, la construcción C tenía cráneos estucados empotrados, al igual que en Chichel. En Nebaj, Departamento de El Quiché, Guatemala, en un período no definido se hallaron entierros de cráneos (probablemente de sacrificados) sin otras ofrendas, a razón de uno al pie de cada una de las Estelas E, D y F; cada uno de estos cráneos era la ofrenda de estas estelas. En Kaminaljuyú, se descubrieron trece entierros de la fase Esperanza (Periodo Clásico Temprano), en el suelo natural, al lado o debajo de edificios, o dentro del relleno de tierra o adobe de las construcciones; entre los restos humanos se encontraron cráneos de niños. En Guaytán, Guatemala, se halló un cráneo en contexto con otros siete esqueletos (probablemente entierros primarios) en construcciones. En Dzibilchaltún, Yucatán, se localizaron entierros de adultos en fosas debajo de pisos en estructuras arquitectónicas ceremoniales, uno de estos corresponde al entierro de un cráneo en una tinaja, cubierta con un plato, con el resto del cuerpo afuera; el cráneo llevaba dos medallones de concha en la boca; los pies estaban cortados. En Chichén Itzá se descubrieron alrededor de 40 a 50 entierros secundarios sencillos, múltiples y generalmente muy destruidos, de adultos y niños, en el relleno de las plataformas que fueron superpuestas en El Caracol. En un caso se encontró a los cráneos dispuestos en filas (Ruz 2005: 94, 95, 98, 102, 142, 147, 148). En resumen, Ruz consideró como probables entierros de sacrificados dedicados a un edificio (templo o palacio) o a unas estelas (Nebaj), a los que consistían en cabezas que tenían, la mayoría de las veces, sus vértebras cervicales, o a los cuerpos decapitados o mutilados en alguna otra forma.

Los cráneos con frecuencia estaban en platos, cajetes o jarras, o dispuestos en fila (Chichén-Itzá), o en círculo (Nebaj). Se encontraron cráneos solos en Nebaj, Uaxactún, Tikal, Baking Pot (con una pierna), Dzibilchaltún (con el cuerpo mutilado afuera de la vasija que contenía el cráneo), Chichén-Itzá, Mayapán, Río Hondo y Santa Rita. Cuerpos decapitados se conocen en Chiapa de Corzo, Uaxactún, Tikal y Mayapán; y con otras mutilaciones (sin pies ni manos, decapitados y sin pies o sin piernas) en Chiapa de Corzo, Tikal, Dzibilchaltún. Tales entierros corresponden a casi todos los periodos, comenzando con el *Preclásico Medio y Protoclásico* (Chiapa de Corzo, Dzibilchaltún), siguiendo con el *Clásico Temprano* (Uaxactún), el *Clásico Tardío* (Uaxactún, Tikal, Nebaj, Baking Pot), hasta el *Posclásico* (Nebaj, Chichén-Itzá, Mayapán y Santa Rita) (Ruz 2005: 167).

Finalmente, el autor señala que “la presencia de entierros infantiles en centros ceremoniales sugiere fuertemente la realización de sacrificios propiciatorios (dedicación del edificio, fiestas calendáricas, peticiones de agua, buenas cosechas o salud, etc.)” (*ibid*: 179). Además, el número generalmente mayor de restos masculinos identificados (dos o tres veces más que los femeninos), salvo en Uaxactún, indica un predominio de hombres entre las víctimas de sacrificios (*id*: 179).

Como mencioné antes, actualmente también se siguen practicando de manera oculta, en la comunidad tzeltal de San Juan Evangelista, Cancúc, ofrendas de construcción, las cuales se realizan principalmente en construcciones monumentales (como puentes y carreteras), aunque también se relacionan con símbolos importantes del poder, como la iglesia, el tribunal, el edificio de la presidencia y la escuela. Este tipo de sacrificios se hace para calmar la gula de la tierra, ya que para colmarse exige momentáneamente de los expertos, sacrificios humanos. “Estas operaciones rituales proporcionarían a las construcciones una fuerza extraordinaria y perennidad excepcional” (Figuerola 2010: 536).

Los expertos rituales cancuqueros aseguran que, antiguamente, solían practicarlo echando en los fundamentos de los pilares que sostenían los puentes y edificios importantes, cabezas de guajolotes. Precisan que el cuello del animal –tal vez por su parecido con las columnas- se adapta particularmente bien. Sin embargo, cuando constataban que no resistía a las corrientes e inclemencias del tiempo, se imponían víctimas humanas (*ibid*: 537).

Se cuenta que cuando se erigió el edificio de la presidencia municipal, los albañiles habrían echado en las excavaciones varias decenas de cráneos. Y en su ampliación realizada en 1989, se raptó a un niño para echarlo en sus fundamentos. Lo mismo habrían hecho cuando se construyó el edificio de la iglesia, que habría necesitado seis: uno en cada esquina y dos al centro. En ambos lugares fueron sólo niños. Se afirma que en los fundamentos de la primera iglesia construida en Cancúc en el siglo XVII, hay ocho niños enterrados; en cambio en la iglesia del paraje de *Chak te'*, menos importante y más deteriorada, sólo hay dos. “En la cabecera municipal, bajo la base misma de la iglesia nueva, construida a mediados del siglo XIX, se dice haber inhumado una cabeza humana en cada vértice y un esqueleto completo en el centro que explicaría su resistencia excepcional al paso del tiempo” (*ibid*: 537).

El autor nos señala que en los cimientos del puente del paraje de Chak te' se usó la cabeza de una mujer oriunda de la vecina comunidad de Tenejapa. Otra versión específica que, en ambos extremos del puente, se enterraron los cuerpos de tres mujeres adultas en posición vertical. El único pilar central reposaría sobre la cabeza de niños y hombres, ya que es la parte que resiste el paso de las aguas cuando el río crece.

Además, cuando eso sucede, las cabezas de las personas que están enterradas previenen al viajero gritándole: “¡Tente fuerte, ya llega el agua!” Primero gritan las cabezas de los hombres y después las de las mujeres, y se asegura que aquellas advertencias contribuyen a darle fuerza a la construcción para soportar los embates de la corriente (Figuerola 2010: 537, 538).

En Tenejapa, una comunidad vecina, también se utilizan cuerpos de niños -cargados de energía juvenil-, ya que al parecer son particularmente aptos para dar resistencia a los edificios. El autor también menciona que en un lejano lugar llamado Pauchil, no lejos de Bachajón, cuentan que se utilizaron sólo cabezas de hombres para estabilizar la construcción de un embalse (Figuerola 2010: 538).

Existe un ser sobrenatural en toda la zona, al cual culpan de esta clase de sacrificios, este ser se llama *Ijk'al* (Negro), y está asociado al sacrificio, las enfermedades, la sangre y el erotismo. El *Ijk'al* está especializado en capturar indígenas para alimentar regularmente con sus cuerpos, todas las construcciones monumentales de la región. Existen antecedentes de él en la época Colonial, ya que el obispo Fray Núñez de la Vega denunció su culto en el siglo XVIII en Oxchuc (comunidad vecina a Cancún), y señaló que los habitantes “de Oxchuc y de otros pueblos de los Llanos, veneran mucho al que llaman Icalahau que quiere decir negro principal o Señor de negros’ y ‘en la iglesia del pueblo de Oschuc [...] otro ídolo de Hicalahau, en figura de feroz negro, como una imagen de escultura, o bulto tiznado, con los miembros de hombre y otros cinco zopilotes y lechuzas” (1988: 9, 131 en Figuerola 2010: 539). Se cuenta que incluso hoy en día el *Ijk'al* suele rondar por los bosques y las quebradas de toda la región con el objeto de procurar víctimas humanas para alimentar las construcciones, y sobre todo, conseguir indígenas para entregarlos a los mestizos con el fin de que los exploten despiadadamente en las obras.

A medida que éstas avanzan, los mata para servirse de sus cadáveres, con los que, mezclados con la sangre, el lodo y las piedras, funda cimientos y erige muros. Con

los cráneos sienta las bases de lo que se conoce como madre muro (*me' ts'ajk*), sus cimientos, aquello que hace posible su existencia; la que lo nutre, así como la placenta es llamada madre (del) niño (*me'alal*) (Figuerola 2010: 539).

Finalmente, el autor nos cuenta que en junio del 2000, en la vecina comunidad tzeltal de Guaquitepec, la población enardecida intentó linchar a un hombre porque había sido sorprendido con una misteriosa caja de madera en cuyo interior había tres cabezas de niños, que quería echar en la construcción de una autopista regional. Los cancuqueros argumentaban que esos cráneos formaban parte de los 3000 que reclamaba la madre de los cimientos de esa carretera. Actualmente, se asegura que tanto en Cancúc como en las comunidades fronterizas de Guaquitepec, Oxchuc, Tenango y Tenejapa, todos los edificios públicos importantes deben su perennidad a sus fundamentos humanos. Dicen lo mismo de las grandes edificaciones de la ciudad y de las carreteras de toda la región (Figuerola 2010: 540).

Como hemos visto, el sacrificio de construcción tiene antiguos antecedentes prehispánicos, y es uno de los pocos rituales de sacrificio humano asociado directamente a la decapitación, que se realizaba -y quizás podría seguir realizándose- con la finalidad de ofrendar a la tierra o quizás a los edificios y construcciones en general, como si ellos necesitaran ser vivificados con los sacrificios de las personas ofrendadas. Hay un caso que vimos anteriormente, que podría relacionarse de alguna forma a este tipo de sacrificios, y son los personajes con cabezas-nicho de Mayapan. Eventualmente, esta particular construcción no sólo pudo haber servido como lugar de culto -a manera de altar- a los cráneos o cabezas trofeos de poderosos ancestros, sino que también, al final de su uso, pudo haber servido como lugar de depósito de cráneos o cabezas decapitadas, producto de un sacrificio de construcción, ya que dicha estructura fue sellada posteriormente y cubierta con una nueva construcción. Es probable que antes de haber cubierto esa estructura, hayan utilizado los nichos como depósito de ofrenda para la construcción misma o la pirámide en general.

El otro sacrificio humano relacionado a la decapitación que pude identificar, se podría relacionar con el culto al Sol, sin embargo, este tema se abordará en el capítulo 4.

Por el contrario, la mayoría de los casos de decapitación que he encontrado en la zona maya, al parecer están relacionados al culto de los ancestros y a la apropiación de cabezas

trofeos, y no tanto al sacrificio humano. Esto no excluye el hecho de que probablemente la causa de muerte de estas personas haya sido por degollamiento, para así poder ofrendar la copiosa sangre que manaba a los dioses. De esta forma, pudo darse simultáneamente ambas prácticas con distintas intenciones: la de obtener la sangre del degollado para ofrendar a los dioses (muerte por sacrificio), y la apropiación de la cabeza o cráneo trofeo. La diferencia principal, radica en que **la apropiación de cráneos o cabezas, ya sea para el culto a los ancestros o para la captura de la entidad anímica del enemigo, no debió hacerse para satisfacer a ninguna deidad o ser sobrenatural en particular,**²⁹ sino que debió hacerse para el beneficio propio de la comunidad y/o del guerrero -y su familia directa- que capturaba la cabeza de un enemigo. La captura y/o apropiación de la cabeza-cráneo de alguna persona, no era para ser donada a un tercero (deidad o ser sobrenatural), sino que era para el beneficio directo de su captor o la comunidad entera. De esta forma, el ritual que se manejaba en estos casos era entre el captor y/o la comunidad, y el espíritu del ser apropiado a través de su cráneo, o directamente a través de la decapitación. El ritual involucrado en estos casos era para convertir a este espíritu en un aliado, un benefactor y protector personal y/o comunitario. Es más probable que la apropiación de la cabeza o cráneo de un ancestro para su culto y veneración, lo haya convertido con el tiempo en un ser sobrenatural muy poderoso, dependiendo de la efectividad que haya tenido el culto de este ancestro, llegando incluso con el tiempo a poder deificarse.

Debo aclarar que, la apropiación de la cabeza o cráneo ocurría tanto con algunas personas de la propia comunidad, como con personas ajenas a ella; la diferencia pudo radicar en la forma de obtención: de manera violenta o no. Al no enterrar la cabeza del ancestro con el resto del cuerpo (en un proceso de decapitación *postmortem*), o exhumarla tiempo después de enterrado el cuerpo, estamos hablando de apropiación, y por consiguiente de apropiación de su espíritu; un espíritu comunitario y amigable, dispuesto a interceder a favor de su comunidad. Hay apropiación en ambos casos, pero con los ancestros al parecer no era de manera violenta, en cambio, sí lo era con las personas ajenas a la comunidad, enemigos, etc., los cuales eran decapitados (de manera *perimortem*), obteniendo de esta forma su cabeza y espíritu.

²⁹ El caso de los tzompantli es una excepción, y como veremos en el capítulo 4, este rito se asociaría al culto al Sol.

Para finalizar, nuevamente recalco que la apropiación de la cabeza de un enemigo no excluía en un principio el sacrificio humano por degollamiento (distinto al sacrificio humano por decapitación), con la finalidad de obtener la sangre y ofrendarla a los dioses. Todo el proceso que venía después de la muerte del individuo, ya no se relacionaba con los dioses ni el sacrificio, sino con la apropiación de la cabeza o cráneo para beneficio personal y/o comunitario. Con esto quiero decir, que la decapitación en general (exceptuando los sacrificios de construcción y en honor al Sol), no era una práctica relacionada directamente con el sacrificio humano, sino que se relacionaba con éste de manera indirecta, a través del degollamiento y sólo en esa primera fase ritual.

1.6. *Cabezas trofeos*

A continuación se muestra una serie de evidencias iconográficas respecto al uso de cabezas trofeos. Estas cabezas, al parecer son literalmente los “trofeos” de guerra de diversos guerreros y gobernantes poderosos, quienes se encargan de lucir sus valiosas y terribles capturas en sus vestimentas.

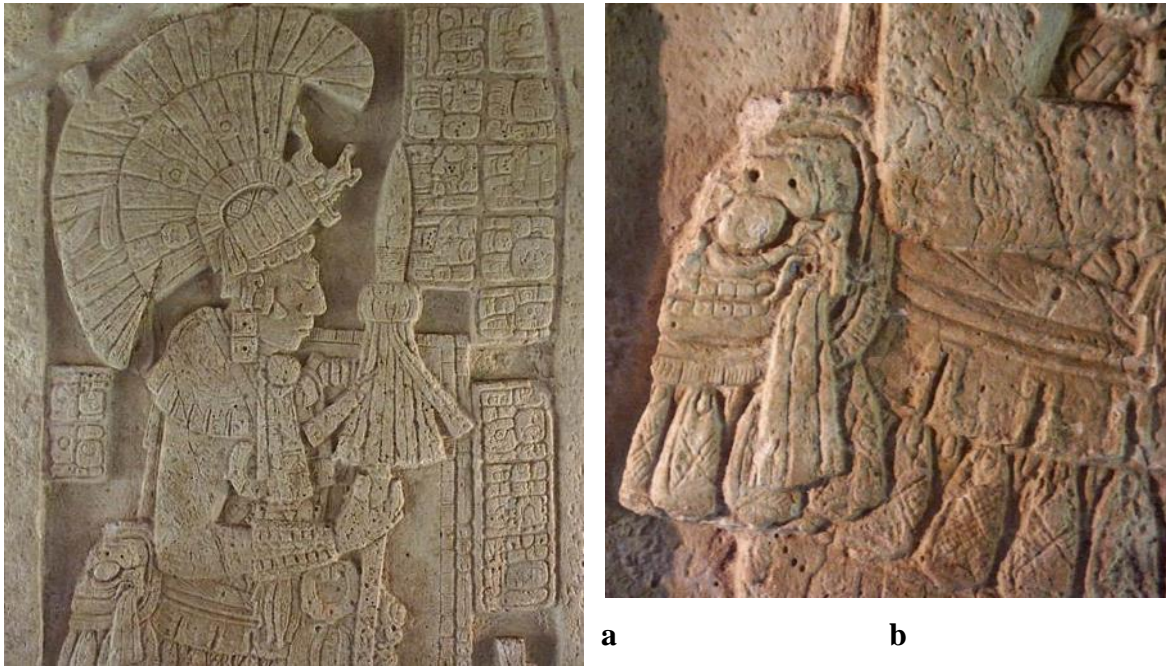


Figura 18. Estela de Dos Caobas. a) Personaje con cinturón cráneo-trofeo en la zona lumbar. b) Detalle del cinturón cráneo-trofeo. Se observan puntos en la frente y al menos un punto en la mandíbula de la calavera, lo cual indica que se está representando un cráneo humano “real”. Museo Comunitario Frontera Corozal, Chiapas.



a

Figura 19. a) Detalle de vasija con jaguar sobrenatural o personaje vestido de jaguar, llevando una cabeza trofeo invertida en su pecho y vientre. Dibujo de Diane Peck.

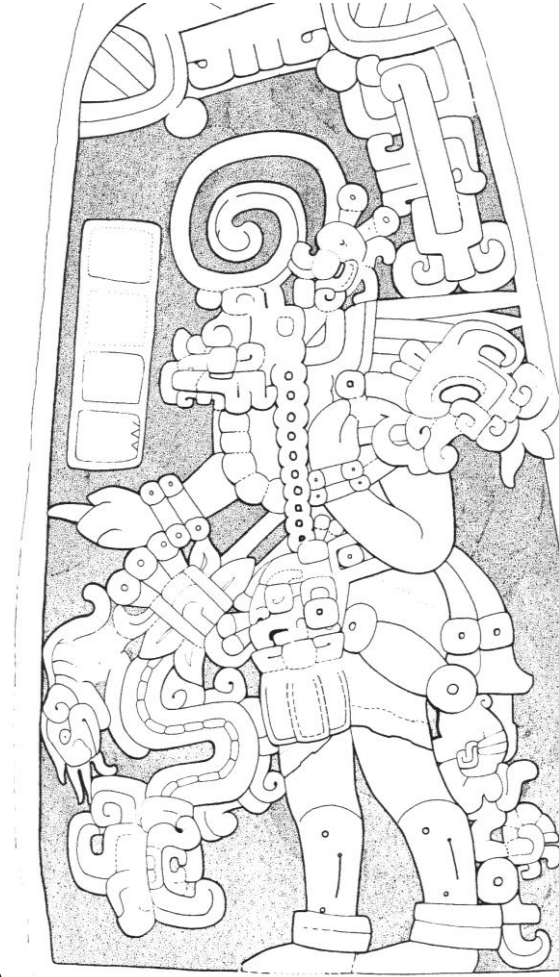


b

b) Detalle de vasija K2781. Guerrero llevando un cinturón-cabeza trofeo en la zona lumbar.



a



b

Figura 20. Uso de cinturón-cabeza/cráneo trofeo en esculturas tempranas.
 a) Placa de Leiden, alrededores de Puerto Barrios, Izabal, Guatemala; 17 de septiembre de 320 d.C. (Clásico Temprano); 21,7 cm. Se ve a un gobernante triunfante que está pisoteando a un prisionero desconocido. El gobernante lleva dos cabezas trofeo en su cinturón (tomada de Martin 2001: fig. 263).
 b) Estela I, Takalik Abaj. Gobernante con cinturón-cabeza/cráneo.

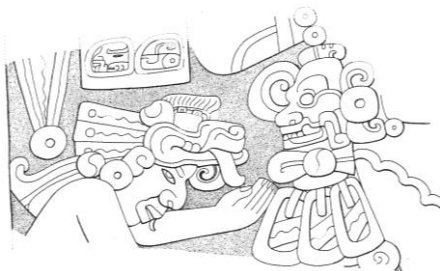


Figura 21. Estela 21, Kaminaljuyú. Cinturón-cabeza/cráneo trofeo que lleva un personaje no conservado en la estela.



Figura 22. Vaso K6416. Líderes militares con cinturón-cabeza trofeo (máscara) invertida, en escena bélica, junto a un prisionero herido.



Figura 23. Vaso K7288. Procesión de guerreros en reunión con un gobernante (probablemente le ofrecen tributo). Los tres guerreros llevan cinturones-cabezas/cráneos trofeos.



Figura 24. Escena bélica donde aparece un gobernante con un collar de jade en forma de cabeza trofeo invertida y una cabeza decapitada en el suelo, en el extremo inferior izquierdo, junto a cautivos heridos, al parecer torturados y agonizantes. No podemos saber si la máscara del gobernante es un cráneo trabajado y cubierto de jade, o si sólo es de jade. Esta representación se enmarca dentro de una gran escena que representa distintos momentos relacionados con la guerra y el sacrificio. Cuarto 2 de Bonampak, Chiapas. Imágenes de la revista *National Geographic* y Stuart, 2003: 24, fig. 1.

Como podemos ver en las diversas imágenes, fue una costumbre que comenzó tempranamente (desde el Preclásico, con sitios como Kaminaljuyú y Takalik Abaj) la de usar cabezas y/o cráneos trofeos en los cinturones de los guerreros y gobernantes. Sin embargo, no hay un patrón muy claro respecto al uso de éstas, ya que algunas se usan en la zona lumbar (figs. 18, 19) o cérico-dorsal (al menos he encontrado dos casos en Yaxchilán

con esta posición, ver fig. 25), y pueden estar tanto descarnadas como con toda la piel, sin embargo, al parecer todas se colocan en posición normal, o sea, no invertidas. Por otro lado, también encontramos cráneos y cabezas reducidas en los tocados o directamente sobre la cabeza de los gobernantes (figs. 26 y 27), también en posición normal.³⁰

Finalmente tenemos las cabezas colocadas en los cinturones de los guerreros y gobernantes en su zona ventral y/o genital; a veces también colgando en su pecho como de un collar. Estas se encuentran de dos maneras, en posición normal e invertidas, y al parecer la mayoría corresponde a cabezas y no a cráneos. Estas cabezas se ven siempre en contextos bélicos (figs. 19, 20, 21, 22, 23 y 24), llevadas por fieros guerreros y gobernantes-guerreros, que quieren enfatizar su bravura y quizás vanagloriarse y presumir la captura o “caza”³¹ de cabezas que hasta entonces han realizado. La posición en que colocan la cabeza (invertida o no) quizás tiene relación con la importancia del individuo dueño de la cabeza capturada, o quizás con el tipo de ritual que se practicó al momento de convertir la cabeza decapitada en cabeza trofeo; quizás las cabezas podían utilizarse para varios fines, y dependiendo de eso era cómo y dónde se las colocaban.

Llama la atención el hecho de que las lleven en la cintura, algunas incluso cubriendo sus partes sexuales, como podemos ver en la placa de Leiden, la estela I de Takalik Abaj y los vasos K6416 y K7288, (figs. 20, 22 y 23), lo cual nos indica un fuerte vínculo entre las cabezas/cráneos trofeos y la sexualidad.

En este punto es interesante señalar algunos ejemplos similares de otras culturas que también practicaban la “caza de cabezas”.

³⁰ Es posible que muchas de esas cabezas se hayan hecho de cráneos humanos, debido a los hallazgos arqueológicos de máscaras-cráneos; también hay máscaras de jade y otros materiales, pero desde la iconografía es muy difícil discriminar si lo que se está representando corresponde a una máscara-cráneo o a una máscara de otro material (jade, madera, etc.); además, no se puede descartar tampoco la posibilidad de que también hayan existido cabezas reducidas.

³¹ Como veremos a continuación, en la zona andina se practicaba la “caza” de cabezas humanas con la finalidad de obtener distintos beneficios. Esta práctica, al parecer también se dio en el área maya, ya que así lo demuestran las distintas representaciones iconográficas que hemos visto con diversos gobernantes y guerreros, en donde prácticamente no aparecen dioses asociados que nos hagan pensar que la práctica de decapitación se realizó en honor a ellos. Al contrario, las escenas aluden a que la decapitación era una práctica ritual en donde el que se beneficiaba directamente de ésta, era el guerrero que capturaba la cabeza.

Entre los Shuar (o jívaros) de Ecuador, la apropiación de cabezas es parte de un amplio proceso ritual y ceremonial relacionado a la transformación del espíritu de un enemigo en un vástago del propio grupo, como parte de un proceso sexual en el cual la mujer tiene un rol vital (Arnold y Hastorf 2008: 47).

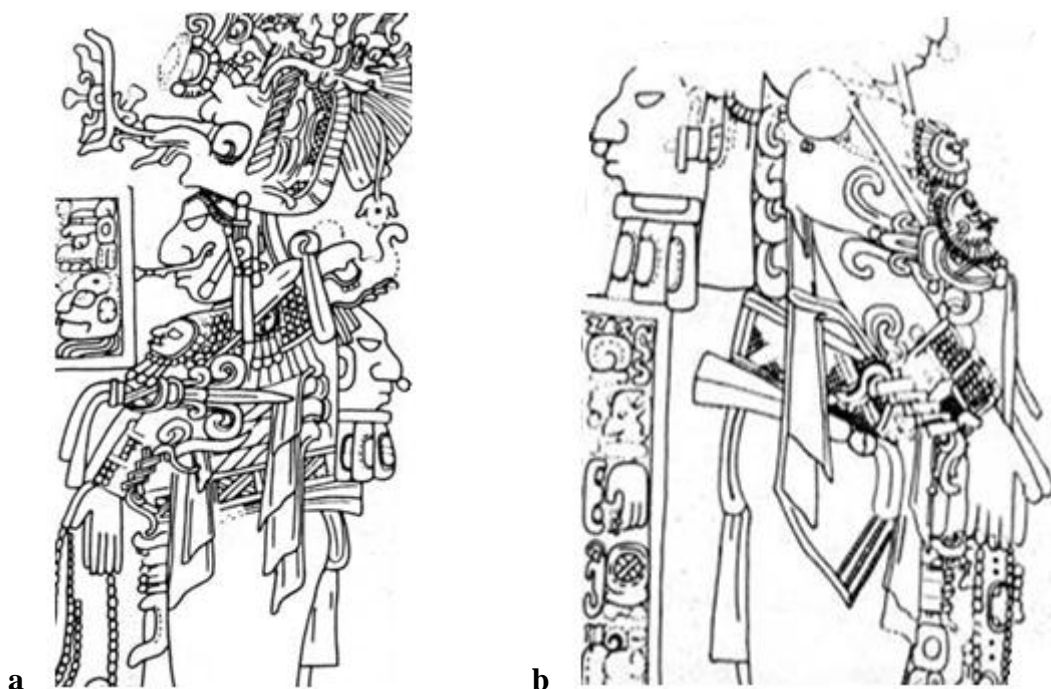


Figura 25. Gobernantes con cabeza trofeo colocada a nivel cérico-dorsal. a) Detalle de la Estela 6 de Yaxchilán. Pájaro Jaguar III realizando la ceremonia de “esparcir”, en celebración de los dos katunes cumplidos en su reino, el año 9.11.16.10.13 5 *B'en 1 Wayeb* (Mathews 1997: 124). b) Detalle de la Estela 1 de Yaxchilán. Pájaro Jaguar IV celebrando el final de período 9.16.10.0.0 1 *Ajaw 3 Sip* (*ibid*: 221, 224) con la ceremonia de “esparcir”, de la misma forma en que años antes lo hizo su abuelo, consignándolo en la estela 6 que ya vimos. En el Workshop de Austin (2007) se mencionó que las cabezas que cuelgan del cinturón de algunos gobernantes de Yaxchilán podrían ser las de sus padres o abuelos (Eugenia Gutiérrez, com. pers. agosto 2011).

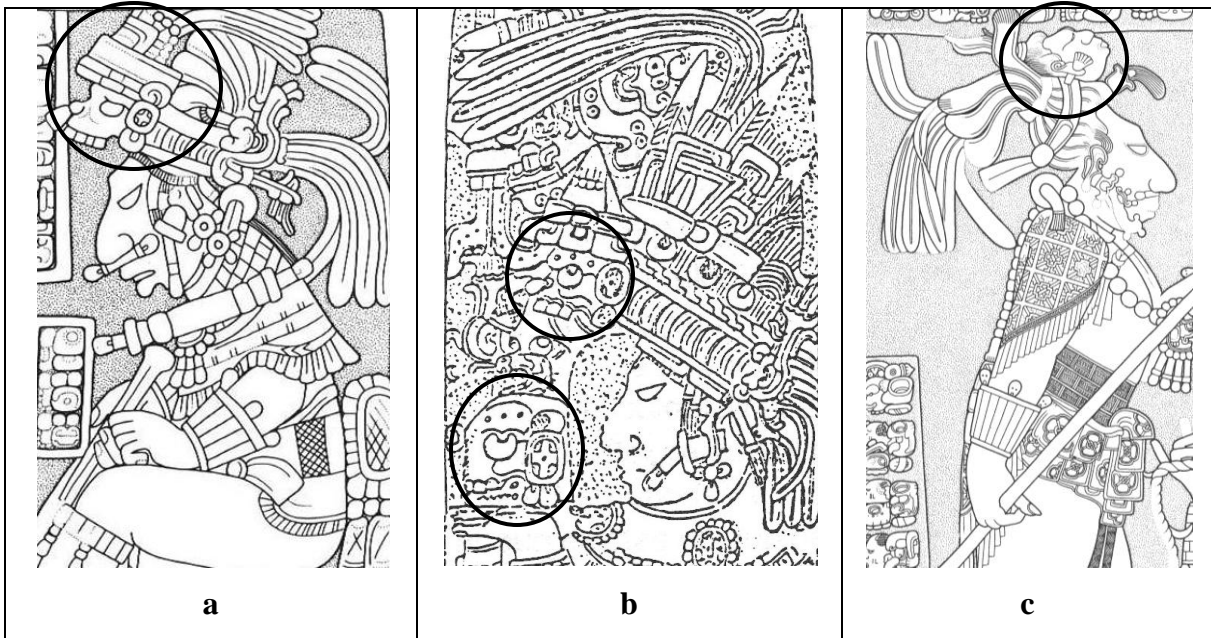


Figura 26. Gobernantes de Yaxchilán con cráneos y cabezas trofeo humanos en sus tocados y cabeza. a) *Yaxuun B'ahlam IV* (Pájaro Jaguar IV), Dintel 17; b) Señora *Ik' Joloom* (Cráneo). Además de portar un cráneo en su tocado, sostiene uno en su mano. Estela 35; c) *Itzamnaaj B'ahlam II* (Escudo Jaguar I/II), Dintel 24.

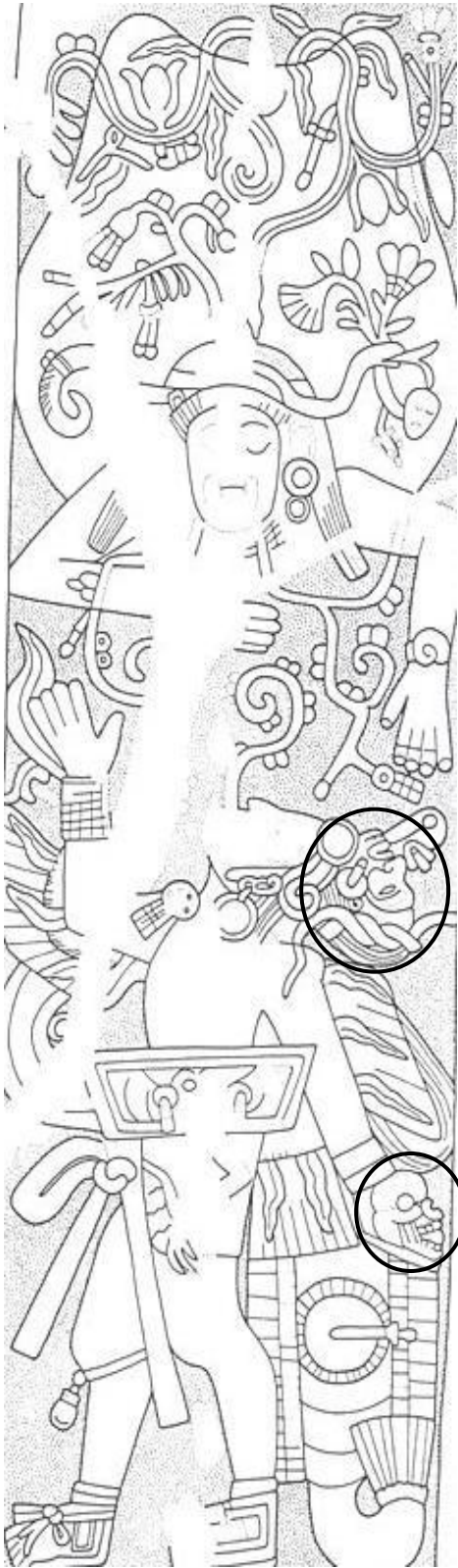


Figura 27. Detalle de la Estela o Monumento 2 de Bilbao, Cotzumalguapa. Un personaje interactúa con una deidad descendente, al parecer de la vegetación - por las hojas, flores y ramas que brotan de su cabeza y cuerpo-. El personaje lleva una cabeza trofeo sobre su cabeza, y en su mano izquierda sostiene un cráneo. Dibujo de Oswaldo Chinchilla.

La toma de cabezas en las sociedades modernas andinas, parecen confirmar ciertos aspectos de estas complejas ideas. Por ejemplo, en Qaqachaka (Bolivia), la cabeza es considerada como una semilla, con el potencial de ayudar a generar la cosecha de nuevos “bebés” para el hogar de quien tomó la cabeza; esto incluye tanto a los humanos como a los animales y plantas, estas últimas principalmente como la comida o mantenimientos de las cosechas, o sea, se relaciona con el potencial de producción del hogar (*ibid*: 48). Este mismo concepto lo encontramos entre los mayas del Clásico, para quienes las cabezas de los decapitados se asociaban con semillas, fuentes potenciales de vida (Houston y Scherer 2010: 177). Esta idea se aprecia sobre todo en la iconografía relacionada a la fertilidad vegetal, ya que como vimos anteriormente, hay numerosas representaciones de cabezas decapitadas de las cuales brotan distintas plantas y frutos (ver fig. 15 del cap. 4), homologando explícitamente a la cabeza cortada con una semilla. En efecto, Houston y Scherer indican que “el papel que desempeñan las cabezas en el ciclo de mitos (con base en milenios anteriores) enfatiza su naturaleza de ‘semillas’ o frutas que se cortan de las plantas y los árboles [...] con certidumbre de nuevas erupciones de vida, y encinta de confianza en cosechas futuras” (2010: 177).

Los ancianos de Qaqapacha recuerdan que un objetivo particular de las guerras interétnicas era la captura, por parte de los hombres casados, de la cabeza de un enemigo. Este hombre casado (ahora como dador de cabeza) podía luego entregar la cabeza a su esposa (ahora como receptora de la cabeza), quien la cargaba envuelta en una fina ropa negra tejida, frecuentemente decorada con diseños de cráneos tejidos, con el objetivo de transformar el espíritu encarnado en la cabeza, en un hijo de su propio grupo (Arnold y Espejo 2004: 351, 356, en Arnold y Hastorf 2008: 48).

Este acto de envolver era considerado una actividad femenina y tenía que ver con la contraparte creativa del género femenino de la guerra masculina, que implicaba el renacimiento de un espíritu enemigo (o quizás un animal) dentro del dominio familiar (Arnold y Yapita 2001: 166, 178, 239, en Arnold y Hastorf 2008: 49).

Hay costumbres similares entre algunos grupos Naga del noreste de la India, en donde la participación en una exitosa incursión de “caza de cabezas” es un prerequisite esencial para el hombre joven que se quiere casar. Ruth Barnes, indica cómo la fabricación de los

textiles por las mujeres está asociada con el éxito de los hombres en la “caza de cabeza”, y cómo es comparable a ésta. Ella señala el importante vínculo entre la toma de cabeza por el hombre y el nacimiento de un niño a su esposa en los meses siguientes (Barnes 1997: 41 en Arnold y Hastorf 2008: 49). Esto significa que el esposo al capturar una cabeza, captura un espíritu que nacerá como su propio hijo a través de su esposa. De alguna forma, la captura de cabeza “asegura” la adquisición del “espíritu” necesario para que un nuevo ser pueda nacer, para que la pareja interesada en la procreación pueda finalmente engendrar y concebir.

El complejo femenino de envolver y desenvolver en Qaqachaka, se acompaña de rituales, libaciones y quema de incienso, como en los rituales de *tsantsa* (reducción de cabezas) de los Shuar, en donde la cabeza del enemigo es convertida gradualmente en una cabeza del propio grupo. Aquí hay una importante diferencia entre guerra y contienda o disputa familiar, relacionada con el estatus de las potenciales cabezas: para los Shuar, el objetivo de la guerra es matar a todos los miembros del hogar bajo ataque –siempre grupos exogámicos, que hablan diferente y con quienes los “tomadores” de cabezas no reconocen una relación sanguínea- y tomar sus cabezas para hacer *tsantsa* (Arnold y Hastorf 2008: 49). Sin embargo, no se hace *tsantsa* entre los miembros y/o enemigos del mismo grupo (el grupo endogámico).

La captura de una cabeza enemiga y los consiguientes rituales femeninos (prácticas de cuidado), se beneficiaba de los poderes espirituales presentes en la cabeza capturada para irradiar a un poder más generalizado capaz de producir una serie de “bebés” genéricos (humano, animal y vegetal) bajo el control del “tomador” de la cabeza. En ese sentido, el espíritu generador de la cabeza-semilla era transferible, con el poder de proliferar vástagos a su nuevo cuidador (*ibid*: 50).

Tres años después de la captura de una cabeza, la fuerza del hombre derivada de la cabeza capturada -y quizás habiendo ingerido el espíritu que se pensaba residía en el cerebro- se transfería implícitamente al vientre de la esposa, ya que se creía que un guerrero que comía materia cerebral podría pasar el espíritu contenido allí, por la actividad sexual, a su esposa. También los Warí del oeste de Brasil, creen que a través del acto sexual el hombre pasa el espíritu de la cabeza del enemigo que había capturado, al vientre de su esposa, en donde el

“enemigo” capturado renacía dentro de su propio grupo (*ibid*: 51). Y es quizás esta misma idea la que vemos representada en la iconografía maya, donde aparecen guerreros portando cabezas trofeos en su zona genital, enfatizando así, la fertilidad humana.

En definitiva, podemos señalar que la apropiación creativa de fuerzas exteriores (el espíritu enemigo de una cabeza capturada), hace posible la revivificación de una parte del muerto y transforma ese potencial en regeneración, el cual a través del tiempo permite la generación de nuevos seres y su intercambio entre grupos (Arnold y Yapita 2000 en Arnold y Hastorf 2008: 57). Una idea similar se veía en las continuas guerras entre coras y huaynamotecas en la zona del Huistle del norte de México, en donde

Estas guerras entre aldeanos, al ser altamente ritualizadas y dirigidas hacia la obtención de trofeos para refrendar el pacto con la divinidad, propiciaban una fuerte cohesión interna. Tal era el caso, por ejemplo, entre los coras. Según Arias y Saavedra, se festejaba largamente al guerrero victorioso y se ofrecía la sangre de la víctima huaynamoteca a la divinidad en el santuario oracular de la Mesa del Nayar. El héroe conservaba la cabeza de su víctima en su casa, pero los mechones de la cabellera se distribuían entre todos los caseríos donde los festejaban (Hers 2010: 239).

De esta forma, no sólo el guerrero se apropiaba de la energía capturada del enemigo, depositada en la cabeza, sino que también toda la comunidad se beneficiaba con ésta, al apropiarse de una parte del *tonalli* (o la entidad anímica equivalente en dicha cultura) presente en los mechones de cabello del enemigo vencido y decapitado.

Otros autores han descrito este tipo de procesos de transubstanciación del muerto como parte del “fundamental pensamiento andino”, cuya idea clave es que una semilla capturada germinará dentro de otra vida. La actividad cultural podría nutrir aquí su capacidad de crecimiento y maduración. En estos procesos de transformación, en los Andes y otras partes, el rol creativo de una mujer tejedora es complementario al rol destructivo del hombre en la guerra. Así como el hombre destruye la vida, las tejedoras están cargadas con esa revivificación dentro de nuevos seres (Arnold y Hastorf 2008: 57).

Para concluir, podemos señalar que el ritual de la decapitación se encuentra no sólo como sacrificio humano, sino que también se encuentra asociado al culto a los ancestros y a la captura de cabezas trofeos. Como sacrificio humano, hallamos esta práctica en dos casos:

1. Como sacrificio de construcción, orientado principalmente a dar más fuerza y durabilidad a los edificios y construcciones en general. Esta clase de sacrificio tiene un simbolismo asociado entre, la propiciación de un “nacimiento”, la generación de algo nuevo -en este caso una construcción- y las cabezas cortadas. Construir un edificio, dentro de una cosmovisión no occidental, no presenta una enfática diferencia entre lo artificial y lo natural: un edificio –y cualquier construcción en general- también debe *nacer*, y por eso es propiciado ritualmente. Al igual que los frutos de la tierra y los seres humanos, entra en la dicotomía vida-muerte que encarna el ritual de la decapitación; hunde sus cimientos y nace del interior de la tierra de la misma forma que los vegetales; sin embargo, en este caso la construcción necesita la “cabeza-semilla” para poder *germinar* y *nacer*. De este modo, el sacrificio de construcción propicia y se emparenta con el campo semántico de todo aquello que debe nacer, germinar y crecer desde la tierra.
2. Como sacrificio en honor a una deidad (figs. 27 y 28). Probablemente el dios principal que encabezaba el ritual de decapitación-juego de pelota-*tzompantli* era el Sol.³²

³² En este capítulo no se abordó mayormente este tema, sin embargo, en el capítulo 4 se discute en mayor profundidad la decapitación como sacrificio humano en honor al Sol y su relación con el juego de pelota y los *tzompantli*.



Figura 28. Monumento 1 de Bilbao. Cotzumalhuapa, Guatemala. Al centro se ve un jugador de pelota guerrero, o dios guerrero con una cabeza decapitada. Arriba y debajo de este personaje se encuentran pequeños seres sobrenaturales sosteniendo cada uno una cabeza cortada. Nótese la idea de apropiación del espíritu alojado en la cabeza de los diversos individuos decapitados. Esta idea se refleja en el hecho de que estos seres sobrenaturales se están llevando consigo estas cabezas, en actitud de apropiarse de ellas y conservarlas. Dibujo de Oswaldo Chinchilla.

Como ya expliqué anteriormente, los otros rituales de decapitación asociados al culto a los ancestros y a la captura de cabezas trofeos, no los asocio a sacrificio humano propiamente tal (independientemente de que primero se haya degollado a la persona en un ritual de sacrificio humano, para ofrendar la sangre a los dioses). Esto lo planteo debido a que dichos rituales de decapitación no se hacían en honor a una deidad, ser sobrenatural, e incluso cosa, como en el caso de las construcciones y edificios. Por el contrario, el culto a las cabezas-cráneos de ancestros, y la captura de cabezas trofeos de enemigos, se hizo con la finalidad de apropiarse del *tonalli* o *b'aahis* (como veremos en el capítulo 2), es decir, de la energía vital o quizás incluso del mismo espíritu, del ancestro ya muerto o del guerrero y/o enemigo poderoso capturado en alguna contienda (ver esquema 1).

Cuando el objetivo era la sustracción de la entidad anímica que residía en la cabeza (*tonalli* o *b'aahis*, según la cultura), la apropiación la perpetraba el captor de la cabeza para su propio beneficio y eventualmente para beneficio de su comunidad, pues finalmente toda la comunidad se beneficiaba directa o indirectamente con la apropiación de las cabezas de los

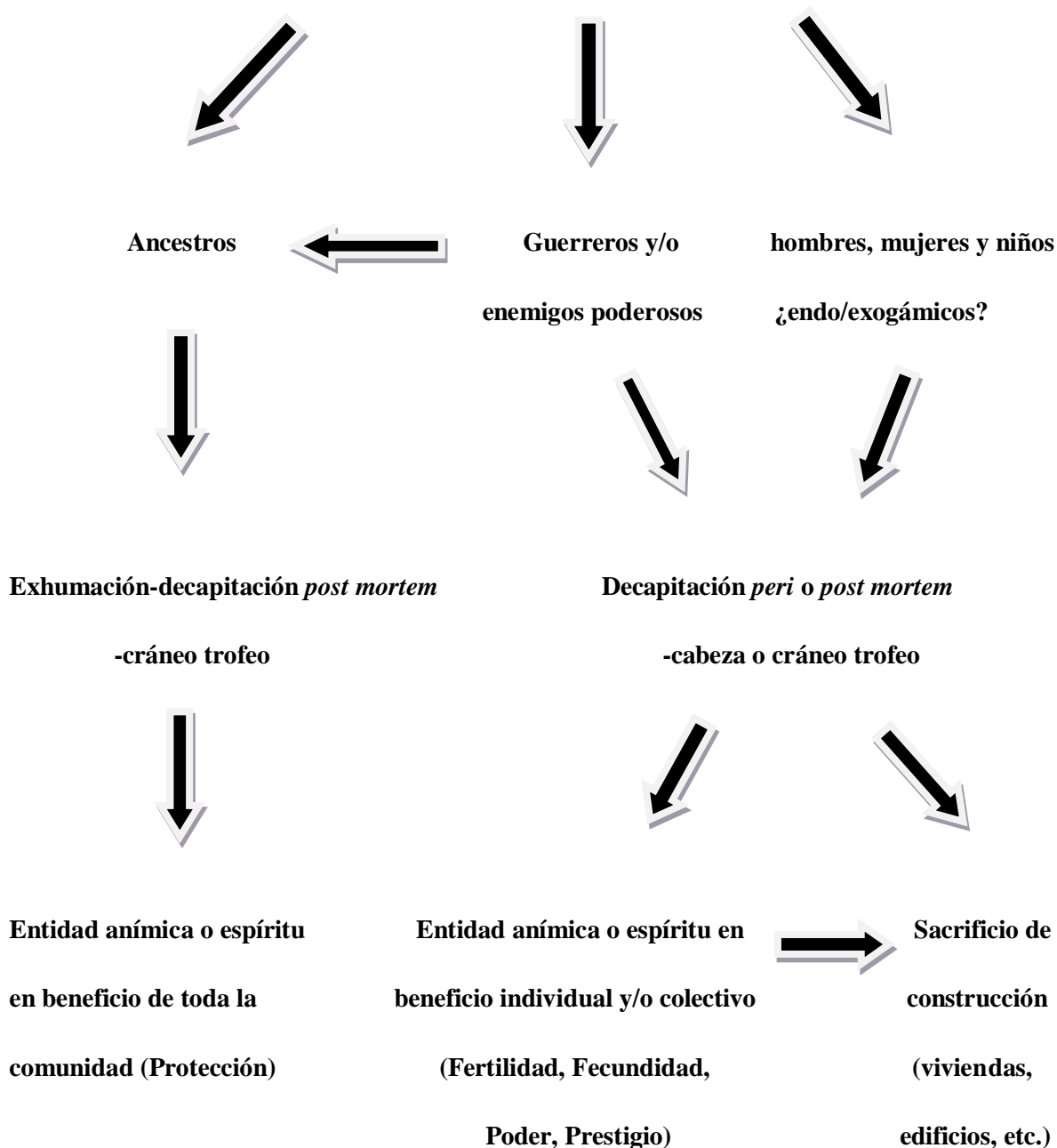
enemigos, ya que esto implicaba el nacimiento de seres humanos, plantas y animales, o sea, significaba fertilidad. También se relacionaba con el nacimiento de nuevos edificios y construcciones en la propia comunidad, las cuales se volvían más resistentes y duraderas luego de depositarles cráneos en sus cimientos. Sin embargo, hay que aclarar que las cabezas y/o cráneos usados en los sacrificios de construcción, también pudieron haber pertenecido a personas del mismo grupo cultural y no necesariamente a guerreros enemigos; esto debido a la no menor cantidad de cráneos de niños y mujeres encontrados en las construcciones, si bien esto no descarta su procedencia exogámica.

Por otra parte, planteo que el guerrero que capturaba una cabeza y la convertía en trofeo, ganaba poder, honor, fuerza, respeto e incluso inspiraba temor, debido a que quedaba en evidencia su propia capacidad como guerrero victorioso, poseedor de un poder sobrenatural, ya que se convertía en el “dueño” del o los “espíritus” convertidos en cabezas trofeos.

Por el contrario, también existió -y existe en la actualidad- un culto a los cráneos trofeo, el que estaría relacionado, según propongo, con la apropiación y mantenimiento del *tonalli* o *b'aahis* de una persona importante, generalmente un antepasado, el cual con el tiempo adquiere la categoría de hombre-dios, sobre todo si su culto es efectivo, y se convierte en un “real protector” de sus descendientes. Este culto se realizaba –y realiza en algunos lugares- para el beneficio colectivo y resguardo de la comunidad. En estos casos, por lo general el cráneo se obtenía por la exhumación del mismo, sin embargo, hay datos etnohistóricos que señalan la práctica de la decapitación *post mortem*, como parte de un ritual funerario en donde se convertía la cabeza del ancestro recién muerto, en un trofeo, una reliquia sagrada, capaz de permanecer intacta a través del tiempo. En este sentido, el registro arqueológico no puede distinguir entre la cabeza trofeo de un ancestro y la de un guerrero capturado en batalla, ya que probablemente, los mecanismos de preservación y transformación en cráneo y/o cabeza trofeo, debieron ser esencialmente los mismos (cráneos máscaras, posible reducción de cabezas, etc.),³³ si bien los rituales debieron ser diferentes.

³³ Sin embargo, la preparación de la cabeza o cráneo trofeo para el *tzompantli* sí se puede pesquisar arqueológicamente, debido a las perforaciones que quedan en la zona de unión de los huesos parietales y temporales donde se empalaban las cabezas o cráneos (dependiendo si las empalaban recién decapitadas y sin ninguna preparación posterior, o si las empalaban luego de haber limpiado de toda la carne a la cabeza, o sea,

Apropiación de la entidad anímica o espíritu alojado en la cabeza



Esquema 1.1. Representación de tres tipos de rituales o cultos a los cráneos y/o cabezas trofeos, y su relación con la práctica de decapitación. El sacrificio humano en honor del Sol se aborda en el capítulo 4 y no se incluyó en este análisis. Esquema elaborado por Macarena López Oliva.

luego de haber dejado sólo el cráneo). Sin embargo, este tipo de preparación de la cabeza o cráneo, probablemente se realizaba en el contexto de los sacrificios humanos en honor al Sol, lo cual veremos en el capítulo 4.

Capítulo 2

El naqualismo y la decapitación

La compleja iconografía del período Clásico maya muestra gran parte de la actividad ritual de este periodo (200-900 d.C.). “Ésta se presenta muy variada y compleja, con la participación tanto de seres sobrenaturales como de otros que no lo son. La cerámica es uno de los soportes donde más se aprecia la variedad de actividades rituales, con sus códigos y su parafernalia propias” (Asensio 2010: 263). Uno de estos rituales es el de decapitación, el cual ha quedado muy bien plasmado en numerosas vasijas policromas, en varias de las cuales aparecen personajes sobrenaturales que se han identificado epigráficamente como *way*, como se señala en las siguientes vasijas: K1230, K5112, K3395, K1256 (figs. 1 a 4); la vasija estilo código del norte del Petén, Guatemala (Hellmuth 1987c: 48 fig. 51, Coe 1982: 103 y 105. Ver fig. 5); y el vaso de Altar de Sacrificios (Foncerrada y Lombardo 1979: 35. Ver fig.6), entre otras.

El glifo *way* fue primeramente descifrado por Bricker en 1986 (Houston y Stuart 1989: 2). Sin embargo, el sentido del glifo como “espíritu compañero animal” fue hallado simultánea e independientemente tanto por Grube como por Houston y Stuart (Grube y Nahm 1994: 686).

Al principio, Houston y Stuart lo identificaron con “coesencia”, aplicándolo principalmente para referirse al término náhuatl *tonal*,³⁴ y señalando que “se aleja de ideas de ‘brujería’ y ‘licantropismo’,³⁵ cuya relevancia es sospechosa en relación con muchas partes de la religión maya” (Houston y Stuart 1989:2), negando de esta forma, alguna relación con el

³⁴ Para la definición de tonalismo de López Austin, ver nota 25 del capítulo 1.

³⁵ Hay que aclarar que el licantropismo nunca existió en Mesoamérica (Martha I. Nájera, com. pers., junio 2011).

concepto náhuatl de *nagual*, pero en la práctica confundiendo ambos conceptos para referirse al glifo *way*. Posteriormente, Stuart en 2005, reevaluó el concepto de *way*, llegando a la conclusión de que se relacionaba con brujería y nagualismo (Velásquez 2009: 576). Si bien todavía hay discusiones respecto al significado del glifo, concuerdo con esta última interpretación de Stuart, es decir, el glifo *way* asociado a nagualismo y prácticas mágicas, y también chamánicas como señala De la Garza (2012).

La interpretación de Stuart (2005) es posteriormente retomada y complementada por Erik Velásquez (2009: 576) –quien también lo relaciona con brujería- y otros autores, que coinciden al menos en asociar el término *way* con nagualismo (Sheseña 2010, Asensio 2010, Moreno 2011, López Oliva 2012, De la Garza 2012, etc.). Asensio señala que el término *way* alude a un tipo particular de alma, al igual que Erik Velásquez, como veremos más adelante. La autora indica que los seres identificados como *way* aparecen representados en actividades de carácter ceremonial con énfasis en el sacrificio y la danza. “La variedad de personajes y su iconografía hace pensar que se vieron envueltos en diferentes tipos de rituales” (Asensio 2010: 264). Sin embargo, algunos de estos rituales eran *oscuros*, ya que los seres sobrenaturales representados en las vasijas denominados *way*, aparecen ejecutando diversas acciones relacionadas a la muerte y el sacrificio, donde se encuentran numerosas decapitaciones y autodecapitaciones. Es probable que algunos de los rituales asociados al nagualismo representados en las vasijas, hayan sido de carácter maléfico y dañino, enfatizando el lado negativo de esta manifestación sobrenatural; y es precisamente este aspecto negativo, el que profundizaré en el presente capítulo.

Sin embargo, quiero subrayar que el nagualismo fue un fenómeno mucho más complejo que abarcó otras aristas aparte de la brujería; también estaba asociado a especialistas rituales benéficos, médicos, y a la lucha contra la opresión, invasión o religión de los españoles; además, los pueblos creían recibir protección de sus dioses patronos nagualizados.³⁶ Sin embargo, “la imagen del *nahualli* malvado y temido predomina tanto en los textos que se refieren a la antigüedad como en los que hablan de las creencias actuales” (López Austin 2008-I: 429).

³⁶ Sobre el aspecto benéfico del nagualismo y sus practicantes ver Alfredo López Austin (2008-I) y Mercedes de la Garza (1990, 2012).

A continuación defino y ejemplifico algunos conceptos medulares que utilizaré a lo largo de este capítulo y de la tesis en general.

2.1. El concepto de nagual y sus diversas implicaciones

2.1.1. Naqualismo

Según Alfredo López Austin el nagualismo mesoamericano “en la concepción esotérica, es un tipo de toma de posesión que realizan hombres, dioses, muertos y animales, remitiendo una de sus entidades anímicas, el *ihíyotl* o *nahualli*, para que quede cubierto dentro de diversos seres, entre los que predominan animales, o directamente al interior del cuerpo de sus víctimas” (2008-I: 429). Esta posesión puede ser transitoria y puede realizarse sobre distintos animales, seres y fenómenos naturales (*ibid*: 417, 430).

Aguirre Beltrán (1955: 20, 21; 1973: 104) basado en fuentes coloniales nos señala como elementos constitutivos de la personalidad del *nagual* del centro de México, los siguientes:

- 1) Su gestación es insólita
- 2) Nace bajo el signo *ce quiahuitl*
- 3) Es sacerdote del dios de la lluvia
- 4) Adquiere gran sabiduría mágica
- 5) Se transporta al *Tlalocan*, sitio de la abundancia del agua y los mantenimientos
- 6) Regula la precipitación pluvial y, con ello, la obtención de buenas o malas cosechas
- 7) Exige el sacrificio de sangre: símbolo de la lluvia
- 8) Se transforma en fiera: jaguar, perro, guajolote, etc., o mujer fantasma
- 9) Castiga a los remisos e innovadores con hambres, enfermedad y muerte, y
- 10) Sufre en su persona las acciones ejercidas sobre su forma animal.

Por otra parte, Mercedes de la Garza nos indica que, entre los mayas, los hombres naguales o *nawak winak*,

de los que hablan los textos quichés coloniales, eran los grandes antepasados, los patriarcas, los hombres portentosos fundadores de los linajes y guías de la comunidad. Por su naturaleza sagrada y sus poderes sobrenaturales, dichos antepasados eran naguales, es decir, hombres sabios, sobrehumanos, reverenciados, consejeros, guardianes y protectores, como define a los *nahualli* el *Códice Florentino*; pero también tenían poderes de brujería, ya que el nagual es el que “entiende cualquier clase de hechizos” y puede separar voluntariamente del cuerpo una parte de su espíritu y transfigurarse en un animal (De la Garza 1990: 134).

En definitiva, la condición primordial de los naguales es su capacidad de externar a voluntad esta tercera entidad anímica que poseen (*ihíyotl* o *wahyis*),³⁷ ya sea por haber nacido con ella, o por haberla adquirido a través de algún ritual.³⁸

El aspecto nocivo de los naguales asociado a la brujería se enfatizó en la Colonia, sin embargo, curiosamente la iconografía de algunas vasijas del Clásico maya, también remarca este aspecto negativo y destructivo estrechamente ligado al chamanismo y los rituales maléficos, además de evidenciar abundantes rituales de decapitación, y en menor grado, de otros sacrificios (extracción de corazón, etc.).

(...) la figura del nagual se asocia con más frecuencia a la del ser que exhuma cadáveres para devorarlos, o al que se aprovecha del sueño de sus víctimas para chupar su sangre o para robar sus pertenencias. No es de extrañar que los antiguos mayas yucatecos, en los primeros años coloniales, al ver que los frailes enterraban a los muertos en las iglesias, creyesen que tenían el poder de convertirse en zorras y búhos para aprovecharse de los cuerpos. Pero no sólo se teme al nagual en forma animal, sino como entidad anímica externada, capaz de penetrar al cuerpo de su víctima para beber su sangre y devorar su corazón o sus entidades anímicas. Esto

³⁷ Las palabras *way*, *'o'hl* y *b'aah*, cuando se presentan

sin pronombre posesivo necesitan de un sufijo absoluto *-is*, que indica que se trata de un objeto de propiedad íntima, y más específicamente de una parte del cuerpo (...) Este sufijo existe todavía en *poqoman* y *poqomchi'* y, como el propio Zender (2004c: 202) observa, su utilización sistemática con el morfema *'o'hl* sugiere que los mayas clásicos concibieron al alma y las emociones como partes reales del organismo. Cabe advertir que por alguna razón desconocida, no todos los sustantivos que se refieren a partes del cuerpo llevan este gramema absoluto *-is* (...) pero ello sí ocurre con las tres entidades o centros anímicos principales (...) *'o'hlis*, *b'aahis* y *wahyis* (Velásquez 2009: 462).

³⁸ En el caso maya la entidad anímica *wahyis* se puede obtener de esas dos formas, en cambio, entre los nahuas, todos nacen con esta tercera entidad anímica (*ihíyotl*), pero sólo algunos la pueden dominar.

identifica a los naguales con los antiguos *teyolocuanime* y *tecotzcuanime*, que podían atacar al ser humano comiéndose su corazón o la fuerza vital concentrada en las pantorrillas (López Austin 2008-I: 429).

Como ya señalé, estos seres sobrenaturales que protagonizan las escenas, muchos de ellos al parecer maléficos, llevan a cabo rituales de muerte y sacrificio, específicamente de decapitación. En este sentido, la decapitación estaría cercanamente vinculada al nagualismo, al menos en la cosmovisión maya del Clásico. De hecho, es muy probable que el sentido de dicho ritual se haya perdido completamente entre los mayas contemporáneos, a partir del momento en que los españoles comenzaron con la extirpación de la religión indígena. Sin embargo, como vimos en el capítulo 1, en el año 2000 en una comunidad tzeltal, se encontró un hombre con tres cabezas de niños para dar más firmeza y resistencia a una construcción de envergadura que se estaba realizando en esos momentos, la autopista regional (Figuerola 2010:540); no obstante, estas ofrendas, al parecer, no se relacionan con nagualismo.

Las únicas referencias etnográficas de decapitación que he hallado, aparte de la referida anteriormente, también se encuentra entre grupos tzeltales (de la comunidad de Oxchuc; recopilada en la década de 1930, por Villa Rojas); éstas se relacionan con el desmembramiento de hombres que han sido asesinados y acusados de brujería, de nagualismo, en este caso,³⁹ para así hacer imposible que resucite el “brujo” (Villa Rojas 1963: 253). Esta misma práctica se encuentra también entre algunas colonias tojolabales, en donde luego de descuartizar al brujo, le echan sal a los pedazos,⁴⁰ para que así los brujos más poderosos, auxiliados por sus naguales (casi siempre cuervos), no puedan resucitar (Ruz 1982-II: 60). Por otra parte, a fines del siglo XVII, fray Andrés de Avendaño al visitar a los itzaes de Tayasal, relató que tenían la costumbre de decapitar a los ancianos cuando pasaban los 50 años, para así evitar que se hicieran hechiceros y aprendieran a matar (Villa Rojas 1963: 257).

³⁹ Entre los tzotziles, por ejemplo, hay varias formas de brujería entre las cuales figura el nagualismo (Holland 1961:171).

⁴⁰ La sal también sirve contra los naguales esqueléticos (ver más adelante sobre éstos), ya que al rociarla sobre la carne que se ha desprendido de los huesos del brujo, se evita que éste reconstituya su cuerpo, y por lo tanto muere (Pitarch 1996: 76, nota 24). Ver nota 58 de este capítulo.

Según Alfredo López Austin, cuando las personas llegaban a los 52 años, “un siglo”, se convertían en seres muy poderosos por la acumulación de calor que conllevaba la “vejez” (2008-I). Sin embargo, en la referencia de Avendaño no queda claro por qué tenían que matar a estos hombres cortándoles la cabeza; quizás de esa forma, impedían directamente cualquier vínculo con la brujería, como vimos entre los tzeltales y tojolabales. Esta práctica después pudo haber incorporado el desmembramiento del cuerpo para así reforzar la decapitación.

2.1.2. Nagual como ser humano y como ser “sobrenatural”

Actualmente, son muchas las palabras que se utilizan para designar al equivalente del nagualismo náhuatl entre los mayas, y entre estas, se encuentran las palabras *uuay* (en yukateko), *wayjel* (en tojolab'al y tzotziles de San Pedro Chenalhó), *swayojel* (entre los tzeltales de Amatenango) etc. De esta forma, utilizaré en esta tesis las palabras *nagual* y *nagualismo* –si bien son palabras que corresponden a otro idioma y cultura- para así evitar confusiones con los múltiples términos del idioma maya.

Como una de las características de los nagueles coloniales y etnográficos son sus poderes asociados a la brujería –concepto occidental, que no tiene un sinónimo adecuado en el mundo mesoamericano prehispánico-, utilizaré como sinónimo de *nagual* la palabra brujo cuando me refiera a personajes coloniales y etnográficos, ya que así mencionan frecuentemente a estos individuos las distintas fuentes coloniales y etnográficas (Villa Rojas 1963, 1978, Holland 1961, Saler 1964, Guiteras 1965, Ruz 1982, Moscoso 1992, etc).

Debo señalar que la palabra brujo/a, por nuestra tradición cristiano-occidental, acarrea consciente o inconscientemente, significados peyorativos y erróneos, dignos del imaginario popular de nuestra cultura, en donde se relaciona al brujo/a directamente con Satán o el Diablo cristiano. Hay que recordar que esa es sólo la visión que nos dejó la Inquisición, la cual acusaba de brujo/a a cualquier persona que tuviera algún “don” o característica

particular “sobrenatural”, tomando este hecho como prueba de su supuesto pacto con el Diablo.

Debo recalcar, que no es en ese sentido, o sea, en el legado que nos dejó la Inquisición, la forma en la que estoy entendiendo y usando el término brujo/a, sino la manera en que dicho concepto ha venido siendo usado en distintas áreas de las ciencias sociales, durante las últimas décadas (Torijano 2000).

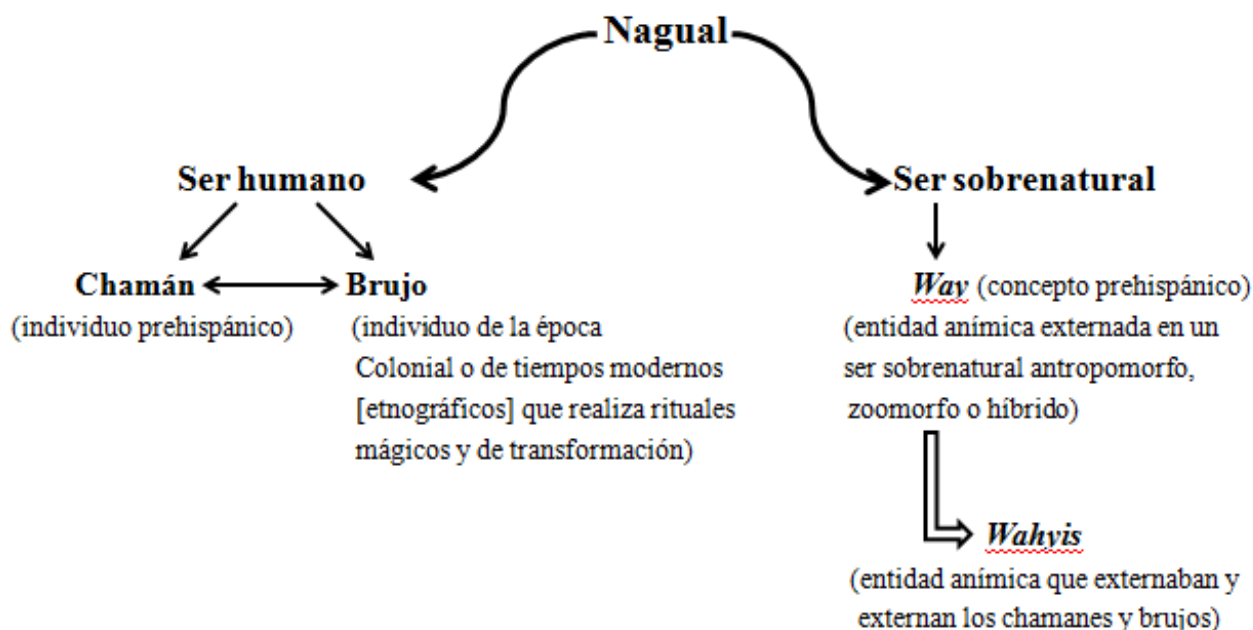
De hecho, entenderé por brujo a la capacidad de un ser humano de transformarse en otro ser y eventualmente, hacer daño a terceros bajo dicha transformación, valiéndose para esto de técnicas rituales y sobrenaturales mágicas, desconocidas para la mayoría de las personas que forman parte de la propia cultura a la que aquél pertenece, en este caso la maya, y por extensión las culturas mesoamericanas en general. De esta forma, una de las características de estos personajes, será su facultad para provocar daño a terceros a través de técnicas mágicas.

Por su parte, al referirme a los nagueles prehispánicos, utilizaré como sinónimo la palabra chamán, tal y como lo definió Mercedes de la Garza (2012).⁴¹

Sin embargo, debo aclarar que la palabra *nagual* alude tanto a la persona que se puede convertir en otro ser, como al ser mismo (rayo, animal, entidad antropomorfa, etc.). Este ser mencionado es “sobrenatural”.

Cuando utilice la palabra *nagual* como sinónimo de brujo o chamán, me estaré refiriendo a un ser humano; en cambio, cuando la utilice como sinónimo de *way*, me estaré refiriendo a un ser “sobrenatural” del Clásico maya. Para aclarar esto, he sintetizado los conceptos en el siguiente esquema:

⁴¹ No obstante, chamán es una palabra que se usa también al referirse a los especialistas rituales contemporáneos de distintas culturas originarias, pero como ya señalé, en este trabajo la utilizaré operativamente al referirme sólo a los nagueles prehispánicos.



Esquema 2.1. *Nagual* como ser humano y como ser sobrenatural. Esquema elaborado por la autora.

2.1.3. *El way y el nagualismo*

A continuación señalaré algunos datos respecto al fenómeno del nagualismo para así contextualizar al lector con el mundo sobrenatural de los way o naguales donde aparecen representadas las escenas de decapitación, las cuales serán analizadas inmediatamente después.

Como ya expliqué, consideraré la palabra way como sinónimo de nagual, con la diferencia de que la primera se aplicaba en el período Clásico maya y nagual se utiliza entre los mayas contemporáneos. La principal diferencia entre ambos conceptos radicaría de esta forma en la gran temporalidad que los separa; por esta razón, no todos los significados y atribuciones actuales que se le dan al nagualismo maya, podrán explicar la complejidad que el término way abarcaba durante el período Clásico.

Respecto a la definición de way, Calvin nos señala que:

Los datos del corpus de las cerámicas mayas del período Clásico no indican que las creaturas glíficamente identificadas como *way* son co-esencias. Más, la definición de *way* para el período Clásico maya no duplica los espíritus animales compañeros documentados en el registro etnográfico. Los personajes representados como *wayob* en las vasijas del período Clásico maya son claramente sobrenaturales; ellos participan en actividades que son incongruentes con las restricciones físicas del mundo real y con frecuencia eran ilustrados dotados de las características compuestas de varios animales. Su iconografía los afilia con linajes de ancestros y víctimas sacrificiales; los textos glíficos los describen en asociación con los miembros de elite de particulares entidades políticas y lugares, pero no los describen como seres “poseídos” por esos individuos (Calvin 1997:879).

En este sentido, no concuerdo con Calvin en lo que se refiere a no identificar ciertos *way* que aparecen en las vasijas como seres vinculados íntimamente con alguna persona -tal como se ve en las concepciones mayas actuales- como el dueño de la vasija, o algún dignatario, por ejemplo. Como veremos más adelante en el análisis epigráfico de las vasijas, la información jeroglífica que nos dan los textos, es demasiado escueta como para poder rechazar categóricamente esta posibilidad; además, también veremos en los textos de las vasijas, la eventualidad de encontrar *way* asociados a personas. Asimismo, hay que aclarar que aún se discuten las diversas asociaciones de los *way*: no está claro si se asociaban a individuos o linajes, ni tampoco está clara su conexión a topónimos y glifos emblemáticos (Grube y Nahm 1994:686).

Según Erik Velásquez, *wahyis* “es una tercera entidad anímica, distinta del ‘*o’hlis*⁴² y del *b’aahtis*, que puede ser innata, se puede adquirir al nacer o durante el transcurso de la vida,

⁴² Luego de una acuciosa revisión epigráfica, etnohistórica, etnográfica y de diversos diccionarios mayances, Erik Velásquez plantea en su tesis doctoral, que los mayas del período Clásico creían en la existencia de una entidad anímica llamada ‘*o’hlis*, la cual residía probablemente en el miocardio (*tum*), pecho o epigastrio (*tahn*). “El ‘*o’hlis* controlaba la interioridad y el pensamiento, se identificaba con la vida, la energía, el espíritu, el centro y el ánimo; en él residía la individualidad y la personalidad, era la sede de movimiento y de las motivaciones humanas; desempeñaba funciones cognitivas, racionales y emotivas y en él se ubicaban las fuerzas esenciales para mantener la vida” (Velásquez 2009: 521). Esta entidad se subdividía en dos fuerzas: el nombre de la primera es desconocido, pero se la identifica con el glifo T533.

Básicamente se trataba de un aire, humo o vapor que formaba parte de todo el universo animado, pero una porción pequeña de él podía residir en el corazón humano. Abandonaba el cuerpo momentánea o definitivamente por medio de la boca o la coronilla de la cabeza. La separación del T533 podía ser voluntaria (trance extático y/o personificación ritual) o involuntaria (sueño o muerte). Algunos bajorrelieves sugieren que, luego de separarse definitivamente del cuerpo, el T533 podía viajar al mundo de los muertos, mientras que otras escenas indican que en ocasiones también se identificaba con un hálito que tenía forma de ave o con el espíritu mismo del maíz (*id.*). El segundo componente anímico era el *sak’ik’aal* o aliento puro. Se trata simplemente de la respiración (nasal), la cual se dispersaba por el cuerpo a través de la sangre. “En el momento de la muerte esta fuerza abandonaba definitivamente el cuerpo a través de la boca” (*id.*).

por medio de ritos de petición a los señores del inframundo, quienes suelen concederla en un sueño” (2009: 595). Quizás por esta razón entre los tzotziles de Larráinzar, los nagueales son casi sinónimos de los dioses de la muerte (Holland 1961: 171).

De esta forma, para Erik Velásquez *wahyis* corresponde tanto al nombre de esta entidad anímica especial y sobrenatural, como al animal, ser, objeto, fenómeno meteorológico o astronómico en el que esa entidad se externaba (Velásquez 2009:594). **Sin embargo, en esta tesis utilizaré la palabra *wahyis* sólo al referirme a la entidad anímica que externaban los chamanes o nagueales y no como sinónimo de *way*** (como lo utiliza también Velásquez). Enfatizo este punto, para evitar confusiones en el lector (ver esquema II.1.).

En muchas fuentes etnográficas se señala la idea de apropiación de la entidad anímica *wahyis*, y a veces de otras entidades anímicas, cuya naturaleza es más difusa o indeterminada. Por ejemplo, algunos grupos tzeltales, creen que una forma de adquirir esta entidad anímica es capturando el alma de un muerto dentro de los veinte días posteriores a su deceso, o inhalando el último suspiro de un hechicero, o ingiriendo algo de su saliva (*ibid*: 596).

Esta entidad anímica la suelen obtener con el paso del tiempo, algunos ancianos y personas importantes que han alcanzado cierta jerarquía en la estructura político-religiosa de los mayas actuales, y es utilizada para escuchar, observar los pecados, proteger o hacer daño a las personas. En definitiva, este grupo selecto se encarga de mantener, ordenar y controlar a sus inferiores (Villa Rojas 1963: 244-245, Holland 1961: 171, Moscoso 1992: 526). El daño que se hace a otras personas, se realiza principalmente a través del aniquilamiento paulatino del “alma” de la víctima, la cual es “devorada” por el *nagual* del brujo hasta que la persona dueña del “alma” muere (Villa Rojas 1963: 254). El alma devorada por el brujo, puede ser tanto su *tonal* o “animal compañero”, como aquella entidad anímica que se externa del cuerpo durante los sueños, probablemente la equivalente del *b’ahis*, la cual se aloja en la cabeza y cuyo análisis se realiza más adelante.

2.2. *Análisis de vasijas*

A continuación analizo e interpreto las seis vasijas policromas mayas del periodo Clásico, que mencioné al comienzo de este capítulo (K1230, K5112, K3395, K1256, vasija estilo códice del norte del Petén, Guatemala, y el vaso de Altar de Sacrificios), las cuales presentan rituales de decapitación y autodecapitación asociados a personajes sobrenaturales identificados epigráficamente como *way* o naguales. Seleccioné estas vasijas por dos motivos, el primero como ya señalé, por su iconografía directamente relacionada a decapitaciones y autodecapitaciones, y el segundo motivo, se debe a que las escenas están acompañadas de textos epigráficos –independientes de la fórmula dedicatoria o secuencia estándar primaria-, que ayudaron a identificar la naturaleza de los personajes que protagonizan las escenas. Realicé todas las lecturas epigráficas, salvo en los casos donde la resolución de la fotografía de la vasija o la misma conservación de ésta, me lo impidieron. En esos casos utilicé lecturas previas de otros autores, lo cual se señala debidamente en el texto. El análisis de las vasijas comienza con las escenas de autodecapitaciones, y continúa con las escenas de decapitaciones y/o decapitados.

Por último, debo aclarar que no todos los personajes que aparecen en las vasijas están identificados epigráficamente como *way*, sin embargo, se los puede identificar fácilmente por: 1) sus atributos sobrenaturales (seres híbridos; humanos con atributos fantásticos, como rodeados de llamas, etc.; animales antropomorfos), 2) por el contexto sobrenatural general de la escena, y 3) por estar asociados en la misma vasija a muchos seres identificados epigráficamente como *way*. Asimismo, muchos personajes no identificados como *way* en una escena, pueden aparecer en otras vasijas identificados como *way*.

2.2.1. Vasija Kerr N° 1230 (figura 1):

Esta vasija es de estilo códice, el cual se desarrolló entre el 672 y 731 d.C. (según Reents-Budet 1994, Velásquez 2009) y no tiene procedencia conocida. Su diámetro es de 10.5 cm, su circunferencia es de 29.5 cm y su altura es de 10.8 cm.⁴³

El protagonista de la escena es el *way Ahkan*, personaje asociado al *dios A'*, letra que se le designó antes de ser descifrado su nombre (Zimmermann 1956). El *dios* del inframundo *A'*, fue identificado con el nombre de *Ahkan* por Grube (2004), y de acuerdo con el *Diccionario Maya Cordemex* (1980: 5), *Ahkan* es “el dios del vino que es Baco; el mismo vino”, también se relaciona con el quejido del enfermo, quejarse de dolor, entre otros muchos significados similares. Este es uno de los *way* más representados en las vasijas.

No se trata de una figura monolítica, sino que se manifiesta a través de diferentes variantes, incluso diferentes personalidades dentro de una misma manifestación *way*. Su característica común es la de presentarse con aspecto humano, muerto, pero en plenitud de facultades. Por tanto, todo hace suponer que su existencia tiene lugar en el mundo de la muerte, por extensión de la oscuridad y el sacrificio, y al que ha llegado por voluntad propia (...) Es una opinión ya constatada que existieron varios *Akan* que, incluso, comparten espacio narrativo en una misma cerámica. Veremos a un *Akan* muy vinculado a las abejas, y que podría ser el prototipo del Señor de las Abejas al que todavía se venera como *Ukananxuxob* en Yucatán (Tozzer 1982: 187), y al que se mencionaba en cuentos de San Antonio, Belice (Thompson 1930: 156).

Otra variante del personaje es el que danza con piedras junto a su cuerpo (K6508, K791, K2942), o acarreando una piedra de gran tamaño en el Vaso de Altar de Sacrificios (Asensio 2010: 265).

En esta escena vemos al *way Ahkan* autodecapitándose. Este ser sobrenatural se asocia con el uso de enemas y con el suicidio por decapitación (Coe 1982: 111, Grube y Nahm 1994-IV: 709), y a veces aparece vomitando sangre. El uso de enemas alude a la utilización de sustancias psicoactivas y/o alcohólicas, probablemente para conseguir un estado alterado de conciencia, asociado a algún ritual de sacrificio y/o autosacrificio, como el que observamos

⁴³ Ver:

http://research.mayavase.com/kermaya_list.php?_allSearch=&hold_search=&x=0&y=0&vase_number=1230&date_added=&ms_number=&site=

en la vasija. Sin embargo, en esta escena el *way* no utilizó enemas para llevar a cabo su autodecapitación.

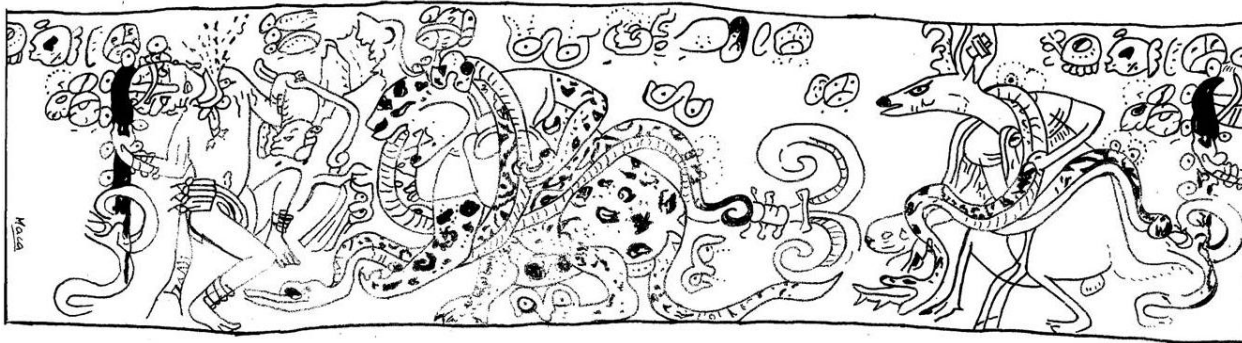
Ahkan está representado en movimiento, posiblemente ejecutando alguna danza ritual mientras se autodecapita; en sus brazos y piernas lleva los signos de % que lo caracterizan, y alrededor de su cabello porta ocho elementos identificados con “ojos o cascabeles” (De la Garza 1999).

Junto a la imagen del personaje, el texto jeroglífico nos señala: *ch'ak [u]b'aah Ahkan u way kuh[ul] chatan winik*, “*Ahkan* corta su cabeza, su *way* –*nagual*- sagrada persona/hombre *Chatan*”. Este texto nos indica la decapitación⁴⁴ de *Ahkan* y nos dice que es el *way* (*nagual*) de la persona divina de Chatán.



a

⁴⁴ El verbo *ch'ak* (decapitar) es un verbo transitivo, por lo cual puede usarse en voz pasiva (esto implica que no se sabe quién ejecuta la acción, en este caso, la acción de decapitar). Si consideramos la iconografía de la vasija, vemos claramente que es el mismo *Ahkan* quien se está decapitando, y es así como lo transcriben y traducen Grube y Nahm: *ch'akba* “autodecapitación” (1994: 708). Sheseña, también lo traduce de esa forma y señala que en este caso “interviene, como parte del nombre del nagual, no un adjetivo sino una frase verbal. Aquí la frase verbal aparece antecediendo al sustantivo. Se trata del nombre **CH'AK-BA AHKAN-na** *ch'ak ba ahkan*. El sustantivo *ahkan* es precedido por la frase verbal reflexiva *ch'ak ba* que significa ‘auto-decapitarse’ dando lugar a un nombre que al parecer se traduce como ‘Ahkan que se autodecapita’” (Sheseña 2010: 20). Sin embargo, a lo largo de esta tesis traduzco *ch'ak b'aah/ch'ak ub'aah* como “decapitación”, lo cual literalmente significa “cortar cabeza/cortar su cabeza” (ver capítulo 3).



b

Figura 1 (a y b). Vasija estilo códice K1230. Nótese la voluta de fuego en la cola de la serpiente del jaguar y del venado, las cuales serían manifestaciones de *K'awiil* según Valencia y García Barrios (2010: 252). Dibujo de Macarena López Oliva.

Junto a *Ahkan* se encuentra otro *way*, un jaguar que al parecer tiene un nenúfar en la cabeza y una serpiente enrollada en su brazo y cuello, la cual tiene adherida en su cola la sílaba *to'*, la que en este contexto podría significar “envolver, envoltura, envoltorio” (*Diccionario Maya Cordemex*: 799). Alrededor de este jaguar *way* aparece cuatro veces el signo *ek'* “estrella” (en una ocasión forma parte de su pata izquierda), razón por la cual Kerr lo llama jaguar Venus. Este jaguar podría corresponder al *nagual* de un personaje muy poderoso y temible, quien debió haber sido un poderoso chamán-gobernante, por eso se lo representa mucho más grande y furioso que los otros jaguares representados en las vasijas mayas. Su nombre fue descifrado primeramente como *to...ek' hix* (Grube y Nahm 1994-IV: 688-689), pero después, Zender (2004a: 7) propuso una lectura para el logograma cuyo significado se desconocía, como **JATZ'**, proponiendo la lectura de su nombre como **JATZ'-la-TOK-EK'-HIIX** o *Jatz' Tokal Ek' Hiix* “jaguar golpeador⁴⁵ estrella-chispeante”,⁴⁶ lo cual

⁴⁵ “Boxeador” según Zender (2004a).

⁴⁶ Sheseña (2010: 12) lo traduce “Jaguar Estrella que Golpea con Piedra”.

En el nombre del *nagual* el adjetivo *jatz'al* (*jatz'-al*) evidentemente deriva de la raíz *jatz'*. En yucateco *jatz'* es una raíz nominal que significa “golpe” (Martínez Hernández 1929: 360). Si prestamos atención en esto entonces el adjetivo *jatz'al* significaría “que golpea (con algo)” mientras que la traducción del nombre completo *jatz'al tok' ek' hix* sería a su vez “Jaguar Estrella que golpea con piedras que echan chispas”, nombre que coincide totalmente con lo que vemos en la representación de este *nagual* en la vasija [refiriéndose a K2284. Ver fig. 2]. Sépase que con la palabra *toc'* los ch'oles designan justamente a unas piedras chicas que dan chispas (Aulie y Aulie 1978: 112, en Sheseña 2010: 12).

corresponde a una sencilla descripción de la iconografía asociada a él. En esta vasija no aparece el nombre de la persona a la cual estaba vinculado este jaguar.⁴⁷

Este “jaguar golpeador estrella-chispeante” es el mismo que aparece en la vasija K2284 (fig. 2) y según Zender (*id*) corresponde a otro fabuloso espíritu “boxeador” -sólo secundario en importancia al “*Ahkan* golpeador”-⁴⁸ el cual se representa blandiendo una piedra, rodeado de una serpiente de fuego. Este felino -representado en ambas vasijas-, lleva el afijo del signo estrella (*ek*) adherido en su cuerpo; en la cola de la serpiente que lleva este jaguar (ver fig. 1 y 2), y en la cola del venado que aparece en la fig. 1, tienen añadidas la cabeza de *K’awiil* o su sustituto, indicando de esta forma, “que se trata de una manifestación de *K’awiil*” (Valencia y García Barrios 2010: 253). A través de esta identificación, los autores señalan que estos *way* son manifestaciones de *K’awiil*, lo que permite acercar mucho más su imagen a la de *Tezcatlipoca*, el cual tiene una conocida manifestación denominada *Tepeyólotl*, “el corazón del monte”, quien aparece con piel de jaguar y es llamado también Señor de los animales” (Olivier 2004: 168, en *ibid*: 258). Quizás la sílaba *to’* que lleva adherida la serpiente en su cuerpo, podría aludir a la “envoltura de *K’awiil*”, correspondiendo ella misma a la envoltura de este ser, y por extensión a su manifestación.

Detrás de este jaguar, hay un ciervo de gran tamaño con una serpiente alrededor de su cuello, la que también lleva adherida en su cola la sílaba *to’*, lo cual probablemente nos indica que corresponde a la misma serpiente que lleva el *way* *Jatz’ Tokal Ek’ Hiix*. En su pata delantera derecha tiene adherido un elemento similar al que lleva el jaguar en su pata delantera izquierda, en la vasija K2284 (fig. 2), el que fue identificado como una piedra en forma de cráneo por Grube y Nahm (1994: 688), y posteriormente Zender (2004a) lo asoció al glifo **JATZ’**.⁴⁹

⁴⁷ En otra vasija aparece este *way* asociado a un topónimo formado por un glifo que varios autores han asociado con el “cetro maniquí” de las escenas de baile de Yaxchilán (Grube y Nahm 1994-IV: 689).

⁴⁸ Sobre “*Ahkan* golpeador” ver el apartado sobre el vaso de Altar de Sacrificios más adelante.

⁴⁹ El glifo **JATZ’**, antes de que Zender lo descifrara era conocido como “piedra en mano”; dicho glifo está frecuentemente asociado con los espíritus *way* de las vasijas mayas, donde aparentemente se refiere a las grandes piedras antropomorfas sostenidas por esos espectros ultramundanos. Como Karl Taube ha demostrado (2001, en Zender 2004a), tales escenas fantásticas son quizás mejor vistas como ecos míticos de los actuales deportes sangrientos. Como “boxeadores” del Clásico, esas figuras amenazan a sus oponentes con pesados garrotes de piedra o las sostienen preparados para el combate (Zender 2004a: 6-7). Ver fig. 7.

El nombre de este *nagual* fue identificado en otra vasija, por Grube y Nahm (*ibid*: 693) como *chihil...chan* “venado serpiente”, aunque su nombre glífico no aparece en esta vasija.



Figura 2. Vasija Kerr N° 2284. Nótese la piedra en forma de cráneo que lleva el jaguar en su pata delantera izquierda; la cabeza de *K'awiil* en la cola de la serpiente y, la vasija con el signo *Ak'b'al* que sostiene *Ahkan*, de la cual salen abejas o moscas.⁵⁰

Esta vasija muestra un ritual de autodecapitación llevado a cabo por el *way Ahkan* acompañado de un *way jaguar* y un *way venado*; todos ellos –al igual que los que veremos más adelante- corresponden a la encarnación del *wahyis* de los chamanes que los dominaban. De esta forma, la autodecapitación de *Ahkan* se llevaría a cabo en un contexto sobrenatural de *nagualismo*.

2.2.2. Vasija policroma Kerr N° 5112 (Figura 3):

Esta vasija es de procedencia desconocida; tiene un diámetro de 16 cm, una circunferencia de 48 cm y un alto de 18 cm.⁵¹

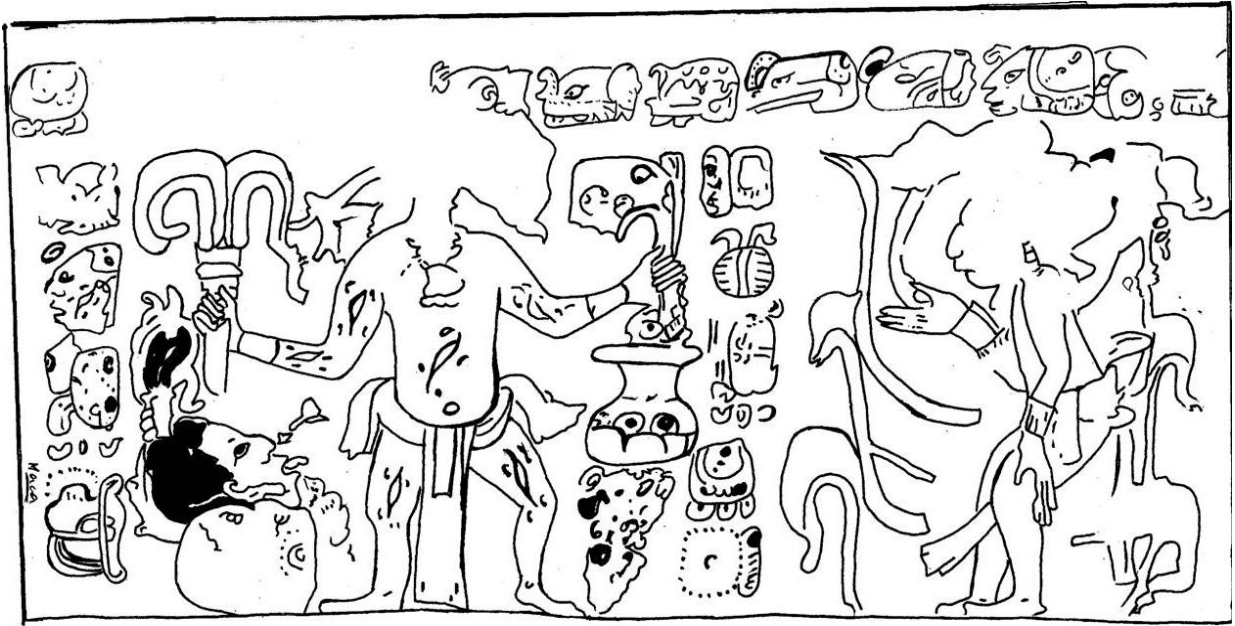
⁵⁰ La representación de abejas sería coherente si el interior de la vasija contuviera *balché* –miel fermentada con adición de corteza del árbol llamado *balché* (Thompson 2006: 376)- o algún brebaje similar. También no hay que descartar la posibilidad de que en vez de abejas, se estén representando moscas, como señala Guillermo Bernal (2011:268). Sin embargo, Villa Rojas señala que los dioses y “espíritus paganos” de los mayas de Yucatán están directamente relacionados a las abejas, formando todos ellos una legión asociada a estos insectos (1978: 294, 295). Por otro lado, se sabe que existe un *Ahkan* vinculado a las abejas que “podría ser el prototipo del Señor de las Abejas al que todavía se venera como *Ukananxuxob* en Yucatán” (Tozzer 1982, en Asensio 2010:265).

En esta escena aparece el *way Ahkan* de pie y decapitado, sostiene en su mano derecha una antorcha y en su mano izquierda una especie de hacha; junto a él está su cabeza cortada sobre algo que parece ser una piedra; bajo el hacha hay una jarra con el signo *Ak'b'al*, la misma que lleva *Ahkan* en K2284 (fig. 2). En esta vasija el análisis del texto jeroglífico nos dice: ...? *Ahkan way pu'n?*, lo cual indica que *Ahkan* es el *way (nagual)* de una persona de *Pu'n*, un lugar no identificado. La escena al parecer representa un autosacrificio por decapitación de *Ahkan*, pero esta vez aparece presenciando todo esto, un personaje que está envuelto en llamas, y cuyo texto jeroglífico nos señala ...? *k'a[h]k' u? way jaaj? mo'?*. “...? fuego su? *way –nagual- jaaj?* guacamaya”. Este segundo texto nos dice que “...? fuego” es el *nagual* probablemente de un personaje cuyo nombre es “...? guacamaya”.



a

⁵¹ Estos datos se encuentran en:
http://research.mayavase.com/kerrmaya_list.php?_allSearch=&hold_search=&x=20&y=3&vase_number=5112&date_added=&ms_number=&site=



b

Figura 3 (a y b). Vasija K5112, dibujo de Macarena López Oliva.

Hay datos etnográficos que hablan de naguales envueltos en llamas (Villa Rojas 1978: 390). Este autor nos señala el caso de un *nagual* maya de Quintana Roo que podía meterse dentro de las llamas –convertido en perro– sin sufrir ningún daño, lo cual nos indica que uno de los atributos de los naguales es someterse a esta clase de elementos sin dañarse.

Por este y otros vasos del Clásico se sabe que existieron *way* “fuego”, *k’ahk’*, con hombres o jaguares en su interior, que pueden aparecer contemplando el ritual o contorsionándose (Asensio 2010: 270). Además, Sheseña (2010:24) nos señala que según las inscripciones, los naguales del Clásico podían estar constituidos de dos elementos: fuego o niebla. Por otra parte, hay evidencias de que actualmente siguen existiendo este tipo de naguales:

En la actualidad los tzotziles de San Andrés Larrainzar creen que los diversos males que existen en el universo se transportan a través de la neblina o en bolas de fuego (Holland 1978: 124, 253). Los actuales tzeltales de Pinola creen que los naguales torbellinos son seres que se mueven en el fuego con la cabeza hacia el piso y los pies hacia el cielo (Hermitte 1970: 50-54). Por lo visto el fuego y la neblina también en la antigüedad servían de vehículo, en este caso para los naguales (Sheseña 2010: 24).

Para finalizar, sólo habría que mencionar que la escena en general nos muestra la interacción de dos *way*, *Ahkan* y “...? Fuego”, ambos pertenecientes a distintos lugares o dueños. El “*way* ...? Fuego” presencia la autodecapitación de *Ahkan*, si bien al parecer, no interviene en dicha acción.

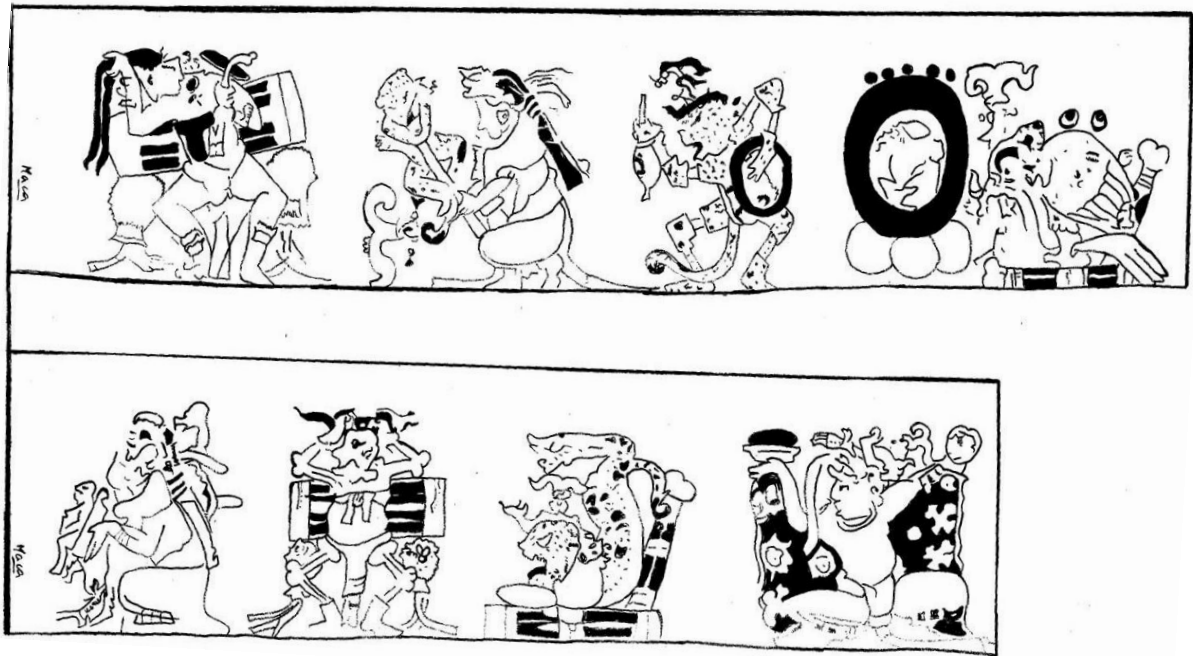
2.2.3. Vasija policroma Kerr N° 3395 (figura 4):

Esta vasija es de procedencia desconocida y pertenece al Museo Popol Vuh de Guatemala; tiene un diámetro de 27 cm, una circunferencia de 78,5 cm y un alto de 11 cm. Estilísticamente, los jeroglíficos se parecen a los del área de El Zotz'; las muestras con perfiles químicos similares a esta vasija provienen de la región del lago Petén Itzá, razón por la cual se atribuye su procedencia al centro-norte del Petén, con una cronología que iría entre los años 672-830 d.C. (Reents-Budet 1994: 354-355).

En esta escena aparece autodecapitándose probablemente una variante de *Ahkan*, ya que en vez de llevar el signo *ak'b'al*, aquí está representado con un gran signo *ik'* de color rojo en su vientre y torso, el cual según Velásquez (2009: 511-512) era la segunda fuerza anímica (correspondiente al *'ohlis*) que se perdía con la muerte, y que él identificó con *sak 'ik'aal*, “aliento puro”, energía vital de límites muy imprecisos, que al parecer fluía por todo el cuerpo y probablemente se concentraba en el corazón, como lo sugieren una serie de pendientes de jadeíta con el jeroglífico de *ik'*, “viento”, que eran usados siempre sobre el pecho. Estos ornamentos evocaban el espíritu mediante el logograma **'IK'** y la jadeíta, que llegó a ser un símbolo precioso del aliento, del viento y de la esencia de la vida.



a



b

Figura 4 (a y b). Vasija K3395, dibujo de Macarena López Oliva.

En su mano izquierda, *Ahkan* sostiene el hacha con la que se está decapitando. Se ve que lleva en su espalda un objeto rectangular (al igual que el *way* esquelético que aparece en la

vasija), que puede ser el asiento sobre los cuales están el ave y el jaguar contorsionado que aparecen representados en otras escenas de la misma vasija. Estos asientos al parecer están hechos de huesos humanos, probablemente ancestros (Romero 2010). En el registro arqueológico del Clásico Tardío del sitio El Kinel, Guatemala (un centro secundario de Yaxchilán), en los entierros 4 y 10 se encontró evidencia de la apropiación de huesos humanos, sobre todo huesos largos. Esta práctica pudo realizarse para coleccionar huesos de ancestros u obtener materias primas para la manufactura de objetos e implementos rituales (Houston y Scherer 2010: 178). Los asientos que vemos en esta vasija, junto a los que llevan en la espalda *Ahkan* y el *way* esquelético, son un ejemplo de esta apropiación ósea.

Lamentablemente, la calidad de la imagen es demasiado deficiente como para intentar realizar alguna lectura de los jeroglíficos que lleva a su lado;⁵² sin embargo, podría esperarse que el texto indique que *Ahkan* se está autodecapitando y que es el *way* de alguna persona.

Junto a él hay una serie de personajes sobrenaturales identificados con naguales; el primero de éstos, al parecer femenino, lleva un corto palo por el cual está escalando el jaguar que lleva un nenúfar en la cabeza; la mujer lleva la bufanda con la cual aparece comúnmente representado este jaguar (Reents-Budet 1994: 355). Lamentablemente, aquí tampoco se logra distinguir el texto que acompaña a estos personajes; sin embargo, Stuart identificó al jaguar como *Lab'te' Hix* “jaguar de hechizo de árbol”, *way* del señor de *'Uhxte'* (Stuart 2005: 165). Es interesante señalar que Ruz Sosa menciona un antiguo lugar de los tzeltales llamado *Uxte*, ubicado en Chiapas. Los tzeltales de este antiguo *Uxte* fueron reconocidos por su talento musical, “como uno de los más brillantes de toda la provincia chiapaneca” alrededor del año 1547, cuando ya habían españoles en esa zona (1985: 152 y nota 129). Por lo tanto, el lugar de procedencia de este señor, dueño del *way* “jaguar de hechizo de árbol”, pudo haberse ubicado en esta ciudad o comunidad tzeltal de Chiapas. Sin embargo, Velásquez relaciona la localidad de *Uxte' Tuun* como perteneciente al topónimo y/o región de Calakmul (2005: 2). Habrá que seguir investigando sobre este tema para determinar bien

⁵² Por esta razón, cuando el texto sea ilegible, recurriré a las lecturas epigráficas que han realizado otros autores, asumiendo que ellos sí pudieron acceder a fotografías de buena resolución.

si las inscripciones se refieren al mismo, o a distintos lugares Uxte, y así poder conocer la exacta procedencia del dueño de este *way*.

Detrás de estos personajes hay otro jaguar, que al parecer está danzando, y lleva en una mano un recipiente para realizar enemas y así buscar un estado alterado de conciencia y/o embriaguez. De hecho, es posible que la danza que está realizando la lleve a cabo en estado extático. En la otra mano lleva una especie de escudo o argolla, tiene un tocado en la cabeza, y aparece representado en un estado semiesquelético. La mala calidad de la imagen tampoco permitió leer los glifos que lo acompañan.

En la escena también se ve un ave de gran tamaño, la cual fue identificada con el ave *muwan*, el ave mensajera de los señores del Inframundo (Reents-Budet 1994: 354). Aquí aparece posada en un trono hecho, al parecer, de fémures humanos (se aprecian las epífisis de los huesos), y lleva en su pico una cara humana. Tampoco es posible la lectura de los jeroglíficos, sin embargo, Grube y Nahm (1994: 703-704) la identifican con un *way* de nombre *kuy* “búho”.

A continuación, aparece un personaje, posiblemente femenino, llevando un niño sacrificado (ya que tiene el pecho abierto) dentro de un plato de gran tamaño, probablemente como ofrenda. Es importante mencionar que en 1985 Stephen Houston excavó en Caracol, Belice, una cripta reutilizada con al menos 25 individuos, donde encontró el cuerpo de un neonato encima de un plato (Chase y Chase 1987, en Houston y Scherer 2010: 171), lo cual nos demuestra la veracidad de la imagen iconográfica aquí representada. Los autores indican que “la presencia de infantes encima de platos, especialmente en contextos de *way* o coesencias de gobernantes mayas, indica que se trata de una ‘comida’ especial (...) Por lo general, la comida de los *way* era de naturaleza muy distinta a la de los seres humanos, con énfasis en manos, ojos, huesos y, en este caso, los suaves cuerpos de los niños” (*ibid*: 173). Aquí tampoco se pueden leer los glifos asociados a esta escena.

Luego está representado un esqueleto sobrenatural agarrando su cabeza, quizás en la ejecución de algún baile; al igual que *Ahkan*, lleva en su espalda un gran objeto rectangular identificado con huesos largos, posiblemente humanos. Grube y Nahm (1994: 706), proponen una posible lectura del nombre de este *way* esquelético, como *chan ut?* “¿cara de

serpiente?"; sin embargo, el tercer glifo que compone su nombre no se ha podido reconocer. Los dos glifos restantes, tampoco los pude leer debido a lo ya referido anteriormente.

El siguiente personaje es un jaguar contorsionado sobre un trono de probables fémures humanos; el jaguar lleva una bufanda roja en su cuello, la cual se asocia con escenas de sacrificio, principalmente de decapitación (Coe 1978: 28, en Velásquez 2010: nota 13). En este sentido, Tedlock señala que en las representaciones modernas del *Rabinal Achí* hay un funcionario que acompaña a los ejecutantes para orar y quemar ofrendas en los santuarios y cimas de las montañas, el cual utiliza una bufanda roja con extremos blancos (2003: 14, en Velásquez 2010: nota 13).

La cabeza de este jaguar con bufanda de sacrificio, está adornada con el glifo *nik* "flor", con vegetación emanando de ella. El nombre del jaguar es **sa-wa-HIX-xi**, el cual no se ha podido traducir de momento, salvo jaguar. De esta forma, Grube y Nahm –quienes descifraron su nombre- lo llaman *saw hix* "? jaguar".⁵³ Ellos señalan que el título toponímico se lee **u-xu-AJAW** "Señor de Ux", el cual no se ha encontrado en otro texto (*ibid*: 691-692). De esta forma, este jaguar (*saw hix*) sería el *nagual* del señor de Ux.⁵⁴

El último personaje analizado aquí se encuentra en la misma escena de *Ahkan*; está en cuclillas y según Reents-Budet vestido quizás a modo de *Camazotz*, el murciélago sobrenatural del Inframundo que engañó a los héroes gemelos (Reents-Budet 1994) en la Casa de los Murciélagos. Sin embargo, esta escena puede estar representando la transformación de un hombre en un *way* murciélago, lo cual no tendría nada que ver con el murciélago del *Popol Wuj*.

Este personaje se caracteriza por llevar alas negras adornadas con lo que podrían ser ojos o estrellas y huesos cruzados, lo cual en esta figura aparece en forma de capa. Este ser lleva un plato con algo negro dentro de él, probablemente a manera de ofrenda. Asensio nos señala que

⁵³ Reents-Budet nombra a este jaguar como *ak-ol balam*, y señala que es, alguien en cuya apariencia (o con quien) baila el "Cacique Gordo" en MS1121.

⁵⁴ Tanto el texto que aparece en la vasija al lado de este jaguar, como el dibujo que hacen de éste los autores, están demasiado poco claros como para adherirme a su propuesta del título toponímico, lo cual no sucede con el nombre del jaguar, con cuya lectura concuerdo. "...? jaguar".

El murciélago que aparece en las cerámicas mayas es de la especie *artibeus jamaicensis*, que se alimenta de fruta que “corta” con su apéndice nasal. El murciélago en los contextos con *Akan* que se decapita, está junto a él, o es *Akan* el que lleva traje o alas de murciélago. Y en el *Popol Vuh Hunahpú* pierde su cabeza a manos de un murciélago (...) para representar al *way* que decapita se opta por representarlo a través del murciélago, animal que, en su vida natural, corta – decapita- el árbol los frutos de los que se alimenta (2010: 273, 275).

Como hemos visto, la secuencia de figuras que se aprecia en esta vasija, representa uno de los más destacables desfiles de seres humanos y sobrenaturales, vinculados en diferentes tipos de actividades rituales. La secuencia comienza con un retrato del glifo del día *ajaw*, el cual va seguido de ocho personajes, algunos presentados como seres zoomorfos sobrenaturales y otros como seres humanos en situaciones sobrenaturales. Todos están íntimamente unidos con la búsqueda y percepción de otra realidad, a través de estados alterados de conciencia, lo cual es una constante del arte maya,⁵⁵ además, es muy probable que previamente a la transformación en *way* o *nagual*, el chamán involucrado en dicha transformación, haya requerido alterar su estado normal de conciencia a través del uso de psicoactivos, para lograr así la efectividad del ritual.

En la escena hay también representaciones de sacrificios y de seres sobrenaturales (*way*) en los que se transforman los personajes humanos durante estos ritos (Reents-Budet 1994: 272).

Todos los textos de los personajes tienen glifos que corresponden a *way*, excepto el ave *muan* (Reents-Budet 1994: 354); sin embargo, esta ave fue identificada como *way* por Grube y Nahm (1994: 703-704).

Las imágenes que aparecen en estas vasijas, son las expresiones por excelencia de estos seres (*way*), y de acuerdo a Reents-Budet “probablemente no pertenecen a rituales mortuorios o de Inframundo, sino más bien a eventos históricos numinosos” (Reents-Budet 1994: 272).

⁵⁵ Esto alude al concepto de “*visión quest*” (literalmente “búsqueda de visión”). Recordar también las “visiones serpentina”, en donde de las fauces de las serpientes aparecen seres sobrenaturales, ancestros y/o personas muertas (Freidel, Schele y Parker 1999).

2.2.4. Vasija policroma Kerr N° 1256 (figura 5):

Esta vasija es de procedencia desconocida; tiene un diámetro de 15,7 cm, una circunferencia de 50,5 cm y un alto de 27,5 cm.⁵⁶

En esta escena encontramos a un personaje esquelético –que corresponde al *way* de una persona no identificada- sosteniendo una cabeza cortada sangrante en su mano derecha y un plato en la mano izquierda. Entre los mayas contemporáneos existe un *nagual* muy temible, el *yalenbek'et* o *yalen bek'et*,⁵⁷ que encontramos entre los tzotziles de San Pedro Chenalhó; entre los tzeltales de Cancún se le conoce como *yalem bak'et*⁵⁸ (Pitarch 1996: 76), y en Chamula se le conoce como “calavera”.⁵⁹ Para aparecerse como dicho *nagual*, el *ti'bal*⁶⁰ se despoja de su carne al pie de una cruz. Estas espantosas y temibles “calaveras”, son los esqueletos de los brujos que vuelan unas horas durante la noche y que significan un peligro mortal para los seres humanos que se espantan y sienten profundo terror cuando las ven pasar en el cielo (Moscoso 1992: 526).

⁵⁶ Ver:

http://research.mayavase.com/kermaya_list.php?_allSearch=&hold_search=&x=0&y=0&vase_number=1256&date_added=&ms_number=&site=

⁵⁷ Forma que adopta alguien que, inclinado al mal, deja su carne al pie de una cruz y camina como esqueleto. El ruido de sus huesos va por las calles y por los caminos; sale en la noche y ocasiona enfermedades (Guiteras 1965: 282, 158). Este ser cabe en la categoría de *labtawanej*, que corresponde a “todo lo que anda, lo que sale por la noche; todo lo nocturno que espanta” (*ibid*: 229). Este ser “que se desnuda de sus carnes en las cruces y cuyo esqueleto camina en las noches en busca de víctimas” (*id*).

⁵⁸ Si bien, Pitarch (1996) no relaciona a estos seres sobrenaturales con ningún componente anímico:

Existe una posibilidad de “transformación” que no guarda ninguna relación con los componentes anímicos. Se trata de los *yalem bak'et*, alguna persona que durante la noche, junto a una cruz de los caminos o manantiales, se despoja de la carne de su cuerpo para quedarse sólo como esqueleto y deambular así produciendo daño (sin carne, los huesos son peligrosos). Su acto es, sin embargo, “mágico”, pues logra el desprendimiento y luego la reunión con la carne pronunciando unas palabras específicas que operan sobre el cuerpo: aquí no interviene ningún tipo de alma. Basta con espolvorear un poco de sal sobre la carne que se encuentra caída junto a la cruz para impedir que los huesos, cuando regresen, se reúnan con ésta (Pitarch 1996: 76, nota 24).

Sobre este punto, él no profundiza más el hecho de que la transformación en estos seres no tiene que ver con alguno de los componentes anímicos (*ch'ulel*), dando a entender que no se relacionan con los *lab* (la tercera clase de ser instalado en el corazón; designa algo oculto, velado). Es el *nagual* según Ruz Sosa (1985: 230).

⁵⁹ En algunos lugares, llaman a estos seres espantosos *K'itz'ilbac*, cuya traducción es “huesos chillantes” (Moscoso 1992: 528).

⁶⁰ Brujo dañino, comedor de *wayjeletik*, según los tzotziles de San Pedro Chenalhó (Guiteras 1965: 124).



a



b

Figura 5 (a y b). Vasija K1256, dibujo de Macarena López Oliva.

Arrodillado cerca de este personaje esquelético se encuentra un jaguar con un nenúfar en la cabeza, portando una serpiente a modo de bufanda; sobre él se encuentra suspendido, dentro de un marco negro circular, un personaje sentado de perfil: no se aprecian mayores detalles debido a la mala conservación de la vasija. Sin embargo, Mercedes de la Garza relaciona a este personaje con un chamán que aparece en la página 34a del *Códice Madrid* en “el contexto de un rito, encerrado en aislamiento, dentro de una caverna oscura o en la

noche, mirando a la distancia, y rodeado de ojos” (De la Garza 2010: 7).⁶¹

Detrás del jaguar, hay un personaje apoyado en el suelo sobre su cabeza y parte de su espalda y con las piernas hacia arriba, rodeado en llamas. Mercedes de la Garza señala que éste es un chamán que tiene aún su cuerpo humano, y ejecuta una acrobacia en medio del fuego, ya que éste es un elemento de purificación. Todo esto lo realizaría en el contexto de un ritual chamánico con el uso de alucinógenos (*ibid*: 8). Sobre este personaje hay una serpiente de visión, de cuyas fauces se asoma un individuo. A esta serpiente Mercedes de la Garza la llama “serpiente iniciática *ochkan*”, y señala que de sus fauces está emergiendo un chamán (De la Garza 2010: 3). Junto a esta serpiente hay un ciempiés esquelético bicápite, rodeando a un personaje suspendido en el aire, identificado por Grube y Nahm (1994: 702) como el nagual de un gobernante de Palenque, *sak b’aak naaj chapaat u way...le?* “ciempiés de la casa del hueso blanco, el way de...?”. Bajo este personaje hay otro recostado, identificado como el *nagual* “hombre agua” (*hal winik u way...? ajaw*),⁶² sosteniendo una cabeza cortada, frente a él flotan dos peces.

Toda esta escena, al igual que las anteriores que hemos visto, representa un ambiente “sobrenatural”, en donde se ve el proceso de transformación de diversos personajes en *way*, representando así el universo del nagualismo del Clásico maya, o también como señala De la Garza, representa símbolos de chamanismo (*op. cit.*).

⁶¹ “Hombres de saber y plantas de poder en la cerámica Clásica maya”. Ponencia presentada en el VIII Congreso Internacional de Mayistas, México D.F. del 8 al 13 de agosto 2010.

⁶² Este *way* probablemente corresponde a un señor de algún lugar relacionado con Altun Ha, ya que el glifo no identificado aquí, corresponde al glifo principal del glifo emblema de dicho sitio (Grube y Nahm 1994: 710).

Sheseña (2010: 9) traduce el nombre de este *nagual* como “Hombre Acuático”, ya que el adjetivo *ha’al* (*ha’-al*) se desprende de *ha’* “agua” (cf. adjetivo en expresión ch’ol *ja’al ts’i* “perro de agua”, “nutria” en Aulie y Aulie 1978: 62). Este sería un ejemplo de adjetivo atributivo derivado (o del tercer tipo), en donde “los nombres de los nagueales lo constituyen justamente los adjetivos derivados de raíces-nominales” (*id.*). Ver nota 64 para definición de adjetivo atributivo.

Houston, Robertson y Stuart señalaron “que en la antigüedad los adjetivos atributivos derivados se construían agregando un sufijo *-Vrl* armónico a las raíces nominales con el fin de expresar significados más precisos pero relacionados”, por ejemplo, **k’u-hu-lu** *k’uhul* (*k’uh-ul*) “divino”, término que deriva de la raíz nominal *k’uh* “divinidad”. “Alfonso Lacadena y Soren Wichmann han caracterizado al sufijo *-Vrl* armónico como un sufijo ‘atributizador’ propio de la lengua de las inscripciones” (Lacadena and Wichmann 2008: 39, en Sheseña 2010: 8).

“Sin embargo, como los propios Houston, Robertson y Stuart llegaron a notar, en la antigüedad habían algunos casos en los que los sufijos agregados a las raíces nominales eran sufijos *-Vl* disarmónicos” (*id.*). Por ejemplo, “**lu-mi-li** *lumil* (*lum-il*) “local”, adjetivo derivado del sustantivo *lum* “tierra” (K7749) (Houston, Robertson and Stuart 2001: 35-36). En los nombres glíficos de los nagueales encontraremos más casos de sufijos disarmónicos conformando adjetivos atributivos derivados” (Sheseña 2010: 8).

Considero que el *way* esquelético, podría ser un antecesor de los *naguales* esqueléticos presentes aún en la memoria oral de algunos grupos mayas actuales, y la cabeza decapitada que éste lleva (al igual que el *way* “hombre agua”) remarca la importancia que ésta tenía - debido a la entidad anímica que allí se alojaba- para éstos seres. Más que una escena que represente a un chamán *nagual* ofrendando la cabeza a un dios, tal y como interpreta Mercedes de la Garza estas escenas con sacrificios (De la Garza 2012), descarto la posibilidad de ofrenda a alguna deidad, ya que en ninguna parte de la escena se representa a un dios, ni tampoco se le menciona epigráficamente, lo cual nos sugiere que esta clase de rituales se realizaba a nivel de *way* o *naguales* y no de, o para deidades.

2.2.5. Vasija policroma (figura 6):

Esta vasija de estilo códice, corresponde a la colección Pearlman y pertenece al Clásico Tardío (Tepeu 2); su alto es de 24,2 cm. Proviene del norte del Petén, Guatemala (Hellmuth 1987c:fig. 51, y Coe 1982:103).

La vasija está muy erosionada en algunas partes, razón por la cual no se alcanzan a distinguir todos los personajes que allí aparecen, apreciándose solamente nueve.

La primera figura (de la izquierda) corresponde a un personaje antropomorfo que lleva colgando de su mano una cabeza humana decapitada, al parecer lleva tobilleras y muñequeras. La mala conservación de la vasija ha impedido identificar su nombre. Junto a este personaje hay un ser esquelético sentado en el suelo. Lleva un calzoncillo negro atado en la espalda, muñequeras y tobilleras y un tocado en la zona occipital. Delante de él hay un recipiente en cuyo interior parece haber una calavera humana –que tiene un ojo sobre su frente y de cuya nariz emana una gran voluta- y otras partes del cuerpo. El ser esquelético tiene los brazos doblados con las palmas hacia arriba, de las cuales al parecer brota fuego. Su nombre no se pudo leer debido a la mala conservación de la vasija, sin embargo, por el contexto de la escena es muy probable que sea un *way*.



Figura 6. Vasija estilo códice. En Hellmuth, 1987c: 48, dibujo fig. 51.

Sobre este personaje, se encuentra flotando una especie de *serpiente voladora*, gruesa y corta, que tiene adherido a su vientre y lomo la sílaba *to'*, lo que podría significar “envolver, envoltura, envoltorio” (*Diccionario Maya Cordemex*: 799); en su cabeza lleva un elemento parecido a la sílaba *wi'* –raíz en maya yucateco-, la cual Coe identificó con una “espiga de maíz” (Coe 1982: 104). Su nombre jeroglífico no aparece en la vasija.

Sobre esta *serpiente voladora* se encuentra volando un ave, identificada por Coe como una variante del ave *muwan*, un tipo de búho del inframundo (*ob. cit.*), de hecho, al parecer es un búho cornudo ya que en su cabeza lleva cuernos; en su cuello lleva una delgada serpiente entrelazada a manera de bufanda, la cual tiene sobre su cabeza un ojo. Esta ave es el *way kuy* “búho” y pertenece a una persona de un lugar no identificado (*chan yo'...? ha'*).

Detrás de esta ave sobrenatural, se encuentra otra ave del mismo tipo, que también va volando. Su cráneo no corresponde a un ave, ya que tiene hocico descarnado de animal con grandes dientes. Su vientre al parecer está abierto, ya que de él emana una gran voluta con ojos adheridos. Estos ojos, también los lleva en sus alas y en su cabeza, a manera de corona. Al igual que el ave anterior, lleva una serpiente delgada en su cuello, a modo de

bufanda. Esta serpiente tiene la sílaba *mo*⁶³ sobre su cabeza. Esta ave sobrenatural es un *way* cuyo nombre comienza con la sílaba *ko*, y al parecer es el *nagual* de alguien cuyo glifo corresponde a “cielo partido” (Grube y Nahm 1994: 704).

Bajo ambas aves sobrenaturales y detrás del ser esquelético señalado más arriba, se encuentra un personaje antropomorfo con cola de mono, rascándose la cabeza. Lleva tobilleras, muñequeras y un pañuelo sobre sus hombros, atado por delante. Este ser es el *way yuch' maax* “*nagual* mono araña-cabeza con piojo”,⁶⁴ y corresponde a una persona de un lugar desconocido (no se ha podido descifrar el glifo).

Detrás de este *way*, se encuentra de espaldas en el suelo, un híbrido de perro y jaguar que lleva tobilleras, muñequeras y una bufanda; sobre su vientre tiene un elemento con cierta semejanza a la sílaba *yi'*, la cual por sí sola al parecer no significa nada. Este ser no aparece descrito como *way*, pero debido al contexto iconográfico en que está representado, es poco probable que no lo sea. Su nombre no está descifrado (“rojo...?”), y está asociado a *Chatan*, un lugar del anecúmeno⁶⁵ (Grube y Nahm 1994).

Finalmente, encontramos un insecto sobrenatural, el cual no aparece descrito como *way* en la inscripción, sin embargo, es muy probable que lo sea, dado el contexto en el que aparece. Recordemos que entre los tzotziles de Larráinzar algunos de los naguales más temibles son insectos: la mariposa y el grillo (Holland 1961:172).

⁶³ En maya yucateco *mo'* significa verruga, y *moo'* significa lunar, mancha; guacamaya (*Diccionario Maya Cordemex*: 525).

⁶⁴ Según Sheseña (2010: 6) su traducción literal es “Mono Piojo”, pero como la frase está formada por un adjetivo atributivo* del segundo tipo,** la traducción correcta sería “Mono Piojoso” (*ibid*: 6).

* Adjetivo atributivo: palabra que modifica a un sustantivo adjudicándole cierta cualidad. “Por las inscripciones en la cerámica clásica sabemos que prácticamente todos los nombres de los naguales incluían sin falta un adjetivo que justamente informaba acerca de algún rasgo sobrenatural inherente al *way* registrado” (Sheseña 2010: 5).

** Adjetivo atributivo del segundo tipo: son “sustantivos morfológicamente ‘primarios’ que se comportan sintácticamente como adjetivos al anteceder a otro sustantivo” (Sheseña 2010: 6).

⁶⁵ Alfredo López Austin utiliza el término *ecúmeno* en el sentido de ámbito del cosmos ocupado por las criaturas, pero también poblado por los entes sobrenaturales. Lo opone al término *anecúmeno* como la parte reservada a los seres sobrenaturales (López Austin 2006:95).

2.2.6. Vaso policromo de Altar de Sacrificios (fig. 7):

Esta es la única vasija analizada aquí encontrada en contexto arqueológico, proviene de Altar de Sacrificios y corresponde al Clásico Tardío. Es un vaso de base plana y paredes semirectas, de estilo Usumacinta, aunque no parece ser de producción local. Se encontró en la estructura A III, en una cámara funeraria, en el entierro 96, junto al esqueleto de una mujer joven. Actualmente se encuentra en el Museo Nacional de Guatemala (Foncerrada y Lombardo 1979:35).

La escena se compone de seis personajes sobrenaturales identificados todos como *way*. El primer personaje está flotando suspendido en el aire y es un híbrido hombre-jaguar; tiene manos, pies y cola de jaguar, y su cabeza es una mezcla de cabeza humana y de jaguar. Está sentado y lleva en sus manos una vasija *ak'b'al*. Él es el *way (nagual) nupul jaguar*⁶⁶ de un gobernante de Tikal.

Bajo este personaje se encuentra sentado el *way Ahkan* autodecapitándose, el cual es el *nagual* de una persona de *Matawil*, un lugar del anecúmeno (Grube y Nahm 1994: 708).

Junto a estos personajes se encuentra un hombre danzando; lleva pantalones, guantes y tocado de jaguar. Él es el *way jaguar rojo, nagual* de una persona de un lugar no identificado, quizás de Motul de San José –ya que según Grube y Nahm, al parecer está el glifo emblema de dicho sitio- (*ibid*: 692).⁶⁷

Junto al *nagual jaguar rojo* hay un ser antropomorfo flotando en el aire, cargando una gran esfera con los signos de *ak'b'al* y %. Éste es el *way Ahkan, nagual* de una persona no identificada. El nombre completo de este *way* fue identificado por Zender (2004a: 7) como **JATZ'-ni-AHKAN-na**, *Jatz'oon Ahkan*, *Jatz'noon Ahkan* o probablemente *Jatz'ontuun Ahkan*⁶⁸ “*Ahkan* golpeador”. Según Zender (*id*), aquel sería el personaje más común de los espíritus (*way*) “golpeadores”, y este atributo correspondería a una variante particularmente severa –por sus características ofensivas- de este bacanal “dios” de la intoxicación,

⁶⁶ Sheseña (2010: 6) señala que su traducción literal es “Jaguar Pareja”, y por la misma razón vista en la nota 64, indica que la traducción corresponde a “Jaguar Compañero” (cf. sustantivo *tzotzil nupul* “el par de algo” -Laughlin 2007: 222-, en Sheseña 2010: 6).

⁶⁷ Los autores leen algunos de los glifos del topónimo como *chan hab te uxlaju'n k'u*.

⁶⁸ Este último nombre, en el caso de que el sufijo *ni* aquí refleje un signo **TUUN** o “piedra” fusionado (*conflated*) con el signo principal **JATZ'** (Zender 2004a: nota 7).

reconocido primero por Grube y Nahm (1994: 708-9). Este personaje usualmente luce el cuerpo pintado oscuro, lleva atado atrás el cabello, y frecuentemente blande garrotes antropomorfos de piedra lo que revela su rol adicional como un patrono de los deportes sangrientos mayas (Zender 2004a: 7). Probablemente no eran deportes sangrientos como señala el autor, sino más bien rituales poderosos que quizás involucraban enfrentamientos o infligir daño físico, dolor y sangramiento, o simplemente causar la muerte a través de la lapidación.



Figura 7. Vaso de Altar de Sacrificios. Nótese la gran piedra que sostiene el segundo *Ahkan* (que flota sobre el híbrido de cuerpo humano y cabeza de animal), la cual identificó Zender (2004a: 7) asociada al glifo **JATZ'**.

Bajo este *way* está sentado en el suelo un híbrido con cuerpo humano y cabeza de animal. El texto jeroglífico que lo acompaña, lo señala como el *way* (*nagual*) del gobernante de un lugar no identificado.

El último personaje es un ser antropomorfo que al parecer baila en estado extático -ya que tiene los ojos cerrados- con una serpiente que se arquea sobre su cabeza. Mercedes de la Garza señala que es un iniciado que se encuentra en actitud religiosa (al tener el rostro

vuelto hacia lo alto), sujetando a la serpiente que le confiere el poder sagrado (De la Garza 2003: 306). Este es el *way* serpiente hinchada?,⁶⁹ *nagual* de una persona cuyo nombre o lugar de procedencia no ha sido identificado.

Este vaso, nos relata escenas sobrenaturales relacionadas con estos seis personajes, todos identificados como *way* o *naguales* del Clásico maya.

2.3. Interpretaciones

El análisis iconográfico y epigráfico de las seis vasijas señala que la decapitación estaba estrechamente asociada, en el Clásico maya, con rituales llevados a cabo por *naguales*.

La iconografía y la epigrafía nos indican la realización de rituales de decapitación; sin embargo, las cabezas cortadas que muchos seres llevan, no son identificadas epigráficamente con los personajes a quienes se las arrancaron –como ocurre con el Friso de Toniná, por ejemplo (ver capítulo 3)-, ni la razón que motivó esas muertes. De esta forma, para poder entender los rituales de decapitación que aparecen en las vasijas, se hace necesario explicarlos desde el *nagualismo* entre los mayas, y desde la comparación con otras culturas que también practicaron la decapitación.

Varios de los personajes de las vasijas, como *Ahkan*, los seres esqueléticos y algunos jaguares, están asociados con utensilios para la aplicación de enemas, cuerpos hinchados, enfermedad, sangre, decapitación y muerte, lo cual concuerda con las prácticas de hechicería que hemos visto asociadas al *nagualismo* en las fuentes etnográficas, las que se asocian con brujería, enfermedad y desgracias enviadas mediante maleficios y maldiciones. Claramente, estas mortificaciones no eran actos de piedad religiosa, sino hechos maléficos para matar a los enemigos (Velásquez 2009:622).

⁶⁹ Grube y Nahm (1994-IV: 702) leen el nombre de este *way* como **b'u-chu'?-te-CHAN-na**, *b'uch te'?' chan* “serpiente hinchada?”, sin embargo, la sílaba *chu'* es dudosa en esta lectura.

Por otro lado, Sheseña (2010: 6) lee igual los glifos, pero lo traduce como “Serpiente Bandera” “(cf. sustantivo *ch'orti' p'uch* ‘any kind of flap, hanging or dangling object, hanging part of body, flag’ en Wisdom 1949 citado por Grube and Nahm 1994: 702.)” (Sheseña, 2010: 6).

Ciertos sujetos de acuerdo con el poder que han logrado obtener, pueden tener más de un *nagual*, y esta concepción se ve probablemente en las vasijas aquí analizadas, en donde muchos seres sobrenaturales aparecen llevando una serpiente con ellos. Dichos personajes, perfectamente pudieron corresponder a los naguales de un mismo individuo, por ejemplo, en la vasija K1230, tenemos al temible jaguar *Jatz' Tokal Ek' Hiix*, cargando una serpiente, la misma que lleva el venado sobrenatural que está a su lado (*chihil...chan* “venado serpiente”). Quizás el jaguar y el venado pertenecían al mismo hombre, idea que probablemente se plasma al llevar ambos la misma serpiente, la cual también pudo haber pertenecido al mismo sujeto, sin embargo, en esta vasija no se logra identificar al dueño de esos seres sobrenaturales.

En la vasija K1256, vemos la misma idea, ya que allí aparece un jaguar, iconográficamente similar a *saw hix*, llevando una serpiente en su cuello; en la misma vasija, vemos a un ser antropomorfo rodeado de lo que se ha identificado con un ciempiés esquelético. Finalmente, en la vasija estilo códice, también se ven dos aves sobrenaturales llevando cada una, una serpiente entrelazada a su cuello. Estas representaciones deben estar aludiendo a la cantidad de *way* que poseían los chamanes señalados en estas vasijas.

Una vez fuera del cuerpo del chamán, la entidad anímica se puede ubicar a voluntad en el organismo de animales o fenómenos meteorológicos, mientras el cuerpo de su dueño duerme. Para volver al estado de vigilia, los saltos y contorsiones tienen que darse en sentido inverso, de esta forma se consigue que el alma (*wahyis*) regrese al cuerpo entrando por la boca, concluyendo de esta forma, la experiencia onírica del *nagual* (Velásquez 2009).

Tal y como lo notó Erik Velásquez (2009: 612), esta práctica se ve representada en las vasijas, como en la K3395, donde aparece el jaguar *saw hix* completamente contorsionado. En la vasija K1256, el personaje que está en llamas aparece también contorsionado, al igual que el jaguar-perro que aparece en la vasija estilo códice de la colección Pearlman.

Los “brujos” que tenían la facultad de convertirse en naguales, entraban en un sueño profundo, mientras externaban su *nagual* por medio de la boca. Esta creencia ha sido registrada entre varios grupos mayas, incluyendo los poqomanes (De la Garza 1987: 100). Según Erik Velásquez, una vez que el chamán tenía el “mal adentro”, era capaz de

externarlo por la noche y reingerirlo al amanecer. El orificio de salida y llegada siempre era la boca; esta idea se aprecia claramente en el vaso K1228 (fig. 8), donde el glifo *way* (que probablemente representa aquí al *wahyis*) está saliendo o entrando de la boca de un *nagual*. El rito necesario para externar este espíritu comienza con la ejecución de tres, cuatro o nueve saltos mortales en el suelo o sobre el cuerpo de otro brujo, acto que precede al externamiento del *nagual*, que sale del cuerpo del brujo a través de su boca, dejándolo soñando y sin sentido (Velásquez 2009: 604, 610).

Según los tzeltales de Cancúc, cuando muere la persona su *lab* (*nagual*) “abandona el cuerpo por la boca como si fuera ‘humo’ o vapor de agua, o como un destello luminoso, y lo hace bajo la forma que le corresponde, esto es, con la silueta, aunque algo borrosa, de un animal, de un viento, de un rayo, etc. con el último soplo de vida se verifica la expulsión del *lab*” (Pitarch 1996: 76, 77).



Figura 8. Detalle del vaso K1228, donde se aprecia la relación entre la boca –como entrada o salida– y el *way* (*nagual*) o *wahyis* (entidad anímica). El animal sobrenatural tiene una cabeza cortada en una mano y sobre ésta se encuentra el glifo *way* que al parecer está siendo reabsorbido por el animal a través de su hocico. Puede ser que el glifo esté representando la entidad anímica del decapitado, la cual está siendo apropiada por este animal sobrenatural (*nagual*).

Es probable que debido a que dicha entidad anímica salía y entraba siempre por la boca del “brujo” (o de cualquier persona, como en el caso contemporáneo tzeltal) incluso al momento de su muerte, se hayan practicado los rituales de decapitación que vemos en las vasijas. De hecho, al separar la cabeza del cuerpo, se tendió a conjurar estos dos peligros:

1) Impedir que la tercera alma del chamán saliera por la boca. En el caso de que el chamán no se hubiese encontrado practicando el nagualismo al momento de su muerte, la separación de la cabeza significaba dejar el alma encerrada en su centro anímico,⁷⁰ al perderse la conexión entre centro anímico/entidad anímica y el canal de salida de la misma (la boca).

2) Impedir que la tercera alma del chamán se reincorporara por la boca. Si el chamán se encontraba practicando el nagualismo al momento de su muerte, ello implicaba que su entidad anímica se encontraba transitoriamente fuera de él; así, la separación de la cabeza le impedía volver a entrar en el cuerpo, al perderse la conexión entre la entrada de la entidad anímica (la boca) y el centro anímico/entidad anímica (López Oliva 2012: 51).

Esta idea coincide bien con los datos etnohistóricos y etnográficos que ya vimos, en donde se decapitaba a la persona, para impedir que se convirtiera en brujo (en el caso Colonial), y donde se realizaba dicho asesinato, a veces reforzado con el desmembramiento de todo el cuerpo, para impedir que el brujo pudiera resucitar y seguir haciendo daño (en el caso etnográfico). “El desmembramiento de las brujas fue una forma de neutralizar el poder maligno, no una humillación a la persona y servía como advertencia para las otras brujas” (Walker 1998, en Lucero y Gibbs 2007: 46). Estas prácticas ilustran que los “brujos/as” mayas y la violencia contra ellos ha existido desde hace tiempo, y probablemente todo esto tiene raíces prehispánicas (Lucero y Gibbs 2007: 47).

Es probable que las representaciones sobrenaturales analizadas aquí estén relatando el triunfo de unos chamanes sobre otros. Los personajes decapitados representados en estas vasijas podrían ser chamanes destruidos y vencidos, ya que con su decapitación se habría logrado su total aniquilación, evitando de esta forma cualquier posibilidad de resurrección o

⁷⁰ No existen datos epigráficos o iconográficos que aclaren cuál es la región precisa del cuerpo donde los mayas clásicos creían que se albergaba esa alma. Como es sabido, entre los mexicas, dicha entidad (*ihiyotl*) se creía que albergaba en el hígado (López Austin 2008-I: 257), sin embargo, esta alma no se identifica con el hígado en todos los pueblos mesoamericanos. Los datos etnográficos sugieren que entre los mayas la entidad *wahyis* se alojaba en el corazón o el estómago (Velásquez 2009:605).

renacimiento. Pero a la vez, el vencedor se apropiaba del poder, de la esencia del vencido, que residía en su cabeza (ver fig. 13), probablemente para la generación de rituales agrícolas o para fines netamente personales. La capacidad de autodecapitarse se aborda más adelante.

Esta idea tiene coherencia si consideramos que todos los seres decapitados corresponden a hombres, ya que hasta el momento, no he encontrado ninguna cabeza decapitada que lleve en sus mejillas o alguna parte de su rostro, el signo que identifica a las mujeres (IL). Y es significativo considerar, que entre las creencias mayas actuales la mayoría de las personas asociadas con nagualismo, precisamente son hombres y no mujeres,⁷¹ idea que encontramos claramente representada en las vasijas. Esto lo ratifica Pitt-Rivers, quien señala que “es poco común encontrar en partes de Chiapas que se acuse a las mujeres de brujería porque se cree que ellas no tienen suficiente poder espiritual para hacer el mal (por ej. *naguales* bastante poderosos)” (1970: 193, en Lucero y Gibbs 2007: 47).

Otra posibilidad, puede tener relación con los naguales esqueléticos aún presentes en la memoria oral de grupos mayas contemporáneos (los *yalenbek'et*, *yalem bak'et* y *K'itz'ilbac* “huesos chillantes” o también conocidos como “calaveras”). Estos seres esqueléticos, aparecen en las vasijas identificados como *way* y no como dioses –como podría pensarse al confundirlos con diversas representaciones del dios de la muerte- y la mayoría de ellos llevan cabezas cortadas (figura 9), lo cual concuerda con el nombre que le asignan los mayas de Chamula, “calaveras”. Otro de estos seres esqueléticos portando una cabeza cortada, lo encontramos en el friso de Toniná (fig. 11), si bien no se señala su naturaleza (dios A o *way*) es muy probable que corresponda a un *way*, por lo que hemos visto en las vasijas del Clásico y en las fuentes etnográficas contemporáneas. Además, Martin y Grube (2000: 185) señalan que el mencionado personaje probablemente es un *way*. De hecho, Asensio indica que la iconografía de los *way* “es consistente y permite identificarles aunque no vayan acompañados de escritura” (2010: 263), lo cual aplica con el ser esquelético del friso de Toniná y numerosos seres sobrenaturales –muchos de ellos descarnados- de las vasijas.

⁷¹ Sin embargo, según una señora maya de Chamula, tanto los hombres como las mujeres que tienen muy elevado poder por sus grandes conocimientos en la brujería pueden convertirse en “calaveras”. “En esto es indiferente que se trate de un brujo o de una bruja” (Moscoso 1992: 527).

Varios de los personajes representados en las vasijas han sido confundidos con el dios de la muerte y el dios *Ahkan*, básicamente por su similitud iconográfica, sin embargo, el texto epigráfico que los acompaña los señala como *way* (naguales) y no como dioses. Los naguales corresponden a otra categoría sobrenatural, distinta a la de los dioses, ya que aquellos pueden ponerse a disposición de ciertos seres humanos cada vez que éstos lo requieren y según su antojo (aunque también hay casos de naguales que actúan por su propia voluntad, en donde el dueño no tiene control sobre éstos, ni conciencia de sus actos). En definitiva, son espíritus que pueden ser manipulados y utilizados para el beneficio propio de quien logra adueñarse o dominar a estos seres. Esta situación no sucede con los dioses, ya que un dios no puede ser subyugado por un ser humano para su propio beneficio, de esta forma, los dioses no pueden ser naguales o *way* de ningún ser humano, ya que esto implicaría que el ser humano es más poderoso que el dios a quien tiene por *nagual*. Por esta razón señalo que las representaciones de los seres esqueléticos no corresponden al dios de la muerte. Lo mismo sucede con el *way Ahkan*, un ser distinto al personaje que se ha identificado con el dios homónimo. Estos seres, tampoco pueden ser los *way* de los dioses de la muerte, ya que los textos epigráficos que los acompañan no los señalan como los *way* de algún dios, sino que siempre los señalan como los *way* de algún lugar y/o persona.

En relación a esto, Asensio indica que “otra cuestión inevitable, y cuya respuesta definitiva está aún pendiente, es la de a qué categoría de ser pertenecen los *way*, entidades que evolucionaron a lo largo del tiempo, en el curso del cual –en el Posclásico- algunos adquirieron la categoría de “divinos”, es decir, de dioses, conservándola a lo largo de todo el periodo posterior incluyendo la actualidad” (2010: 280). Es bien posible que muchos dioses mayas del Posclásico hayan sido seres sobrenaturales de menor categoría -*way*- durante el Clásico. Esto se puede postular en vista de la escasa aparición de dioses en las vasijas policromas del Clásico, en contraposición con la numerosa aparición de *way*, algunos de los cuales en el Posclásico ya no están mencionados como tales, sino como dioses.⁷²

⁷² Para una opinión distinta, véase a Erik Velásquez (2011), quien opina que los *way* son seres divinos.

Debo aclarar, que si bien los dioses no pueden ser los naguales de un ser humano, si pueden tener sus propios naguales, tal y como lo señalan distintas fuentes coloniales, etnográficas y epigráficas, un ejemplo de esto son los dioses *Tezcatlipoca* y *K'awiil*, entre otros.

No hay datos suficientes como para establecer diferencias entre el *way* de un dios y el *way* de un ser humano (chamán), no obstante, es de esperarse que el *way* de un dios haya sido mucho más poderoso, lo cual no descarta que en algún momento también haya podido pertenecer a algún chamán. A pesar de estas eventuales diferencias, tanto la epigrafía como la iconografía representan a los *way* de hombres y algunos dioses con iguales atributos. De momento, la epigrafía no da mayores pistas al respecto.

Con relación a los naguales esqueléticos señalados anteriormente, el nombre de “calaveras” que le dan a este tipo de naguales en Chamula, si bien no tiene mucho que ver con su total apariencia descarnada, quizás alude a la antigua práctica de estos seres de decapitar a sus enemigos y conservar sus calaveras, como podemos apreciar en varias vasijas policromas del Clásico. De esta forma, tendríamos que estos naguales esqueléticos del Clásico eran decapitadores por excelencia, lo cual coincide con la casi total desaparición de estos seres en la actualidad, debido al hecho de que la mayoría de los brujos “no han logrado llegar a tener conocimientos tan grandes como los tuvieron nuestros antepasados” (Moscoso 1992: 527). Esto también concuerda con el profundo terror que ocasionan, ya que estos seres sólo provocan la muerte sin excepción, en quienes los vean o reciban una pequeña parte de la llovizna que cae de su esqueleto mientras vuelan durante la noche (*ibid*: 528). Considero probable que las grandes volutas que salen del vientre de estos personajes (figs. 9a y 10), aludan a la mencionada llovizna nefasta y mortal que emanan estos *way* esqueléticos y no al “hedor de la putrefacción del dios A (de la muerte)”, como tantas veces se ha interpretado.

Hay razones para pensar que su asociación con la muerte se ha mantenido a lo largo de más de mil años, a pesar de que el daño actual no consista en apropiarse de la cabeza o calavera del enemigo, sino simplemente en acabar con él, en matarlo.

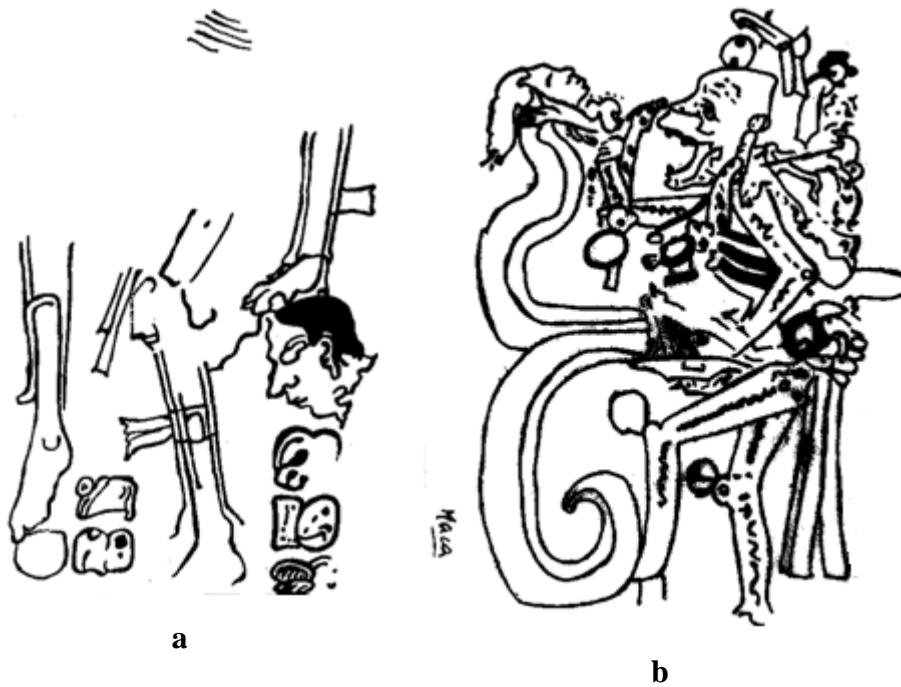


Figura 9. Way esqueléticos de vasijas del Clásico con cabezas cortadas.

a) Detalle de Hellmuth, 1987c: 48, fig. 51.

b) Detalle de K1256, dibujo de Macarena López Oliva.



Figura 10. Probables way esqueléticos llevando una cabeza cortada y emanando una gran voluta de su vientre; ésta puede corresponder a la llovizna mortal que emanan los naguales esqueléticos etnográficos. a) Detalle de la vasija K718 (restaurada); al parecer sólo contiene pseudoglifos (excepto la fórmula dedicatoria). b) Detalle de la vasija K8936; sólo tiene fórmula dedicatoria. Por esta razón, no se puede identificar con certeza la naturaleza de estos seres; sin embargo, por análisis iconográfico y epigráfico comparativo con las otras vasijas analizadas aquí, es prácticamente seguro que se trate de way.



Figura 11. Escena de nagualismo del Friso de Toniná. Detalle del way esquelético, similar a los way descarnados que aparecen en las vasijas policromas, y que erróneamente se han identificado con el dios de la muerte (A).

Ciertamente todas las escenas que vimos en estas vasijas se relacionan directa o indirectamente con chamanismo y con provocar daño a terceros, y este tipo de matanzas Tiesler y Cucina las clasifican en una categoría aparte de sacrificios, de “magia negra o brujería” (*sic*), distinta a los sacrificios religiosos, en donde aquí se buscaba infligir daño a personas o a la comunidad en general (2010: 201). Existe una fuerte posibilidad de que la brujería, a través del nagualismo, tenga una profunda historia en Mesoamérica. De ser este el caso, los asesinatos a brujos/as también deberían tener una larga historia como un tipo de violencia ritual, y actualmente casi no hay dudas de que haya existido la violencia ritual. De hecho, este tipo de prácticas enfocadas contra los brujos, es factible encontrarlas en el registro arqueológico, principalmente en las cuevas, lugares asociados a las prácticas de brujería y a seres del inframundo que causan enfermedades, según las fuentes etnohistóricas y etnográficas.⁷³

Los restos humanos depositados superficialmente sobre las cuevas, sin contextos funerarios o de entierros, y la mayoría de las veces incompletos, podrían reflejar la disposición de los

⁷³ No obstante, no hay que olvidar que en la cosmovisión mesoamericana, las cuevas eran y son consideradas también lugares sagrados, no necesariamente para causar males o daños. En estos sitios se rendía y rinde culto a entidades sagradas, como por ejemplo para pedir lluvias.

cuerpos de los brujos/as. Esto se diferenciaría de la disposición de los cuerpos de personas sacrificadas, en que éstos se encontrarían frecuentemente en o bajo los pisos de los edificios arquitectónicos; también se diferenciaría del culto a los ancestros en las cuevas, en que éstos no presentarían evidencias de violencia (Lucero y Gibbs 2007: 48, 49, 51). Considerando estos datos, las autoras nos presentan algunos casos arqueológicos con restos humanos sin contextos funerarios o de entierros, dejados sobre el suelo de la cueva, todos disturbados, con evidencias de violencia e incompletos, como casos de violencia ritual potencialmente asociados al asesinato de brujos.

2.4. El simbolismo de la cabeza y la entidad anímica b' aahis

Ciertamente, la cabeza era un centro anímico de suma importancia no sólo para los mayas, sino también para distintas culturas del mundo, y la entidad anímica que allí se alojaba era factible de ser adquirida por quien pudiese apropiarse de ésta, mediante la decapitación (ver figs. 8 y 13). En este sentido, Yólotl González señala que “en muchas partes del mundo el objetivo principal de matar a un hombre era obtener cierta parte del cuerpo, sobre todo la cabeza, como trofeo, ya que con ella alcanzaban propiedades sobrenaturales el que la había capturado o la comunidad entera. Podía ser también una forma de ganar prestigio, aunque casi siempre ambas cosas estaban unidas” (González 1988: 276). La costumbre de efectuar expediciones guerreras para conseguir cabezas de enemigos, a las que generalmente se les atribuían poderes sobrenaturales y se usaban como trofeos, se difundió ampliamente en el mundo y es un antecedente de sacrificio. Había casos donde las cabezas u otras partes del cuerpo de los enemigos muertos en la guerra o posteriormente ejecutados, se usaban como trofeo.

Pero no eran cabezas de víctimas sacrificadas en honor de una deidad (*ob. cit.*), eran las cabezas del enemigo o personas poderosas, cuya “esencia” se quería resguardar y/o apropiar.

Según fuentes etnográficas, esto lo encontramos claramente en las zonas andina y amazónica, en esta última, por ejemplo, los Shuar (o Jívaros) convertían gradualmente la cabeza del enemigo en una cabeza del propio grupo. La “caza de cabezas” se hacía siempre con personas de otros grupos, con los enemigos (Arnold y Hastorf 2008: 49).

En la zona andina, por otro lado, la gran capacidad del hombre para manejar el poder espiritual que residía en la cabeza, sobre todo en el contexto de la captura de cabezas, era pensado para engendrar los ciclos agrícolas, pastoriles, la producción familiar (incluida la fertilidad humana), y el dominio del poder político, pensado en la habilidad del hombre para hablar y en la oratoria política (*ibid*: 117). En este sentido, Ruz Sosa a través de un cuidadoso análisis filológico del diccionario tzeltal de fray Domingo de Ara, nos señala la importancia que se concedía a la cabeza, donde se ubica buena parte de los órganos de relación, y que marcaba también la idea de autoridad y nobleza según se desprende tanto de algunos vocablos como del cuidado especial que se tenía en su adorno. Para los tzeltales del siglo XVI, “La cabeza se muestra como centro anímico del coraje y la sabiduría, del valor y la autoridad” (1985: 105) idea que concuerda plenamente con el simbolismo andino recién visto. Por otra parte, los tzeltales contemporáneos relacionan fuertemente al lenguaje y a la habilidad del hombre para hablar, con la cabeza. “Las palabras brotan del interior del corazón, pero ahí se encuentran como simple materia prima; cuando se habla las palabras deben pasar por la cabeza y son elaboradas en la boca, se modulan fundamentalmente en los labios, que son lo que les proporcionan su forma (tzeltal) conveniente” (Pitarch 1996: 124).

La cabeza se relacionaba también con la memoria, el poder del habla, la genealogía y la continuidad de la vida, todo lo cual se centraba en la cabeza, especialmente en el cerebro, en donde se asentaba el poder y la fuerza masculina. Esta energía la podía traspasar el guerrero que capturaba cabezas, al vientre de su esposa, creando de esta forma, nueva vida. La captura de cabezas creaba un ciclo de transferencia de muerte-regeneración (Arnold y Hastorf 2008: 58).

La decapitación pudo realizarse para apropiarse de la entidad sobrenatural del enemigo que se alojaba en la cabeza (figs. 8 y 13), potenciando con esto el poder y/o energía de la persona que la adquiría. Esta idea cobra sentido al analizar los textos epigráficos de los

monumentos mayas, en donde las víctimas de decapitación registrados, eran gobernantes o personas de gran jerarquía e importancia de las entidades políticas (ver capítulo 3).

Aunque la mayoría de las publicaciones etnográficas mayas repiten constantemente que su centro espiritual o anímico reside en el corazón, algunos estudiosos han encontrado entre los tzotziles de San Pedro Chenalhó y de San Pablo Chalchihuitán, junto con los tzeltales de Cancúc,

vestigios de un antiguo centro de conciencia que se concentraba en la cabeza (sobre la frente o sobre el occipucio). [...] cree que en esa región del cuerpo se concentra la identidad cultural y social, pues matiza los pensamientos e impulsos que se originan en el corazón, transformándolos en acciones reflexionadas, decorosas y autocontenidas. Esto se puede comprender mejor si entendemos que en el corazón reside una fuerza pulsional, cuya acción se perfecciona por el “deber ser” que habita en la cabeza. Esta capta el conocimiento durante el estado de vigilia y a través de los sentidos de percepción físicos (gusto, oído, olfato y vista), mientras que el corazón aprende la “realidad” por medio de los sueños (Velásquez 2009: 553-554).

Para los tzeltales de Cancúc, en la cabeza reside la conciencia, lo cual contrasta con las tres voluntades del corazón, las tres almas que alojan en él. De la cabeza depende el discernimiento y la razón (Pitarch 1996: 123, 124).

Pero la cabeza se halla vacía en el momento de nacer; los niños aprenden con lentitud porque sus cerebros (*chinam*) todavía están “tiernos”; sólo con el tiempo, por medio del aprendizaje y la experiencia cultural, el cerebro se va endureciendo, rellenando y formando. Lo hace a través de los sentidos –la vista, el oído y el olfato/gusto- que dependen de la cabeza. No es casual que cuando se habla de la cabeza como uno de los centros de conciencia no se emplee la palabra *jol* (“cabeza”) tanto como se usa *sitkelawtik*, literalmente “mis ojos-rostro”, el conjunto anatómico que abarca el rostro y el cuello, con lo que según entiendo se recalca su carácter de centro de percepción sensorial, una percepción en la que la vista tiene el papel preponderante (*ibid*: 124).

Los tzotziles de Zinacantán distinguen en la nuca el *ch’ulel* de la persona, el mismo que los terapeutas chamulas, para curarlos, se precipitan a recuperar en los niños después de una caída (Laughlin 1976, Pozas 1959, en Figuerola 2010: 529). “En Cancúc, aun cuando no hayamos confirmado la existencia de este curioso *ch’ulel*, los comentarios, aunque contradictorios, indican que las víctimas sacrificiales tendrían otro *ch’ulel*, precisamente en la cabeza y que, por un procedimiento de sinécdoque, éste concentraría la totalidad de las características de la víctima” (Figuerola 2010: 529). Esta concepción se manifiesta

claramente en las actuales prácticas de brujería de los tzeltales de San Juan Evangelista, Cancún, en donde con el propósito de sumarle al símbolo del cuerpo del enemigo y/o víctima (encarnado por velas), el de su *ch'ulel*, el brujo le añade la cabeza y las patas del ave sacrificada que se utiliza para concretar este ritual (*ibid*: 534, 535).

Es factible pensar que los mayas del período Clásico hayan creído en la existencia de una entidad anímica que se concentraba en la cabeza (*jol* o *jo'l*). Vestigios de esta antigua concepción se pueden encontrar -como vimos- entre algunos grupos mayas contemporáneos. El nombre de esa entidad anímica era *b'aahis*,⁷⁴ “cabeza, frente, rostro, cuerpo, ser, imagen” o “retrato”, palabra que se refiere a la región cefálica como el área que facilita el reconocimiento individual y donde se ubican la mayoría de los sentidos –oído, gusto, vista y olfato- (Velásquez 2009, Houston y Scherer 2010: 175). Esta acepción -como vimos- la encontramos entre los tzeltales de Cancún, ya que para ellos una de las varias conciencias que conforman a la persona, corresponde al dominio de la cabeza (cuerpo), la que ocupa el plano público y completamente descubierto (Pitarch 1996: 133), que permite la individualidad, la diferenciación entre una persona y otra. Esta función exclusiva de la cabeza,

se extendía en términos lingüísticos al acto de reflexionar, cuando los mayas en sus textos jeroglíficos hacían referencia al verbo lanzado “a sí mismo”, *tubaah*...Para expresar su significado con mayor precisión, su aplicación se centraba en la frente, o más bien en el sector frontal de la cabeza, el lugar donde los mayas exhibían la “corona” de oficio y de donde tomaron una metáfora sobre la importancia de un título social, tal como el *baahkab*, “cabecera del mundo” (Houston *et al.* 2006, en Houston y Scherer 2010:175).

Ruz Sosa nos da más datos respecto a términos asociados a la cabeza entre los tzeltales del siglo XVI, y nos dice que “si la valentía se traduce por *gholchanil*, un hombre valiente es un *gholchan* (“cabeza” ¿del mundo? ¿de serpiente?), y así “al mayor entre otros llaman *ghol*” (“la cabeza”)” (1985: 105). Estos términos nos asocian nuevamente a la cabeza con los personajes más importantes de la sociedad, recalcando el poder político explícito asociado y apreciado a este concepto. La cabeza no sólo constituía la individualidad de cada persona, sino que permitía que allí se acumulara todo el poder político (asociado al

⁷⁴ Para un análisis lingüístico de la cabeza y *b'aahis* entre los mayas, ver Houston *et al.* 2006, y Velásquez 2009.

valor, la autoridad, el discurso, la capacidad de “ver más allá”) que un ser humano pudiese alcanzar.

Erik Velásquez identificó tres entidades anímicas para los mayas, entre las cuales se encuentra el *b'aahis*, que deriva del lexema *b'aah* “que se refiere a la frente, al rostro o al semblante y, por extensión, a toda la región frontal de la cabeza humana (Stuart 1996: 162, Zender 2004c: 202, Houston et al. 2006: 60), un área del cuerpo que facilita el reconocimiento individual y donde se encuentran la mayor parte de los sentidos” (2009: 523). De hecho, “en diversos diccionarios de lenguas mayances, el significado de *b'aah* se extiende a todo el cuerpo, con el sentido opcional de ‘ser’ o de ‘persona’, lo que parece implicar que en la cabeza, rostro, frente o parte superior del cráneo reside la identidad esencial de un individuo” (Stuart 1996: 162, Houston y Stuart 1998: 79, 83, 95, en Velásquez 2009: 525; Houston *et al.* 2006: 12, 60, 64, 68).

El morfema *b'aah* o *b'a* con el sentido de “frente” o “cabeza” se encuentra frecuentemente en dos contextos: en las frases de “coronación” y de decapitación (*ibid.*: 524). “En las primeras –muy frecuentes en los textos palencanos- la parte superior de la cabeza es el asiento donde se coloca el símbolo máximo de poder político, una diadema o banda blanca (*sak hu'n*) con la efigie del llamado Dios Bufón” (*id.*). En las segundas, la palabra usada para designar una decapitación (*ch'ak ub'aah*. Ver capítulo 3) está compuesta por el morfema *b'aah*, el cual a veces puede referirse no sólo a la cabeza, sino también al sujeto mismo.

Es muy significativo que el morfema (*b'aah*) que se utiliza para designar explícitamente una decapitación, forme parte de la palabra que se ha identificado como una de las entidades anímicas mayas (*b'aahis*), la cual al parecer, se alojaba precisamente en la cabeza. De esta forma, la práctica de decapitación pudo haber estado asociada también – implícita o explícitamente- con la apropiación de esta entidad anímica, ya que constituía el centro de la individualidad y de los actos reflexivos; en ella se concentraba el coraje, el valor y la autoridad; era un importante centro de conciencia que regulaba la identidad cultural y social, y matizaba los pensamientos impulsivos del corazón (*'o'hlis*). El pensamiento y el aprendizaje eran para los mayas procesos complejos donde intervenían coordinadamente las entidades *'o'hlis* (fuerza pulsional que asimilaba información durante

el sueño) y *b'aahis* (regulaba el deber ser y usaba los sentidos para captar la información durante el día) (Velásquez 2009: 567-568).

El informante tzotzil de Guiteras señala que “los pensamientos están en la cabeza. ‘Vamos a pensar en la cabeza del corazón’. El pensamiento es la cabeza del corazón. ‘Lo que vemos pasa al corazón y de allí a la cabeza, porque el corazón es madre de la sangre; va pasando por aire luego [en seguida]’” (1965: 182). Lorenzo Lot, un informante tzeltal de Pitarch “distingue las actividades del corazón y la cabeza (lo que cada uno “hace”) en que el primero es *bi ya jk'antik*, ‘lo que yo quiero, deseo’, mientras la segunda es *jnopibal, ay bi ya jnoptik*, ‘mi entendimiento’, ‘aquello que yo aprehendo, entiendo’. El saber de la cabeza se designa con el verbo *nop*, es decir, ‘entender’, ‘aprender’ (Pitarch 1996: 124). Estas sentencias, nos aclaran la concepción maya respecto a las funciones que desempeñan tanto el corazón como la cabeza: el pensamiento y el aprendizaje, ocurrían en ambos órganos, o más bien, “entidades anímicas”. El saber del corazón “es un tipo de saber primitivo en sentido estricto, relacionado con las emociones y las inclinaciones y que la voluntad de la cabeza debe transformar” (*id*). De esta forma, para los tzotziles de San Pedro Chenalhó, el corazón, ubicado en el pecho, se relaciona con la vida, ya que es fuego y “madre de la sangre”. La mente, ubicada en la cabeza, se nombra “cabeza del corazón”, la interacción del corazón con la mente se explica en términos de cooperación o de lucha (Guiteras 1965: 246), y esta misma idea se ve entre los tzeltales de Cancú (Pitarch 1996: 124, 125 y 126), en donde “es suficiente con que el dominio de la cabeza se debilite para que el interior del corazón se manifieste inmediatamente” (*ibid*: 126). Al respecto, Pitarch nos revela que

Tras el contraste entre el corazón y la cabeza nos encontramos, en resumen, con una contraposición étnica: el corazón es castellano; la cabeza, indígena (junto con el cuerpo) (...) Su “castellanidad” debe entenderse en un sentido puramente analógico, es decir,...el corazón comparte con los castellanos ciertos atributos, aspectos parciales, a veces pocos y otras veces numerosos (*ibid*: 125).

Esta cita demuestra que la atribución castellana del corazón se debe a que esa entidad anímica indígena, tenía rasgos comunes con la concepción hispana del mismo, lo cual facilitó el sincretismo entre ambos. En cambio, la cabeza como atributo exclusivamente indígena (incluido el cuerpo), nos indica que dicha entidad anímica no compartió rasgos o

características con la idea hispana que se tenía de la cabeza. Este hecho, evidencia que no pudo haber sincretismo entre ambas, y explica por qué en la actualidad está casi perdida la concepción indígena relacionada con la entidad anímica que se creía alojaba en la cabeza. De esta forma, nos encontramos con los vestigios de una concepción prehispánica remota, que quizás estuvo en su apogeo durante el período Clásico maya.

La entidad anímica *b'aahis* al igual que el *tonalli*, se fortalecía a través de la luz y el calor del día, ya que con el paso de los años -y de acuerdo a la importancia de los cargos políticos o religiosos que su poseedor ocupaba- acumulaba una fuerza vital denominada *k'ihn*, “calor, fortaleza, ira, suerte” o “vida”. El nombre de pila era uno de los contenedores más eficaces de esta entidad anímica –aparte probablemente de la ropa, las uñas y el cabello-, ya que sobrellevaba la identidad y la reputación de la persona, razón por la cual se transmitía entre los señores mayas de una misma dinastía. Como ‘imagen onírica’, esta entidad anímica se proyectaba y actuaba en el mundo de los sueños como un doble etéreo del cuerpo (Velásquez 2009: 568-569).

La etnografía actual de Bolivia, nos señala que el espíritu que habita en la cabeza se puede inspirar a través del aliento (Arnold y Hastorf 2008: 64-65), relacionando de esta forma, al aliento con el espíritu que habita en la cabeza. Esta misma idea la encontramos entre los mayas, quienes relacionan al aliento con una importante entidad anímica, el logograma T533. Una parte de este aliento, según Velásquez (2009: 521) puede residir en el corazón, -o quizás también en la cabeza- y se libera por la coronilla, siendo de esta forma, parte del *b'aahis* que se externa y posiblemente un aspecto de él⁷⁵ (Velásquez, com. pers., agosto 2010). En este sentido, es interesante notar que

⁷⁵ Según los tzotziles de San Pedro Chenalhó, el *ch'ulel* puede abandonar el cuerpo por la coronilla, o desprenderse del cuerpo entero (Guiteras 1965: 241). Los tzeltales de Cancún creen que el “ave del corazón” (una parte del *ch'ulel*) se escapa a través de la boca o la coronilla. Un caso que narra la pérdida de esta alma en una mujer, señala que cuando los curanderos iban a devolverla a su lugar de origen “depositaron el ave sobre la coronilla de la cabeza y por sí sola se introdujo hasta el corazón. En seguida la mujer se repuso del todo y se dispuso a preparar la comida” (Pitarch 1996: 35).

Se conoce poco de la entidad anímica identificada con el logograma T533. Erik Velásquez señala que reside en el corazón y la identifica como parte del *'o'hlis*, sin embargo, también considera posible que haya residido en la cabeza (Velásquez, com. pers., agosto 2010).

Diversos ejemplos del T533 con volutas de aliento se encuentran representados sobre la coronilla de varios dioses en el contexto liminar de los finales de periodo, donde los númenes eran conjurados o nacían de las barras ceremoniales bicéfalas (Clancy 1994; De la Garza 1984: 294-301; Schele y Miller 1986: 183-184; Spinden 1975: 49-50). Ese mismo signo puede observarse sobre la cabeza de *Janaab Pakal* de Palenque (lápida del sarcófago del Templo de las Inscripciones) y *Yax Pasaj* de Copán (Estela 11), en contextos donde parecen estar suspendidos entre la vida y la muerte (Martin y Grube 2008: 167, 212, Schele y Freidel 1990: 343, Schele y Miller 1986: 282, en Velásquez 2010: 217).

Otra posibilidad respecto a las escenas de decapitación vista en las vasijas, es que tenga relación con la idea que plantea Alfredo López Austin (2008-I: 431), de que tanto en el tonalismo como en el nagualismo existe la creencia en el devoramiento de almas, en donde, en este último se ingiere sólo la cabeza y el corazón, debido a la necesidad que tiene la entidad hepática *ihíyotl* de complementarse y potenciarse. Erik Velásquez (2009: 628) señala que los festines de los naguales se encuentran representados en las vasijas mayas, a través de recipientes o platos que llevan en sus manos algunos personajes, llenas de partes humanas, como manos, huesos, cráneos y globos oculares, los cuales según dicho autor, pudieron simbolizar el alma humana, debido a que quizás esas partes del cuerpo eran centros de concentración de las fuerzas anímicas.

En relación a esto, Velásquez (2009: 629-630) basándose en los datos de Villa Rojas, nos señala que una vez que el *nagual* de un “brujo” (*sic*) roba el alma de un enemigo, se la lleva a una montaña solitaria, en donde celebra un banquete junto a los naguales de otros “hechiceros” (*sic*) de la comunidad y algunos invitados. Todo esto sucede en la noche, cuando los “nigrománticos” (*sic*) duermen en sus casas, por lo cual puede considerarse que se reúnen en sueños para festejar el triunfo de un aliado. Por todo esto, Velásquez plantea que “las escenas de los vasos, donde los espíritus *wahyis* vuelan, saltan y se contorsionan sosteniendo platos con restos humanos, son en realidad representaciones de festines macabros, y posiblemente la contraparte onírica de los banquetes cortesanos” (*id*).

Esta idea la vemos también entre los tojolabales. Para ellos, las personas más malignas que poseen *nagual* son los “brujos” (*sic*), quienes mantienen y aumentan su poder a través de la ingestión continua del hígado de los difuntos; esta ingestión también viene a fungir como

rito de iniciación (Ruz 1982-II: 58). Estos “brujos” (*sic*) son antropófagos y no sólo se alimentan de cadáveres (practicando la necrofagia), ya que hay diversos relatos que narran peleas entre ellos, que culminan con una comida ritual, en donde se ingiere el hígado y otras vísceras abdominales del vencido (*id.*).

Estos “banquetes” representados en las vasijas, eran el alimento “energético” que requerían los *way* para incrementar su poder sobrenatural, y probablemente el “bocado” máspreciado y apetecido, era aquel que residía en la cabeza.

Podemos referirnos nuevamente al caso andino, en donde los ancianos de la comunidad de Qaqachaka (Bolivia), recuerdan la importancia de la captura de cabezas en la guerra: comiendo el cerebro, las orejas, la lengua, etc., en prácticas de exocanibalismo, se buscaba ganar el control sobre los poderes que se pensaba residían en la cabeza (Arnold y Hastorf 2008: 48). Como hemos visto, la capacidad generativa no sólo se encuentra en la cabeza, sino también en sus partes y excreciones: saliva, lágrimas, ojos y mucosidades de la nariz. Todas estas partes las encontramos representadas en los platos con restos humanos que observamos en las vasijas (fig. 12). Es interesante recalcar que no se descarta *a priori*, que los huesos humanos hallados en contextos arqueológicos con evidencia de haber sido expuestos al fuego y en general al calor, hayan sido sometidos a estos procesos con el propósito de ingerir las partes del cuerpo asociadas a esos huesos (Tiesler y Cucina 2010: 208), donde pudo haber tenido una especial importancia la ingesta del cerebro, aunque si bien es probable que su preparación no haya requerido de la cabeza en este proceso.

Entre los k’ichee’ de Santiago El Palmar, se señala la ingesta de huesos humanos en el cementerio, por parte del “brujo” (*sic*) que ha obtenido el poder de convertirse en *nagual*. Como este poder lo obtuvo del Diablo (*sic*), este “nuevo brujo” debe regresar frecuentemente al cementerio, para transformarse en *nagual* y así estar en comunión con el Diablo, dándose un banquete con los huesos de los muertos (Saler 1964: 313).



Figura 12. Plato con restos humanos. a) Detalle de Hellmuth 1987c: 48, fig. 51. Se aprecia una calavera de cuya nariz sale una gran voluta; en su frente tiene adherido un ojo. b) Detalle de K1080. Plato con cabeza, mano y probablemente un fémur.

Una reminiscencia *sutil* de estos banquetes antropófagos quizás la podemos encontrar siglos después entre los mayas del Posclásico, al beber directamente del cráneo de los enemigos, mezclándose así simultáneamente, atisbos de antiguas prácticas de “antropofagia ritual” y el culto al cráneo de los enemigos vencidos, al utilizar un cráneo humano en una cena solemne. Esto se ve claramente en el *Rabinal Achí*, el ballet-drama de los k’ichee’ de Guatemala, el cual se desarrolla en el siglo XII d.C. y donde el varón de los k’ichee’ señala:

¿Es esa Tu mesa de manjares, es esa Tu copa de beber?... ¡Pero ese es el cráneo de mi abuelo, esa es la cabeza de mi padre, la que veo, la que miro! ¿No se podría formar lo mismo con los huesos de mi cabeza, con los huesos de mi cráneo, cincelar mi boca, cincelar mi faz? Así cuando se vaya de mis montañas, de mis valles, a trocar cinco cargas de cacao (moneda), cinco cargas de cacao (fino) de mis montañas, de mis valles, mis niños, mis hijos dirán: “He aquí el cráneo de nuestro abuelo, de nuestro padre”, así dirán mis niños, mis hijos, aquí del día a la aurora (*Rabinal Achí* 1989: 73-74).

Como en varios pueblos, los mayas de las tierras altas, entre estos los k’ichee’ y los de Rabinal, hacían copas con los cráneos de los vencidos famosos. Esas copas estaban más adornadas y eran más estimadas si el guerrero había sido ilustre. Para un cautivo, era un título de gloria saber que su cráneo sería una copa y es lo que reclama enfáticamente aquí el héroe. Para sostener sus altas pretensiones, de algo similar a un antecedente o derecho

hereditario, simula reconocer los cráneos de su padre y abuelo en las copas que se le presentan (*ibid*: nota 138).

Esta práctica también la encontramos en la zona andina, donde era una forma típica de ganar poder sobre el enemigo, al controlar su cabeza capturada; así, el vencedor canalizaba el flujo de energía de la cabeza para el beneficio propio, a través del uso del cráneo del enemigo como copa para beber. La práctica de beber directamente del cráneo, la realizaban ocasionalmente los inkas (Arnold y Hastorf 2008: 91).

A diferencia de lo que algunos investigadores han interpretado en relación a la iconografía de las vasijas, básicamente como una narración mítica (Chinchilla 2010, Coe 1982, Kerr,⁷⁶ etc.) que revela rituales imaginarios, considero que las representaciones que aquí hemos visto sobre nagualismo y decapitación se relacionan con un ritual concreto llevado a cabo por seres sobrenaturales de gran importancia en la cosmovisión maya: los *way* o *naguales*, seres poderosos y probablemente muy temidos que destacaron en el mundo sobrenatural o del anécumeno maya, el cual ciertamente interactuaba con el mundo cotidiano, con el ecúmeno de esta cultura, sobre todo –al parecer- en el ámbito ritual.

Esto lo planteo -reitero- al menos en el caso de las vasijas que he analizado en este capítulo. Esto no significa que no existan otras vasijas que efectivamente puedan estar representando y rememorando temas míticos importantes para la cultura maya de ese entonces; temas míticos que incluso pudieron representarse de manera concreta, confundándose con la *realidad* o *eventos históricos* mayas.

La práctica de decapitación que encontramos representada en la iconografía de las vasijas, se relaciona de esta forma, con la destrucción del enemigo –por parte de seres sobrenaturales- y la apropiación de su energía vital, renovadora (ver figs. 8 y 13). Esta situación refleja, desde la narrativa visual sobrenatural, los conflictos y guerras que existieron entre las distintas entidades políticas mayas, en donde el vencedor lograba la captura de la cabeza de su enemigo, logrando con esto el incremento de su poder

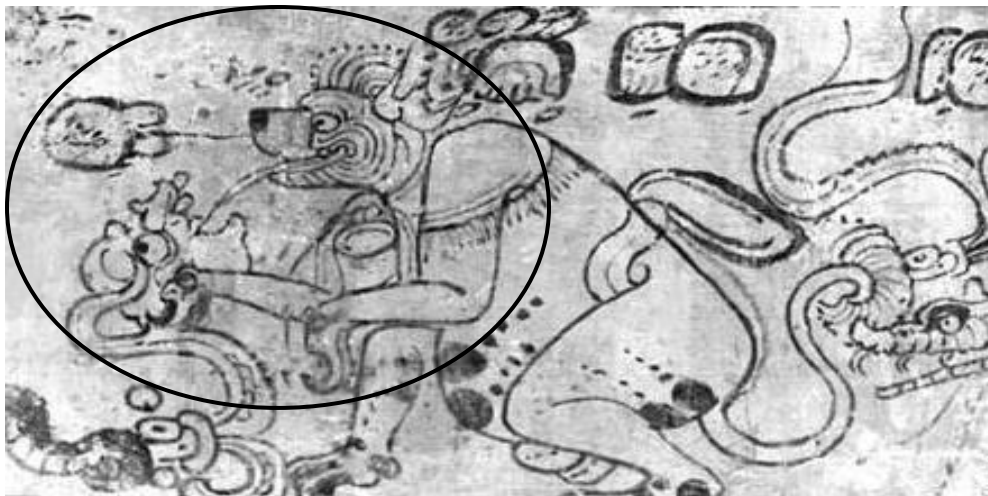
⁷⁶ Ver: <http://research.mayavase.com>

sobrenatural, el cual quizás podía trascender a su familia e incluso a su comunidad, y a la vez obteniendo el prestigio social y político necesario para legitimarse en el poder.

Es probable que en la iconografía de estas vasijas, estemos observando el sentido sobrenatural, y quizás el ritual mismo, que implicaba la decapitación. En el capítulo 3 veremos la decapitación desde el discurso oficial y político que nos legaron numerosos gobernantes mayas, en donde obviamente no se prioriza el sentido ritual y/o religioso. Sin embargo, es posible que en la iconografía de estas vasijas encontremos explicado gran parte del ritual y cosmovisión maya que se asociaba a la decapitación.



a



b

Figura 13. a) Vasija K998 con escenas sobrenaturales y de nagualismo; b) detalle de la vasija K998. Apropiación de la energía vital de un ser o persona a través de su cabeza decapitada. Dicha energía es absorbida desde la boca del decapitado hacia la boca (u hocico) del way.

La decapitación (cabezas cortadas, etc.) representada en las vasijas, no se relacionaba con el culto a los cráneos y/o cabezas de los ancestros, ya que dicha apropiación no requería medios violentos para su obtención. Sin embargo, la apropiación violenta vista anteriormente, no excluía la posibilidad de dominar al espíritu capturado, hasta transformarlo en un ser benéfico tanto o más poderoso que los ancestros de la propia comunidad.

Tal vez la época Colonial y el fin de la autonomía socio política maya impidieron que siguiera existiendo la apropiación violenta de cabezas, pero el complejo de creencias en torno a ella se mantuvo y por ende el culto a las cabezas continuó sin aquel componente, sumándose, en cambio, un componente “clandestino” (sacrificios y cabezas decapitadas como práctica oculta y cada vez menos frecuente); en este sentido, el chamanismo de la cosmovisión maya empezó a teñirse del típico concepto de la “brujería” occidental traída por los españoles, que de por sí es mucho más cercano a lo oculto y clandestino, y que además posee un carácter de mal intra-comunitario, en lugar del concepto más bien abierto e inter-societal que poseía el chamanismo-nagualismo entre las distintas entidades socio políticas del Clásico maya.

2.5. Dioses patronos y nagualismo

Con el análisis de estas vasijas no queda clara la ambigua línea que separa a los dioses de los *way*, si bien no hay duda de que ambas entidades eran seres sobrenaturales; sin embargo, queda por dilucidar si ambas categorías eran o no excluyentes entre sí. Esto se ve sobre todo con *Ahkan*, el jaguar del inframundo (muchos de estos personajes llevan un nenúfar en la cabeza, lo cual los semeja a dicha deidad) y los seres esqueléticos (los chamanes despojados de su carne). Cada uno de estos seres, generalmente lleva un nombre compuesto, lo cual sugiere que tenían una esfera de influencia más limitada o específica que la de los dioses en sí mismos (Grube 2004, en Velásquez 2009: 620).

Por ejemplo, según dos ó tres informantes tojolabales de Mario Ruz (1982-II: 54-55), los dioses (refiriéndose a los santos) más poderosos también tienen *nagual* (*wayjel*). A diferencia de los tojolabales, según el informante tzotzil de San Pedro Chenalhó, “los

Santos no tienen *wayjel*; son Dioses, compañeros del *Totilme'il*,⁷⁷ que nos van a cuidar”; siendo compañeros de Dios y protectores del hombre, no tienen, consecuentemente, que empeñarse en la destrucción. Esto se diferencia de la función devastadora del arma y *wayjel* del *'Anjel*.⁷⁸ el rayo (Guiteras 1965: 204, 245). De esta forma, encontramos en esta comunidad al dios “pagano” *'Anjel*, poseyendo un *nagual*, lo que nos deja ver reminiscencias de la antigua religión maya, la cual no se sincretizó en este caso con los santos cristianos, a diferencia del caso visto entre los tojolabales.

Por otra parte, Aguirre Beltrán (1955: 15-16, 1973: 100) nos indica que una de las características de las deidades nativas era el poder de la metamorfosis;

Las mitologías mesoamericanas están llenas de episodios fabulosos en que las deidades toman la forma o disfraz de diversos animales. La voz *naua*, en realidad, no solamente significa sabiduría sino también engaño, disimulo, prestigio.

En la Historia de los Mexicanos por sus Pinturas se cuenta la lucha mítica que *Quetzalcoatl* sostuvo con *Tezcatlipoca*; dióle, el primero al segundo, “con un bastón y lo derribó en el agua, y allí se hizo tigre.” En la Leyenda de los Soles, el mencionado *Quetzalcoatl* sostiene con su propio *nagual* un diálogo asombroso. En el *Popol Vuh*, las tribus enemigas pretenden vencer por el método conocido de la seducción de los dioses rivales. Éstos se manifestaban en forma de mancebos a la orilla de un río al cual mandaban a hermosas doncellas con fines aviesos. El narrador dice: “Ahora bien, lo que querían las tribus era que las doncellas fueran violadas por los *naguales* de *Tohil*”. En verdad, cada dios tenía su *nagual* y la manifestación de su ser era, por lo común, un animal: jaguar, búho, águila, lagarto o monstruo (*id.*).

Los *naguales* que se convertían en *way* esqueléticos, podrían haber sido advocaciones del dios de la muerte, o más bien, seres dedicados al culto de esta deidad, lo cual explicaría su apariencia esquelética, similar a la del mencionado dios que aparece en los códices; Aguirre Beltrán (1955: 13) nos señala que entre los nahuas existía la idea que identificaba místicamente al sacerdote con la deidad a la que estaba dedicado; a semejanza del dios *Naualpilli*,⁷⁹ “el *nagual* vestía la propia indumentaria de la deidad y andaba, como el dios,

⁷⁷ “Padre-Madre, los ancestros; alguien que ha desempeñado los puestos más altos, y al que se llama para que instruya a otro; alguien que tiene al colibrí como su alma animal, y que por lo tanto es un protector de sus semejantes; antiguamente, el más viejo del clan, el jefe, el anciano” (Guiteras 1965: 280).

⁷⁸ Dios de la lluvia y dueño de los animales, las montañas elevadas, el rayo, protector del hombre, tabaco silvestre (*moy*), cinco mazorcas de maíz, padre de la doncella del maíz (Guiteras 1965: 269).

⁷⁹ Deidad Huasteca, Mago en Jefe, Principal Hechicero o Gran Nagual, que fue apropiado por los mexicas como el más caro trofeo de su victoria sobre los huastecos, y posteriormente sincretizado con la deidad nacional de las aguas, *Tlaloc*, el viejo dios jaguar de las culturas madres (Aguirre Beltrán 1955: 13).

con el cabello enmarañado y greñado, usaba escudo y zarcillos de oro y sandalias rojas color de sangre” (*ibid*: 15). Podría pensarse que algo así sucedía entre los mayas: el vínculo que tenían los chamanes, en su forma de naguales esqueléticos, con el o los dios(es) de la muerte les pudo haber permitido tener poderes superiores a la mayoría de los naguales “comunes y corrientes”, tal y como nos señala la etnografía de los mayas de Chamula.

Hay que recordar, que muchas veces para obtener este poder, los chamanes lo pedían directamente a los dioses del inframundo a través de rezos y rituales (Erik Velásquez 2009: 595), y quizás los naguales con atributos o nombres de dioses que encontramos en las vasijas, manifiesten de esta forma su vínculo con la deidad que les otorgó dicho poder. Hay que aclarar, que al parecer no se encuentran deidades identificadas como tales, asociadas al rol de *nagual*, es decir, no he encontrado una inscripción que señale “el **dios x es el nagual del ajaw, bakab’, (etc.)...**”, sino al contrario, he encontrado nombres de deidades asociadas a un *nagual* (el *way x* es el *nagual* del dios *x*) o, como en el caso de los seres esqueléticos, personajes con fuertes atributos de dioses. Esto quiere decir que los dioses sí tenían *way*, pero ellos mismos no eran *way*: **un dios podía tener way, pero no podía ser el way de algún personaje**, debido simplemente a un asunto de poder, ya que era prácticamente imposible que un ser humano hubiese podido dominar a un dios al punto de convertirlo en su propio *way*.

Por su parte, Houston y Stuart señalaron que el desciframiento del glifo *way*, “indica que muchas de las figuras sobrenaturales que alguna vez se describieron como ‘dioses’ o ‘habitantes del inframundo’ son, en lugar de ellos, coesencias de seres sobrenaturales y humanos” (Houston y Stuart 1989: 13) y concluyeron que los señores mayas identificaban a sus “coesencias” (naguales), las cuales se representaban en las vasijas con la intención, al parecer, de reflejar las percepciones mayas del ser. A través de este desciframiento, a los personajes mal llamados “dioses” identificados previamente en estas vasijas, se les otorgó su naturaleza exacta: la de *way* o naguales.⁸⁰ Y esto es precisamente el caso de *Ahkan*, los seres esqueléticos y los diversos jaguares con nenúfar, entre otros.

⁸⁰ Respecto a la propuesta de Zender (2004a), debo señalar que considero que el atributo de “golpeadores” con el que él relaciona a los *way Ahkan* y jaguar *Jatz’ Tokal Ek’ Hiix*, no se puede adjudicar directamente a las deidades asociadas con estos seres (dios *Ahkan* y jaguar del inframundo), ya que como vimos, las inscripciones no mencionan a aquellos naguales como dioses. Sin embargo, Zender no repara en este detalle y, al menos, identifica al *way Ahkan* con el dios homónimo, sin considerar que el texto epigráfico lo menciona

Retomando la cita de Calvin (1997: 879) que vimos al comienzo de este capítulo, concuerdo con ella en la posibilidad de que los *way* hayan estado vinculados con linajes ancestrales, víctimas sacrificiales y miembros de elite de particulares entidades políticas y localidades. Algo similar nos señala Asensio, quien dice que en general, “los *way* representan un cierto tipo de alma o de esencia de un sitio, o de un cargo político-religioso de un sitio, y en contadas ocasiones, de un dios o de un personaje concreto” (2010: 264), si bien lo último es discutible, ya que la omisión del nombre de personajes concretos asociados a *way*, puede haberse dado para resguardar su identidad por motivos de “seguridad” (hablando en términos mágicos), evitando de esta forma, las represalias y venganzas de terceros.

Respecto al posible vínculo de los *way* con ciertos linajes, el *way Ahkan* y los otros naguales mencionados (seres esqueléticos y jaguares con nenúfar), pudieron formar parte de distintos linajes ancestrales asociados a algunas ciudades, localidades o entidades políticas mayas, siendo de esta forma, una especie de entidades patronas de dichas ciudades o lugares, y obviamente, también debieron ser las entidades patronas de todos los habitantes de ese lugar.

Entre los tzeltales de Cancún, existe la creencia de que los naguales -al momento de expirar la persona- “son cedidos a un niño o niña todavía no nacido, de la misma fratría del donante. De este modo los *lab* ligan a través del tiempo a los miembros de un mismo grupo exogámico” (Pitarch 1996: 82). Esta información, nos indica claramente que hay determinados naguales asociados a un mismo grupo exogámico, lo cual reafirma la idea de que pudo haber determinados *way* vinculados a ciertas deidades (como *Chaa[h]k* y *K’awil*, entre otros); y, a su vez, ambos (*way* y dioses) asociados a determinadas entidades políticas, lugares y/o comunidades.

No es de extrañar que ciertos tipos de *way* se identifiquen con determinadas deidades y lugares, ya que esto tendría relación con la propuesta de Calvin de que los *way* estaban

explícitamente como *way* y no como deidad. De esta forma, considero que el atributo de “boxeadores” que Zender señala, se aplica sin lugar a dudas a los *way*, pero aún no hay evidencias suficientes como para aplicarlo también a los dioses.

relacionados con linajes ancestrales (1997: 879), linajes que por cierto estaban asociados a un dios patrono o ser sobrenatural específico.

2.6. *El way Ahkan*

Respecto al *way* o *nagual Ahkan*, aún no se ha podido comprender cabalmente la razón por la que aparece autodecapitándose, quizás una posibilidad sea que su “dueño” haya muerto o haya sido sacrificado, y por esa razón *Ahkan* se autodecapita. Mercedes de la Garza asocia la autodecapitación -si ésta se da en contextos chamánicos- con “la liberación del espíritu que se aloja en la cabeza: el *pixan*, entre los mayas yucatecos, que equivale al *tonalli* de los nahuas”, y lo relaciona con el descuartizamiento iniciático que experimentan los chamanes. También asocia la autodecapitación con el autosacrificio simbólico; “como suicidio ritual sería la forma suprema de ofrenda de la propia vida a los dioses” (De la Garza 2010).

El nombre *Ahkan* en maya yucateco, se relaciona con el gemido, el gemido del enfermo, el último gemido que se exhala antes de morir, quejarse de dolor y con el dios del “vino” o de las bebidas alcohólicas. En protoch’olano *ahkän* significa “gemido” (Kaufman y Norman 1984: 115), y ese es el nombre con el que traducen *Ahkan* Houston y Scherer (2010: 175). “Ello es interesante pues, según los actuales tzotziles de San Andrés Larrainzar, existen naguales que transmiten enfermedades a través de gritos” (Holland 1978: 144, en Sheseña 2010: 20).

El nombre de *Ahkan* relacionado a la enfermedad también lo encontró Guillermo Bernal en Palanque (Tabs. TI Pas. 19); el autor identificó la muerte de *K’inich Janaahb’ Pakal* (en el año 683 d.C.), en donde se señala “*Akan Yax-ja(j)*” “*Akan* de las Moscas Verdes”, lo cual él interpreta como una forma de señalar el agravamiento de una enfermedad mortal (o el inicio de la agonía) que afectó a *K’inich Janaahb’ Pakal*, ya que el texto indica que “28 días después de ese enigmático acontecimiento ocurrió la muerte del gobernante” (Bernal 2011: 109, 110). La interpretación que el autor plantea es coherente con el significado de la palabra *Ahkan* relacionada con la enfermedad y la agonía, y es probable que eso es lo que se haya querido señalar en el pasaje que consigna la muerte de *Pakal*. Por otra parte, es posible que existan al menos dos advocaciones de *Ahkan* asociadas con insectos: “*Ahkan* de

las Moscas Verdes”, advocación relacionada a la enfermedad y la muerte; y “*Ahkan* de las abejas”, advocación relacionada a la embriaguez y a las bebidas que causan dicho estado, como veremos a continuación.

Los significados de *Ahkan* que hemos revisado son coherentes con la iconografía de este personaje, ya que la mayoría de las veces, se lo representa en el acto de autodecapitarse con un cuchillo o un hacha, coincidiendo de esta forma, con los significados de “gemidos”, “quejarse de dolor” y agonía, pero en ocasiones se representa también con jeringas para enema (instrumento utilizado para introducirse sustancias psicoactivas y/o bebidas embriagantes). La identidad de *Ahkan* es relevante por su significado de entidad fuertemente vinculada al alcohol, a las bebidas embriagantes, probablemente de *balché* o aguamiel maya (Grube 2001, en Houston y Scherer 2010: 175), por eso a veces aparece rodeado de abejas (ver figura 2), las productoras de miel por excelencia en la imaginería maya. En este sentido, Villa Rojas nos indica que los dioses y “espíritus paganos” de los mayas de Yucatán se relacionan directamente a las abejas, formando todos ellos una legión asociada a estos insectos (1978: 294, 295). Respecto a *Ahkan* “se especula que el vínculo existente entre la borrachera y un daño causado por sí mismo en el centro de los sentidos humanos no es para nada extraño” (Houston y Scherer 2010:176).

Como ya vimos, *Ahkan* se vinculaba fuertemente al alcohol, por eso una de las entradas del *Diccionario Maya Cordemex* lo consideraba el “dios del vino”. Hay que señalar que en la zona central de México, específicamente en Tlaxcala, se conocía un dios del “vino” (probablemente del “pulque”) llamado *Umutochtli*, el cual era una de sus principales divinidades; el especialista ritual que lo veneraba se llamaba *umetoch cocoya*⁸¹ (Benavente, 1971: 249). Es probable que exista alguna relación entre este dios y *Ahkan*, considerando que ambos se relacionan a las bebidas alcohólicas y al dolor o enfermedad; recordemos que el segundo apelativo que utilizaba el especialista ritual que encarnaba a *Umutochtli* (*Umetochtli* u *Ometochtli*) era *cocoya*, que significa “doler” o “estar enfermo”.⁸² Sin embargo, Silvia Limón (com. pers., febrero 2012) descarta la posible relación entre estos seres sobrenaturales.

⁸¹ La palabra náhuatl *cocoya* significa doler, y *tochli* significa conejo, según el diccionario náhuatl-español en línea (<http://es.freelang.net/enlinea/nahuatl.php?lg=es>). El diccionario AULEX, nos agrega que *tochtli* era el octavo día del calendario azteca y señala el mismo significado de “doler” a la palabra *kokoya* (<http://aulex.org/nah-es/>).

⁸² Silvia Limón, 2010. Comunicación personal.

Una de las características del *nagual Ahkan*, es vomitar o botar sangre por la boca (fig. 14), además de estar asociado su nombre con el quejido de dolor. Benavente (1971: 249-250) nos relata como el especialista ritual que representaba a *Ometochtli*, andaba por el mercado masticando unos filosos cuchillos de piedras, lo cual obviamente le debe haber ocasionado sangramiento bucal. Esto nuevamente nos está indicando la posible relación que pudo haber existido entre ambos seres. Sin embargo, debo señalar que el dios del pulque tlaxcalteca, al parecer no se asociaba con autodecapitaciones, lo cual nos marca una gran diferencia con *Ahkan*. Quizás la autodecapitación de este ser era la forma de infligirse el dolor que se asociaba a su nombre.



Figura 14. *Ahkan* vomitando o botando sangre por la boca y sujetando un aparato para realizar enemas, en contexto sobrenatural con diversos *way* o *naguales*. Según Mercedes de la Garza, “es obvio que los enemas eran de sustancias psicoactivas, pues si hubieran tenido otra finalidad, por ejemplo, curativa, no se hubieran representado en vasijas rituales, que representan a su vez un ritual chamánico” (De la Garza 2012). Detalle de un vaso policromo del Clásico Tardío (Tepeu 2) probablemente del área de Naranjo (Coe 1982: 109, fig. 60).

La característica común de los diversos *way Ahkan* representados en las vasijas, “es la de presentarse con aspecto humano, muerto, pero en plenitud de facultades. Por tanto, todo hace suponer que su existencia tiene lugar en el mundo de la muerte, por extensión de la

oscuridad y el sacrificio, y al que ha llegado por voluntad propia” (Asensio 2010: 265). Sin embargo, hay que señalar que las únicas representaciones donde se podría considerar a *Ahkan* “muerto, pero en plenitud de facultades”, sería aquellas donde aparece decapitado o autodecapitándose.

Esta autora señala que existieron varios *Ahkan*, uno muy asociado a las abejas, otro asociado a grandes piedras y que Zender (2004a) identifica con el *Ahkan* golpeador, otro asociado al uso de enemas y finalmente uno asociado a las autodecapitaciones. Sin embargo, más que pensar en diferentes e independientes *way*, pienso que estos diversos personajes corresponden a las distintas advocaciones de este ser llamado *Ahkan*, las cuales incluso pudieron representarse en una misma vasija. Este hecho, quizás se pueda relacionar con un dato que le da Mario Ruz a la autora, en donde señala que en la “época Colonial se celebraban festivales en los que individuos se golpeaban con piedras, o había ‘magos’ que se cortaban la cabeza” (com. pers. 2009, en Asensio 2010: nota 2), lo cual quizás revela rituales en honor del mismo ser sobrenatural, *Ahkan* (en sus facetas o advocaciones de “golpeador” y autodecapitador), el cual en esa época debió haber fungido más como deidad que como *way*. Estas diversas advocaciones se pueden relacionar con la capacidad de transformación de este *way*, lo cual se discute a continuación.

Pero antes de hablar de las posibles transformaciones de este ser debo señalar que no está claro, si los diversos seres sobrenaturales *Ahkan* que aparecen en las vasijas e inscripciones (como el caso que señala Bernal en relación a la muerte de Pakal), corresponden a diversas advocaciones de este ser, o simplemente a las distintas actividades que realiza.

Con el presente estudio no puedo concluir mucho al respecto, ya que para esto sería necesario realizar un catastro de todas las manifestaciones de *Ahkan* en conjunto con su iconografía y epigrafía asociadas, lo cual supera los objetivos de esta tesis.

No obstante, me inclino por la posibilidad de que a este ser se lo esté representando en diversas advocaciones (y es así como lo señalo en esta tesis), más que en distintas actividades. Esto explicaría sus distintos nombres (“que se autodecapita”, “golpeador”, “de las abejas”, “de las moscas verdes”, etc.) e iconografía asociadas, ya que como se puede observar en las vasijas, los distintos *Ahkan* reúnen ciertos atributos iconográficos en común (principalmente los signos % y *ak'b'al*), sin embargo, cada uno de éstos se puede identificar independientemente de los otros.

Las diversas advocaciones o actividades de *Ahkan*, deberán investigarse a futuro en mayor profundidad.

2.7. *La mortalidad de los naguales*

La autodecapitación de *Ahkan* nos hace cuestionar la posible mortalidad de los *way* del Clásico. Entre los mayas actuales, por lo general se considera a los naguales inmortales, tal y como se aprecia en la siguiente cita: “al morir los ancianos, el nagual pasa a residir en alguna cueva en espera de alcanzar algún otro ‘dueño’ que se pueda hacer cargo de él” (Villa Rojas 1963: 253). Por otro lado, entre los k’ichee’ de Santiago El Palmar, señalan que un brujo en su forma no-humana no puede ser asesinado con una pistola, cuchillo o machete, pero sí puede ser apaleado hasta la muerte, o pateado hasta la muerte, o estrangulado con las manos o una soga (Saler 1964: 313). Se asume que con esto asesinan al brujo, pero no queda claro si su *nagual*, el cual fue atacado, también muere. En este sentido, Erik Velásquez (2009: 610) señala que una vez que el chamán externaba su entidad anímica en el cuerpo de un animal, si éste era herido o asesinado, lo mismo le sucedía al chamán, tal como ocurre en el tonalismo. Aguirre Beltrán (1973: 101) ratifica esta creencia al señalar que si el *nagual* es capturado en la forma animal, y en tal situación es mantenido hasta la aurora, muere; esto debido a que su poder de metamorfosis es sólo durante la noche. Además, aclara que “las acciones ejercidas sobre el animal en que se transfigura el *nagual* se reflejan en el propio cuerpo del hechicero; de tal modo, los palos y pedradas dirigidos a la bestia se manifiestan en los magullamientos y equimosis que, al día siguiente, sufre el transformista” (*ibid*: 102), el cual puede morir a causa de la agresión. De acuerdo a los testimonios de Ruiz de Alarcón, el hechicero podía transformarse en *nagual* durante el estado de vigilia, e incluso saber el momento exacto en que estaban matando o maltratando a su *nagual* en otro lugar; en ese mismo instante también sabía quién lo había dañado o matado a través del ataque directo sufrido por su *nagual* (López Austin 2008-I: 425-426).

Si bien los autores no nos dicen si efectivamente el espíritu *nagual* al ser “muerto” moría junto al brujo, o seguía viviendo independiente de éste, todo parece indicar que su vida

también se extinguía, ya que las distintas fuentes revisadas coinciden implícitamente en que ya muerto el brujo a través del ataque a su *nagual*, este espíritu desaparecía junto con su dueño. Esta idea se reafirma con lo que dice Pitarch en relación a los numerosos *lab* o naguales que puede tener una persona, “dicen que **si mueren más de la mitad de los lab**, se muere el hombre, si no es así, entonces vive, puede seguir viviendo porque todavía le quedan otros” (Pitarch 1996: 70. El destacado es mío).

Probablemente, la continuidad del *nagual* –como señala Villa Rojas (1963: 253)- suceda sólo en el caso de la muerte de su dueño, por causa independiente y desconectada del nagualismo. Esta idea se ratifica con las actuales creencias de los tzeltales de Cancún, ya que como vimos antes, ellos sí creen en la muerte del o los *lab*, en el caso contrario (cuando muere el cuerpo y no los *lab*) Pitarch nos dice,

Sobre el destino que corren los *lab* –una vez que muere el cuerpo- la opinión es unánime: son transferidos por la persona que se halla al borde de la muerte a un niño que todavía se encuentra en el vientre materno. La transmisión se produce bajo la condición indispensable de que donante y receptor sean miembros de la misma fratría (Pitarch 1996: 76. Ver también, pág. 82 de la misma obra).

Debo señalar, que con los actuales datos que disponemos sobre los *way* del Clásico, no podemos saber con certeza si éstos eran o no mortales; ya vimos que la información etnográfica es contradictoria, si bien ésta apunta más a la mortalidad de los naguales. Sin embargo, la idea de mortalidad de los *way* la observamos en las vasijas del Clásico, y este hecho lo encarna principalmente el *nagual Ahkan* cuando aparece decapitado o autodecapitándose. De esta forma, sólo podemos concluir de momento, que este *nagual* no era inmortal -y probablemente sucedía lo mismo con otros naguales-, ya que moría al autodecapitarse, si bien podría haber renacido luego de ese acto. Tal vez su autodecapitación implicaba su posterior renacimiento, y este suceso puede haberse relacionado con el atributo intrínseco de la personalidad del *way Ahkan* que indica Asensio (2010: 265): su capacidad de transformación. Es probable que cada autodecapitación que se infligía *Ahkan*, haya conllevado un cambio de estado, una transformación, un renacimiento, más que una muerte permanente.

Siempre que aparece autodecapitándose, está en presencia de otros personajes, lo cual hace suponer que su suicidio corresponda al triunfo de esos personajes sobre él; sin embargo, no se explica por qué esos personajes no decapitan directamente a *Ahkan*, ya que es él mismo quien lo hace, lo cual quizás avala el hecho del cambio de estado que el mismo se ocasiona.

En efecto, Asensio relaciona la capacidad de transformación de este *way* con “los distintos momentos del ciclo anual de la subsistencia y al sitio donde tienen lugar, con una velada alusión a la guerra y a la conquista” (2010: 265). Su asociación con la subsistencia se ve en el vaso K3059 (fig. 15), en donde una variante de *Ahkan* aparece sosteniendo la cabeza recién decapitada de otro posible *Ahkan*. Aquel personaje, lleva adherido a su cabello una mazorca de maíz (*ibid*: 267). Este vaso “remite a un mensaje de renovación y periodicidad del tema que se está tratando –el maíz que brota de las cabezas-, así como del papel relevante que tiene la muerte y la descomposición en todo ello (Asensio 2010: 268).

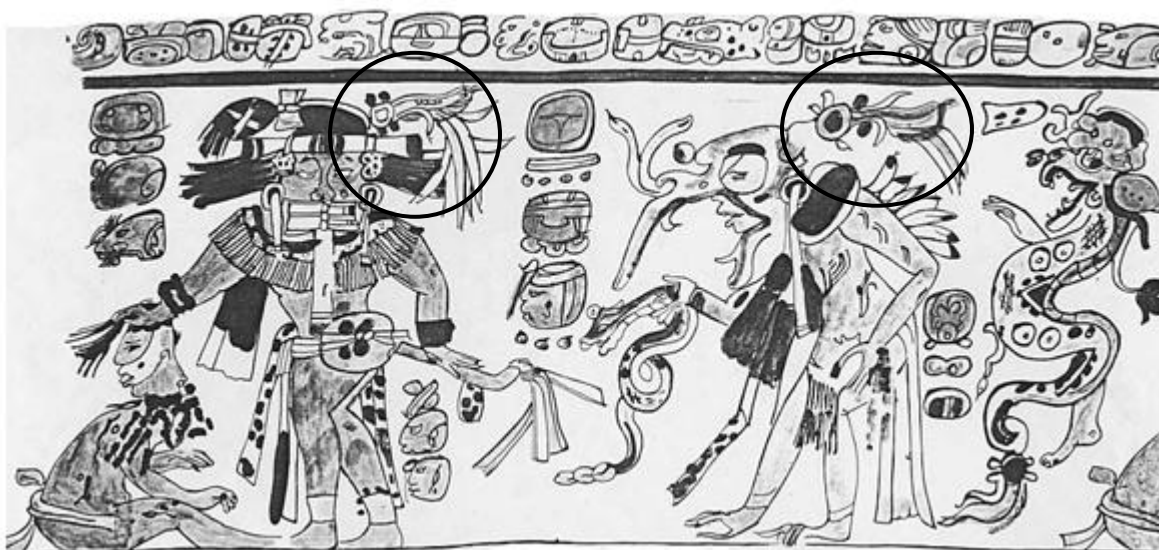


Figura 15. Vaso K3059. Variante de *Ahkan* sosteniendo una cabeza decapitada y llevando adherido en su cabello una mazorca de maíz, la misma que lleva el personaje enmascarado.

Otro vaso con *Ahkan* llevando mazorcas de maíz en la cabeza es el K2942 (*ibid*: 270. Ver fig. 16), donde vemos distintas advocaciones de este *way*. Asensio señala que “abunda en el concepto de surgimiento del maíz, quizás de la vida en general, a partir de un viaje por el

inframundo, expresado a través de toda la simbología del autosacrificio y de la danza” (Asensio 2010: 270). Esta asociación del *Ahkan* que se autodecapita, y las mazorcas de maíz adheridas a su cabello, nos señala la relación ya analizada anteriormente (Cap. 1) entre la cabeza cortada y la vegetación, la fertilidad vegetal por excelencia. De esta forma, la autodecapitación de *Ahkan* podría estar aludiendo explícitamente a un ritual de fertilidad, al parecer, exclusivamente vegetal. En este sentido *Ahkan* sería un ser sobrenatural (¿deidad, *way*?) *dema*⁸³ por excelencia, ya que a partir de su propia decisión de autodecapitarse, estaría generando las subsistencias, encarnadas en el maíz, el alimento universal mesoamericano, y por supuesto, maya. Con su autodecapitación conseguía la fertilidad del maíz a partir de su cabeza cortada, sin embargo, es curioso notar que este hecho ocurre en estos dos vasos mencionados (K3059 y K2942), en donde *Ahkan* no aparece señalado como *way*, simplemente se consigna su nombre en el primero, y en el segundo ni siquiera aparece mencionado, debiendo identificar a los personajes a partir de un análisis netamente iconográfico. Los demás personajes que aparecen en estos dos vasos, tampoco están identificados con *way*, sin embargo, sus rasgos sobrenaturales apuntan a que esa es su naturaleza. De esta forma, es probable que los *Ahkan* que aparecen en ambas vasijas sean igualmente *way*, al igual que los otros personajes. Sin embargo, habría que profundizar más en este tema, para ver si este ser cuya naturaleza no se especifica, corresponde efectivamente a la categoría de *way* o de otro ser sobrenatural, posiblemente deidad. Pero ese punto rebasa los objetivos de este trabajo.

⁸³ Para la definición de dioses *dema*, ver nota 16 del capítulo 1.



Figura 16. Vaso K2942 con distintas advocaciones de *Ahkan*. De izquierda a derecha: *Ahkan* “golpeador”, *Ahkan* con vasija *ak'b'al* autodecapitándose, y *Ahkan* con abejas. Todos tienen en su tocado mazorcas de maíz.

Otro hecho que apunta al autosacrificio de *Ahkan* para generar subsistencias, lo señala Asensio cuando dice que “el *way* prototipo del señor de las abejas, por su parte, lleva un plato como tocado. Este tipo de sombrero podría interpretarse como una alusión a que **también él es *Ahkan*, que ha ofrecido su cabeza en sacrificio, que sería colocada en un plato, una de las formas de representar las ofrendas sacrificiales**” (2010: 276. El destacado es mío). Esta misma idea la plantea Mercedes de la Garza cuando señala que la autodecapitación –la máxima expresión del autosacrificio sangriento, e imposible de realizar en la realidad- simboliza “la ofrenda de la propia vida a las deidades, como el acto supremo de entrega de los hombres a los dioses” (De la Garza 2012).

De esta forma, *Ahkan* entrega su propia cabeza como ofrenda sacrificial, sacrificio necesario para la germinación del maíz, el cual se presenta como mazorca madura “que brota de *Ahkan* que se autodecapita y que danza con las piedras” (Asensio 2010: 277). Es muy posible que este ser sea un *dema*, sin embargo, lo curioso y relevante es que él mismo tome la decisión de “autoinmolarse” a través de su autodecapitación, para generar el florecimiento del maíz, ya que los seres identificados como *dema*, son deidades que han

sido sacrificadas o asesinadas contra su voluntad por otros seres sobrenaturales y/o dioses, y a partir de ese hecho violento han surgido las subsistencias del cuerpo de la deidad sacrificada, muchas veces descuartizada. El caso de *Ahkan* es distinto, ya que es él quien decide y ejecuta su propio sacrificio; ciertamente estamos frente a un tipo diferente y muy particular de ser sobrenatural *dema*, un *dema* voluntario y completamente concientizado del resultado de sus actos: la germinación del maíz.

Nuevamente nos encontramos aquí con el simbolismo de la cabeza, la cual en el pensamiento maya es, “entre otras cosas, sinónimo del fruto, de aquello que brota del tallo, el cuerpo. Y como tal debe ser tratada en estos ciclos rituales, como el fruto maduro y lleno de vida que debe ser cortado para enterrarlo y que vuelva a la vida integrado en su cuerpo para repetir una y otra vez el ciclo de la vida-muerte, muerte-vida” (Asensio 2010: 278).

2.8. Conclusiones

En resumen y para finalizar, se pueden considerar a modo de conclusión los siguientes elementos de juicio:

1. La decapitación como fenómeno general entre los mayas del Clásico, era una práctica ritual relacionada con la obtención y apropiación de la entidad anímica que residía en la cabeza. De esta forma, el que la capturaba –que podía ser tanto un guerrero como un *nagual*, entre otros-, obtenía poderes sobrenaturales en beneficio propio y también de su comunidad, los cuales se relacionaban con la fertilidad, el poder político y la autoridad, el valor, el coraje y la fuerza masculina.
2. Las escenas representadas en las vasijas aquí analizadas, expresan parte de la realidad sobrenatural -no mítica-, que conformó la compleja cosmovisión maya del Clásico. Con esto me refiero a realidades sobrenaturales que la gente creía que ocurrían simultáneamente en el mismo tiempo y lugar que ellos habitaban (ecúmeno), a diferencia de los hechos míticos que eran primigenios y remotos (si bien podían reactualizarse periódicamente a través de rituales).

En esta cosmovisión sobresalieron y abundaron los *way* o *naguales*, seres sobrenaturales de gran importancia en ese periodo. Las escenas plasmadas en las vasijas aquí analizadas, enfatizan la importancia que tuvo para la cultura maya el fenómeno *way* o del *nagualismo*, el cual era parte de su cotidianidad e imaginario fantástico.

Por otra parte, estas escenas dan cuenta del amplio simbolismo y sentido ritual en que se vio implicado el fenómeno *way* para esta cultura, en el cual jugó un rol preponderante el ritual que se realizaba en torno a la decapitación. Este ritual pudo haberse practicado -inmediatamente después de la amputación cefálica del enemigo capturado en la guerra (o en otras circunstancias)-, para apropiarse de la entidad anímica que se alojaba en la cabeza de éste.

3. Asumiendo que existen, a nivel de las creencias, posibles pervivencias que pueden haberse mantenido con ciertos cambios a lo largo del tiempo (desde el período Clásico hasta la actualidad), podemos señalar que la decapitación -según analogía etnohistórica y etnográfica- pudo ser la forma de aniquilar a un brujo y también, de impedir que una persona “común y corriente” se convirtiera en *nagual*.

De esta manera, la decapitación durante el Clásico pudo ser un recurso para vencer y combatir a los chamanes. Estos combates pudieron darse directamente entre los protagonistas (naguales chamanes) a través de sus *way*; y quizás las vasijas nos estén representando el resultado de estos eventos, o sea, al *way* del chamán vencedor con la cabeza decapitada del chamán vencido.

La causa de este tipo de muerte podría relacionarse con el hecho de que la entidad anímica de los naguales –según las fuentes etnográficas- se externaliza e internaliza por la boca.

4. *Ahkan* es un tipo particular de ser sobrenatural *dema*, ya que es el mismo quien ejecuta voluntaria y conscientemente su propia decapitación. Con este acto, genera la germinación del maíz, el alimento más importante en la cosmovisión maya del Clásico.
5. Los *way* esqueléticos que se representaron en las vasijas llevando cabezas cortadas, corresponden a los naguales de los chamanes que se despojan de su carne, según señala la etnografía contemporánea de algunos grupos mayas. Su relación con la decapitación aún pervive en el nombre que actualmente les dan los mayas de Chamula, “calaveras”, nombre que alude posiblemente a la antigua práctica de estos *way* de decapitar a sus enemigos y apropiarse de la entidad anímica, que se creía, residía en sus cabezas y/o calaveras.

Capítulo 3

El glifo ch'ak y la decapitación en las inscripciones mayas

Considerando que la decapitación fue una práctica muy común en la cultura maya, sobre todo durante el Período Clásico, trataré de dilucidar si este tipo de ritual se puede identificar en las inscripciones, o si corresponde más bien a otro tipo de acción, de índole mucho más bélico.

Para realizar este análisis, me centraré en el estudio del glifo *ch'ak* -el cual se asocia con varios significados, entre los cuales está el de decapitación como tal- de distintas inscripciones jeroglíficas mayas, de diferentes épocas y zonas geográficas de las entidades políticas.

3.1. Historia del desciframiento del glifo ch'ak

El glifo *ch'ak* ha sido identificado en numerosas publicaciones; según Kelley (1976, en Orejel 1990), la temprana identificación de este glifo con el hacha fue de Thomas en 1882. Posteriormente, Brinton en 1895 sugería su lectura como *bat*, “hacha” en Yucateco.

En 1962, Thompson consignó este glifo en su catálogo con la clasificación T190 para el glifo hacha y T333 para el glifo hacha/peine (fig. 1), si bien él no les dio estas lecturas.

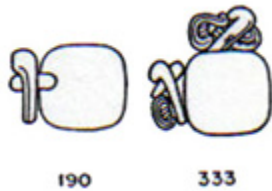


Figura 1. Afijos T190 y T333 Thompson, 1962. El glifo T190 fue identificado con el hacha por Kelley, y el glifo T333 se identificó como hacha/peine (Orejel 1990).

En 1976 Kelley identificó el glifo T190 con “hacha”, con un uso aparentemente ideográfico de un instrumento usado en la guerra. En su análisis de los posibles usos de este glifo, Kelley mencionó el extraño hecho de que Thompson, en su catálogo, le asignó un número separado -T333- a la combinación T190:25 (fig. 1), en donde el signo T25 (fig. 2) tenía el valor de *ka*. Posteriormente, Kelley sospechó que “la verdadera lectura [de T333] podría ser *batac [batak] o batca [batka]*”⁸⁴ (Kelley 1976:135, en Orejel 1990). Él también señaló una lectura de Cordy (1946) como *kabat*, “caer”⁸⁵.



Figura 2. Glifo T25, Thompson (1962).

De acuerdo a Fash y Stuart, “Linda Schele, George Stuart y David Stuart fueron los primeros en identificar el glifo “evento hacha” asociado con escenas de decapitación en las cerámicas funerarias mayas (comunicación personal, 1984)” (Fash y Stuart 1991:161-162).

En 1986, Bricker y Bricker sugirieron una nueva lectura para T190 basados en la lectura de T333 como *wak*: “salir, aparecer, surgir, salir de pronto”. Los argumentos que apoyaban esta idea se pueden resumir en:

1) El glifo hacha aparece infijo en el ojo de la variante de cabeza del numeral 6, el cual se lee *wak*, en donde T25 *ka* en T333 aparece como un complemento fonético que refuerza esa lectura.

⁸⁴ No encontré traducción de las palabras *batak*, *batka* ni *kabat* en los diccionarios *Maya Cordemex* (1980), *Ch'ol-Español, Español-Ch'ol* compilado por Aulie y Aulie (1978), ni en el *A Preliminary Mayan Etymological Dictionary* (Kaufman 2003).

⁸⁵ “*To fall*”, se traduce como caer, en el contexto de “en manos de alguien”.

2) La traducción “salir”⁸⁶ puede ser equiparado con la repentina “aparición” de Venus como estrella de la tarde en el cielo occidental después de la puesta de sol, así es que la lectura de *wak* está sugerida por el hecho de que T190:252 “se asocia con la primera aparición de Venus como ‘estrella de la tarde’ en los textos de la Estela 2 de Aguateca, Estela 16 de Dos Pilas, y el Monumento 6 de Tortuguero” (Bricker y Bricker 1986, en Orejel 1990: 2).

3) Finalmente, la lectura “salir” cuadra con el contexto astronómico dado por la tabla de Marte del *Códice Dresde*, la cual está asociada con el movimiento retrógrado⁸⁷ del planeta (Bricker & Bricker 1986, en Orejel 1990: 2).⁸⁸

Sin embargo, Orejel (1990) propuso la lectura de *ch’ak* para el glifo T333 hacha/peine, y sugirió que T190 como constituyente de T333 podría tener el valor fonético de *ch’a*. En este sentido, él rebate la lectura *wak* para T190 de los Bricker.

⁸⁶ Aquí la palabra señalada es *to pop*, pero debido a que no encontré una traducción coherente lo traduje como *pop out*, salir.

⁸⁷ Retrógrado (movimiento). Se define retrógrado o también horario (porque se realiza en el sentido de marcha de las agujas del reloj) el movimiento de algunos cuerpos celestes a lo largo de su órbita alrededor del Sol o de un planeta; o bien el movimiento de algunos cuerpos celestes alrededor de su propio eje de rotación. En el sistema solar el sentido de marcha vigente es el directo o antihorario, pero existen algunas excepciones; por ejemplo, el planeta Venus gira alrededor de su propio eje en sentido retrógrado; los cuatro satélites más externos de Júpiter rotan alrededor de éste en sentido retrógrado; muchos cometas, como el Halley, giran alrededor del Sol en sentido retrógrado, etc. Para un observador terrestre, los planetas exteriores a la órbita de la Tierra, como Marte, Júpiter, Saturno, en algunos periodos del año parecen moverse sobre el fondo de las estrellas en sentido retrógrado: se trata de un movimiento aparente debido a que la Tierra, que gira en una órbita más pequeña, los alcanza y luego los supera. Fuente: <http://www.astromia.com/glosario/retrogrado.htm>

⁸⁸ Bricker y Bricker señalaron que durante el movimiento retrógrado “Marte está brillante y más prominente (en el cielo) que en otros tiempos durante este ciclo” y por los análisis iconográficos de las páginas 44b-45b del *Códice Dresde* (fig. 3), ellos concluyeron que las varias etapas de brillantez de Marte pudieron haberse indicado en las pinturas con la representación de la ‘Bestia de Marte’ ‘saliendo’ desde las bandas del cielo” (Bricker & Bricker 1986, en Orejel 1990:2).

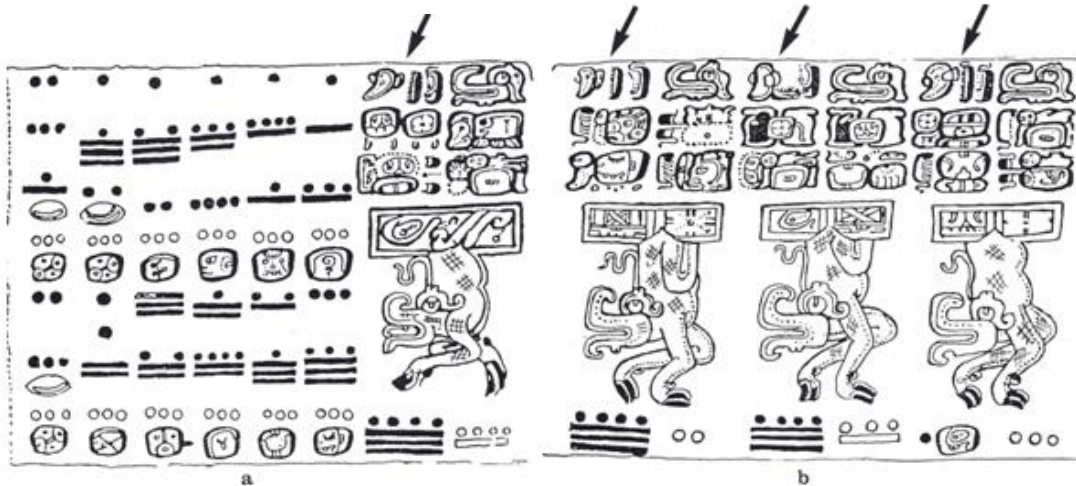


Figura 3. a) Dresde 44b; b) Dresde 45b. Notar el componente T190.25.181 (flecha) como el verbo que comienza la inscripción arriba de la representación de la “bestia de Marte”. (Dibujo de Villacorta & Villacorta 1930, con correcciones de Ferdinand Anders. En: Orejel 1990: 2, fig. 2).

3.2. El glifo *ch'ak* en contextos de guerra

El glifo T333 se ha identificado en contextos de guerra en los monumentos de Aguateca, Dos Pilas, Tortuguero y Quiriguá, entre otros. “Algunos ejemplos en Quiriguá, Aguateca y Dos Pilas están asociados con guerra y eventos de conquista, y con eventos ‘estrella’⁸⁹” (Schele 1982, en Orejel 1990). La Estela 2 de Aguateca y la Estela 2⁹⁰ de Dos Pilas contienen esencialmente el mismo texto, en donde “el evento ‘hacha’ ocurre un día después del evento ‘estrella-sobre-Seibal’ identificado por Lounsbury (n.d.) como la primera aparición de Venus como Estrella de la Tarde” (Schele 1982, en Orejel 1990).

Cuando incide con el sufijo verbal T181 (fig. 4), el glifo hacha/peine designaría propiamente un evento, como en el Monumento 6 de Tortuguero (*op.cit.*).

⁸⁹ Más adelante se explica brevemente el contexto de guerra en las inscripciones, señalando los glifos más representativos, entre los cuales se menciona el glifo estrella.

⁹⁰ Aquí la señalan como Estela 16.



Figura 4. Glifo T181. Thompson, 1962.

De acuerdo con los contextos en que se ven eventos “estrella” en la forma “estrella-sobre-objeto”, donde el objeto puede ser tierra (el glifo *kab’an*), un corte transversal de una concha, o la parte diagnóstica del glifo emblema de un sitio, el glifo hacha no designa la repentina aparición de Venus como estrella de la tarde, como Bricker & Bricker (*op. cit*) afirmaron, sino la ocurrencia de un evento asociado a la guerra como el ataque a un lugar o ciudad. En este sentido, según Orejel, el significado maya yucateco del *Diccionario Maya Cordemex* (1980) para la palabra *ch’ak* avala el contexto de guerra:

2CH’AK 1: *cosa cortada*

3CH’AK 1,8,9: *cortar con golpe, con hacha u otro instrumento*

2. CH’AKAH 3,7: *cortar con golpes*

11: **ch’akah pol:** *decapitar*

Brian Stross señaló algunas palabras mayas asociadas: En cholti *ch’akib* significa *hacha*, en chontal *ch’ak* significa “mitad”, y en tojolabal *ch’ak* significa ser terminado, acabado (Orejel 1990).

De acuerdo con Orejel, el glifo T333 puede ser leído en contextos de guerra como *ch’ak*, y en ausencia de un significado preciso, el glifo puede ser traducido como indicativo de violencia, acciones de guerra, con una posible referencia específica a las decapitaciones (*op.cit*).

Concluyendo, según Orejel (1990) en el contexto de eventos de guerra registrados en los monumentos, T333 se ha leído relacionado con acciones violentas como decapitaciones, y puede ser traducido como “evento hacha” o “evento de guerra”, y *wak* no resiste tales lecturas en ch’ol.

Por otro lado, en el contexto astronómico de la Tabla de Marte en el *Códice Dresde* (44b-45b), el glifo “hacha/peine” podría designar el movimiento retrógrado del planeta (Orejel 1990).

Finalmente, Orejel plantea que una de las implicancias de la lectura del glifo T333 como *ch’ak* es la posibilidad de lectura de uno de sus constituyentes, T190, como la sílaba *ch’a*, así es que las combinaciones T190:25 y T190.25 podrían leerse **ch’a-ka** (aunque T25 puede funcionar solamente como un complemento fonético).

Siguiendo con las lecturas que se le han dado al glifo *ch’ak*, tenemos que en 1992, Joyce Marcus identificó cuatro glifos con hacha y los señaló como ejemplos del verbo *batcaba*, *batelba*, *batel* o *batcah* cuyo significado era “blandir un hacha”, “hacer batalla”. Estos glifos se usaron en los textos de Quiriguá para describir la guerra que los liberó de Copán (Marcus 1992: 421).

El 2001, Simon Martin tradujo *ch’ak u baah* como “le cortaron la cabeza”; posteriormente Stuart (2003) analizó el texto de la escalinata del Edificio 33 de Yaxchilán, en donde identificó el verbo decapitar (**CH’AK B’AAH**) (ver figs. 5 y 6 del capítulo 4). Los glifos para “decapitar” (que aparecen tres veces en el texto), están compuestos por el signo inicial *ch’ak*, “hacha de mano”, con un elemento parecido a un peine, *ka*, que nos da la terminación fonética de la palabra “cortar”. “El signo con cabeza de animal es *b’aah*, ‘topo’ o ‘persona, cabeza, ser’. Juntos, nos dan el término común para ‘decapitación’ en todas las inscripciones” (Stuart 2003: 27).

Este mismo glifo, Stuart lo identificó en la Estela J de Quiriguá, que habla sobre la decapitación del gobernante *Waxaklajun Ub’aah K’awiil* de Copán (*op. cit.*). En los dos textos Stuart encuentra este glifo asociado a acontecimientos mitológicos, ya que en ambas inscripciones se dice que el sacrificio se realizó en “el lugar del hoyo negro”, término del Clásico maya que ha sido identificado con el inframundo o una parte de él (*id.*).

En resumen, las lecturas que se le han dado al glifo *ch’ak* (T190, T333) son:

1. En 1895 Brinton sugirió su lectura como *bat*, “hacha” en Yucateco.

2. En 1976 Kelley sugirió que la lectura del glifo T333 podría ser *batac* [*batak*] o *batca* [*batka*]. Él también señaló una lectura de Cordy (1946) como *kabat*, “caer”.

3. En 1984 “Linda Schele, George Stuart y David Stuart fueron los primeros en identificar el glifo ‘evento hacha’ asociado con escenas de decapitación en las cerámicas funerarias mayas” (Fash y Stuart 1991: 161-162).

4. En 1986, Bricker y Bricker sugirieron una nueva lectura para T190 y T333, como *wak* “salir, aparecer, surgir, salir de pronto”.

5. En 1990 Orejel propuso la lectura de *ch’ak* para el glifo T333 hacha/peine, y sugirió que T190 como constituyente de T333 podría tener el valor fonético de *ch’a* y T25 el valor silábico de *ka* (aunque sólo podría ser un complemento fonético). Su lectura depende del contexto, que puede ser bélico o astronómico. En contexto bélico podría indicar un evento asociado a la guerra como una decapitación; en ausencia de un significado preciso, el glifo puede ser traducido como indicativo de violencia, acciones de guerra, con una posible referencia específica a las decapitaciones. Y en el contexto astronómico de la Tabla de Marte del *Códice Dresde*, el glifo “hacha/peine” designaría el movimiento retrógrado del planeta.

6. En 1992 Joyce Marcus identificó cuatro glifos con hacha en textos de Quiriguá y los señaló como ejemplos del verbo *batcaba* o *batelba*, (“blandir un hacha”, “hacer batalla”).

7. En 2001 Simon Martin tradujo *ch’ak* literalmente como “despedazar” y, *ch’ak u baah* como “le cortaron la cabeza”. En otro contexto, *ch’ak* designa la acción contra una localidad y debe entenderse en sentido amplio como “asalto” o “destrucción”, o la toma de ciudades mayores y menores.

8. En 2003 Stuart identificó el verbo decapitar (**CH’AK B’AAH**), previamente identificado por Orejel (1990) y Martin (2001).

Para finalizar, luego de esta revisión histórica del desciframiento del glifo se puede concluir que el significado del glifo depende del contexto en el que aparece (lugar o persona), y

según esto se leerá como ataque o decapitación. Este hecho es coherente con el significado de la palabra yucateca *ch'ak*, “cortar con golpe, con hacha u otro instrumento”, “cosa cortada”, “cortar con golpes”; si a esto le agregamos un lugar, nos están diciendo que se atacó y destruyó dicho lugar, en cambio, si nos agregan las palabras *u b'aah*, literalmente “su cabeza” y luego el nombre de una persona, nos indica que la acción no fue atacar ni destruir, sino decapitar a alguien, probablemente en un contexto bélico sufrido previamente.

3.3. *El glifo ch'ak en los sitios mayas*

La siguiente revisión tiene como objetivo estudiar la decapitación desde las propias inscripciones, con la finalidad de ver si éstas pueden dar más pistas del significado que esta práctica tenía para los mayas del Clásico.

Como ya vimos, existió un glifo en esta cultura que señaló tanto la decapitación como el ataque y destrucción de ciudades. De esta forma, se hace necesario estudiar más en profundidad los textos que consignaron este tipo de prácticas (bélicas y/o rituales), ya que sólo así podremos saber, o al menos acercarnos, al sentido que ellos le daban a estas prácticas, a la vez que podremos entender un poco más este fenómeno desde un enfoque (antropológicamente hablando) *emic*, o *desde dentro* de la cultura estudiada, entendida desde la visión de sus propios protagonistas y actores sociales, y no desde la visión *etic* o *desde fuera*, desde el investigador que estudia algo ajeno a él sin adentrarse mayormente en su objeto de estudio. La perspectiva *etic* consiste en estudiar una cultura a partir de las premisas interpretativas propias de la cultura de quien la estudia; en este caso, consistiría en aplicar premisas propias de la lógica occidental para interpretar la cultura maya.

El estudio de la epigrafía es totalmente necesario para lograr una aproximación *emic* de la cultura que estudiamos. Primero hay que entender qué es lo que ellos mismos nos contaron en sus textos, antes de intentar explicar o interpretar el fenómeno de estudio. De esta forma, la investigación epigráfica es imprescindible para lograr comprender *al otro* que estudiamos, ya que así nos adentramos en sus propias concepciones, discursos políticos, religiosos y rituales.

Con los mayas, tenemos la gran ventaja de tener a nuestra disposición todo su legado “histórico, literario, religioso y ritual” escrito por ellos mismos. Por eso, no podemos ignorar esta riquísima y valiosa información, al contrario, debemos aprovecharla al máximo, ya que muy pocas civilizaciones en el mundo desarrollaron su propio sistema de escritura (heredado o no de otras culturas). La mayoría de éstas careció de un sistema de escritura, privando a los investigadores -de cualquier época- el poder acceder directamente dentro de las propias concepciones de su objeto de estudio, por no disponer de legado escrito.

Por esta razón, el presente capítulo se centra en el estudio de la decapitación, la guerra, el ataque de ciudades, etc., intentando hacerlo desde un enfoque *emic*, o sea, desde lo que los propios mayas de la antigüedad contaron y dejaron escrito para la posteridad, lo cual no siempre es fácil de lograr, sobre todo al momento de hacer las interpretaciones.

De esta forma, analizaré todos los contextos escritos en que aparece el glifo *ch'ak*, ya que así intentaré comprender un poco más la decapitación desde su propia concepción; para esto es necesario analizar completamente al glifo (debido a que se está utilizando el mismo signo/logograma para describir distintos eventos), y no remitirse sólo a los eventos que señalan explícitamente decapitaciones, y esto es precisamente lo que abordo en el presente capítulo.

De un total aproximado de 850 monumentos revisados en 55 sitios arqueológicos mayas, identifiqué el glifo *ch'ak* en 26 soportes (25 monumentos y un objeto portátil), en catorce sitios de distintos períodos (figura 5).

A continuación, señalo en la Tabla 1 los sitios con el número de monumentos que cada uno tiene con el glifo *ch'ak*, partiendo con las ciudades donde lo encontré en un solo monumento y objeto portátil, hasta las ciudades donde lo hallé en más de un monumento, siguiendo de esta forma, un orden cuantitativo progresivo.

No realicé una revisión completa de todos los sitios, soportes y monumentos jeroglíficos mayas (más de 5.000), debido a que dicha tarea sobrepasaba los objetivos y tiempos de esta tesis; además, muchos de ellos no están bien registrados (fotografías deficientes, dibujos

inexistentes, etc.). Sin embargo, con los datos obtenidos se puede tener una visión bastante completa del sentido y significado con que se utilizó el glifo *ch'ak* en los monumentos.

Tabla 1. Sitios y cantidad de monumentos con el glifo *ch'ak*.

Sitios Arqueológicos	Cantidad				
	1 monumento	1 objeto portátil	2 monumentos	3 monumentos	4 monumentos
1. Aguateca	X				
2. Altun Ha		X			
3. Chichén Itzá	X				
4. Ixkun	X				
5. La Mar	X				
6. Tikal	X				
7. Toniná	X				
8. Tortuguero	X				
9. Dos Pilas			X		
10. Yaxchilán			X		
11. Naranjo				X	
12. Palenque				X	
13. Caracol					X
14. Quiriguá					X

El glifo *ch'ak* estudiado en estos catorce sitios aparece en tres diferentes contextos:

1. Asociado directamente a un evento de guerra (decapitación de un personaje y/o ataque de una ciudad).
2. Asociado a un evento mitológico (decapitación de seres míticos).
3. Formando parte del título de un gobernante y/o guerrero importante.

De esta forma, analizaré el glifo *ch'ak* dentro de estas tres temáticas, en el mismo orden señalado anteriormente.

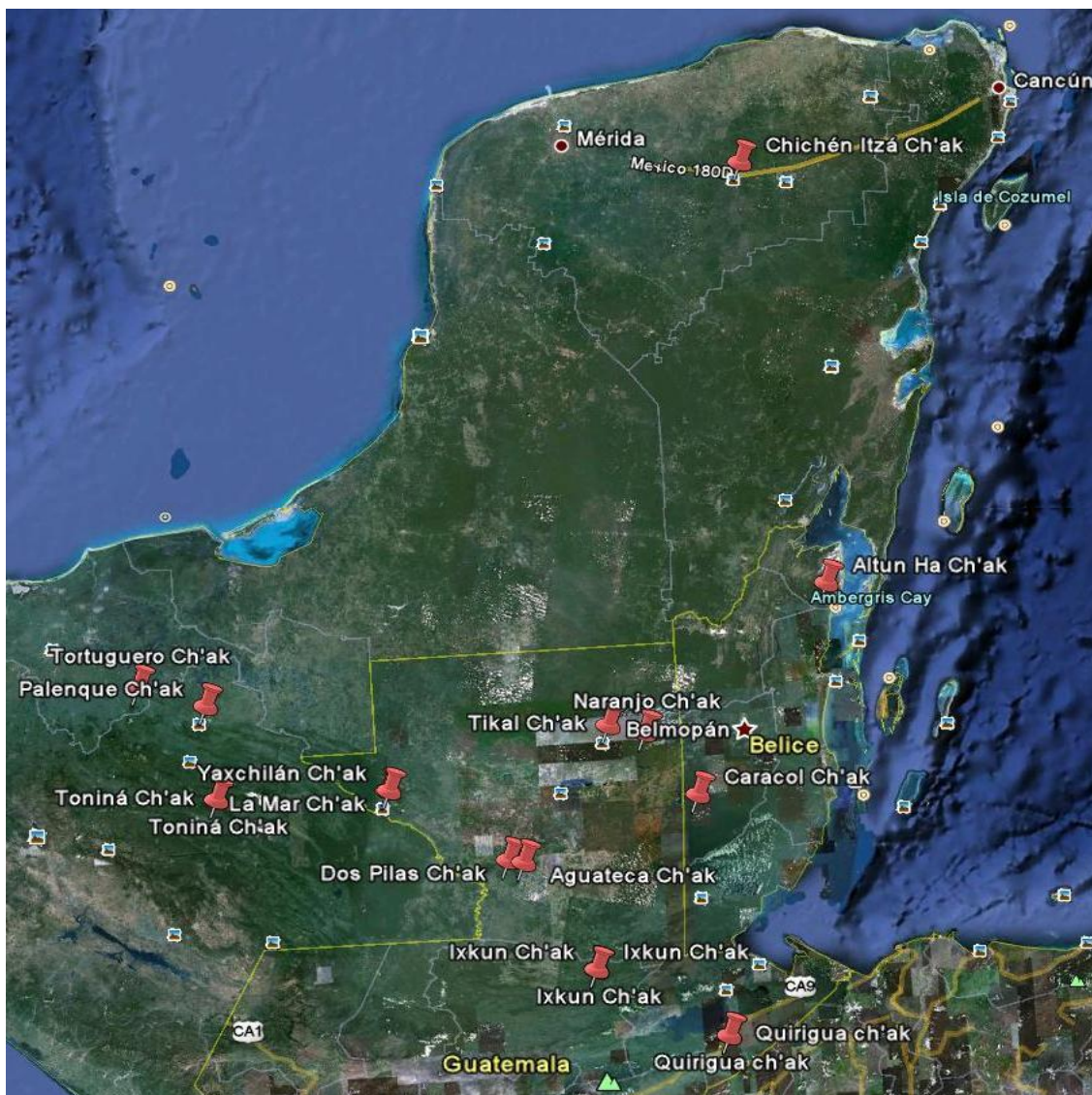


Figura 5. Mapa de sitios con glifos *ch'ak* (en marcadores rojos). En este mapa, debido a la cercanía de los sitios, La Mar se traslapa con Yaxchilán, por eso se ve en esa zona un marcador en vez de dos.

3.4. *El glifo ch'ak en contextos de guerra (decapitación y ataque de ciudad)*

Antes de comenzar con el análisis del glifo, es necesario señalar que en las inscripciones jeroglíficas se han identificado varios eventos relacionados con la guerra, el ataque de ciudades y de individuos. Estos eventos se consignaron con distintos verbos, y a continuación menciono los más representativos:

1. Guerra-estrella: Este glifo aún no está descifrado, sin embargo, se ha identificado como el indicador indiscutible de un evento de guerra, la cual se llevaba a cabo contra ciudades y localidades. No se utilizó para señalar el ataque sobre personas. Se lo puede encontrar en tres variantes, en donde el glifo estrella *ek'* es la constante; de esta forma el logograma *ek'* puede estar sobre el glifo de concha, de tierra, o directamente sobre la ciudad que se ataca (glifo emblema o nombre de la ciudad) (fig. 6).



Estrella-sobre concha



Estrella-sobre tierra



Estrella-sobre Ceibal

Figura 6. Distintas formas de representar el glifo-estrella (guerra) (Calvin 2004: II-21).

2. Destrucción (*jub'uuy*): Este es otro glifo que se utiliza para describir el ataque hacia una ciudad o lugar (fig. 7a).

3. Quemar (*puluuy*): Este glifo se utiliza tanto para describir el ataque de una ciudad, como hacia una persona. Cualquiera de estos dos sucesos se caracteriza por la quema del objeto/sujeto (fig. 7b).

4. Capturar (*chukaj*): Este glifo aparece para indicar la captura de un individuo (fig. 7c).

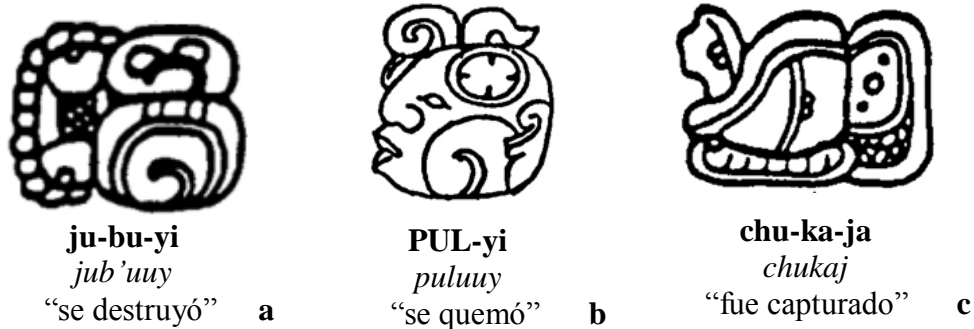


Figura 7. Ejemplos epigráficos de verbos mayas relacionados con guerra. a) destrucción; b) quemar; c) capturar (modificado de Calvin 2004: II-20, II-21).

Finalmente, uno de los glifos más emblemáticos de guerra y destrucción es el que analizo en este capítulo; el glifo *ch'ak*, al igual que el glifo *puluuy*, se utiliza para describir tanto el ataque sobre una ciudad o lugar, como para describir el asesinato o la muerte ritual de una persona.

Este glifo a veces aparece asociado al glifo estrella, el cual viene a ser muchas veces el evento introductor que nos señala el corolario de la acción bélica: la destrucción de una ciudad y/o la decapitación de un personaje.

Estos sucesos en numerosas ocasiones se narran asociados a otros eventos de guerras, como los ya vistos anteriormente, en donde muchas veces el gobernante ganador ensalza sus hazañas en el monumento, describiendo casi de modo “historiográfico” sus triunfos y a veces derrotas, donde en variadas ocasiones están presente los dioses, quienes de alguna forma intervienen o influyen en estas luchas encarnizadas. De esta forma, no es de extrañar encontrar los eventos históricos entremezclados con eventos, lugares y personajes míticos o dioses, creando de esta manera una delgada línea, casi imperceptible, entre los sucesos históricos, rituales y míticos. Esto lo podremos observar con mayor detalle en este análisis del glifo *ch'ak*.

Cabe advertir, antes de comenzar con el análisis, que debido a que la mayoría de los monumentos narran varios eventos a la vez (como entronizaciones de gobernantes, guerras, fines de katunes y/o fechas significativas, dedicaciones de monumentos, etc.), la iconografía plasmada en ellos no nos va a dar mayores datos relacionados al evento aquí

analizado, siendo de esta forma, una herramienta indirecta. De hecho, en ningún monumento donde aparece el glifo *ch'ak* señalando una decapitación, aparece su correlato iconográfico, lo cual no sucede con las vasijas. Esta es una característica y casi una regla, para las inscripciones en monumentos del Clásico. La iconografía asociada a estos eventos bélicos, por lo general nos muestra a imponentes gobernantes humillando a sus cautivos, a los cuales muchas veces se les representa siendo pisoteados por los vencedores, o arrodillados y amarrados junto a éstos, expresando de esta forma, la aplastante victoria de la batalla emprendida y el trofeo de guerra obtenido gracias a ésta.

Finalmente, debo aclarar que debido a que los monumentos relatan diversos acontecimientos, muchos de los cuales ni siquiera están conectados temporalmente, me remitiré solamente a los pasajes donde aparece el glifo *ch'ak*, intentando no obstante, contextualizar lo más posible el evento, para así poder realizar una interpretación pertinente y fructífera del suceso analizado.

A continuación analizo las inscripciones con el glifo *ch'ak* asociadas con guerras, ataques y/o decapitaciones no míticas. El orden que sigo en el análisis de los monumentos es cronológico, comenzando con las inscripciones más tempranas y terminando con las más tardías.

3.4.1. Estela 10 de Tikal

Esta estela se encuentra muy deteriorada, ya que más de la mitad del texto jeroglífico ha desaparecido, además muchos de los detalles iconográficos se han perdido. No obstante, se puede hacer una breve descripción de la escena representada. En la cara frontal de la estela vemos a un glorioso gobernante con un gran tocado, sosteniendo quizás armas de guerra en cada mano. En su atuendo se aprecia claramente que lleva una cabeza trofeo (¿realizada con una cabeza humana?) con complejas aplicaciones, adornando toda su zona genital (fig. 8). Detrás de él, yace en el piso un cautivo amarrado. Esta escena, corresponde a un evento posterior al ataque contra alguna ciudad, en donde se muestra al victorioso y al vencido, el

cual se representa humillado y quizás se encuentra próximo a la muerte y/o sacrificio. El evento de guerra, anterior a la escena, es el que se narra en la inscripción de la estela. A continuación analizaré una parte de ese texto.

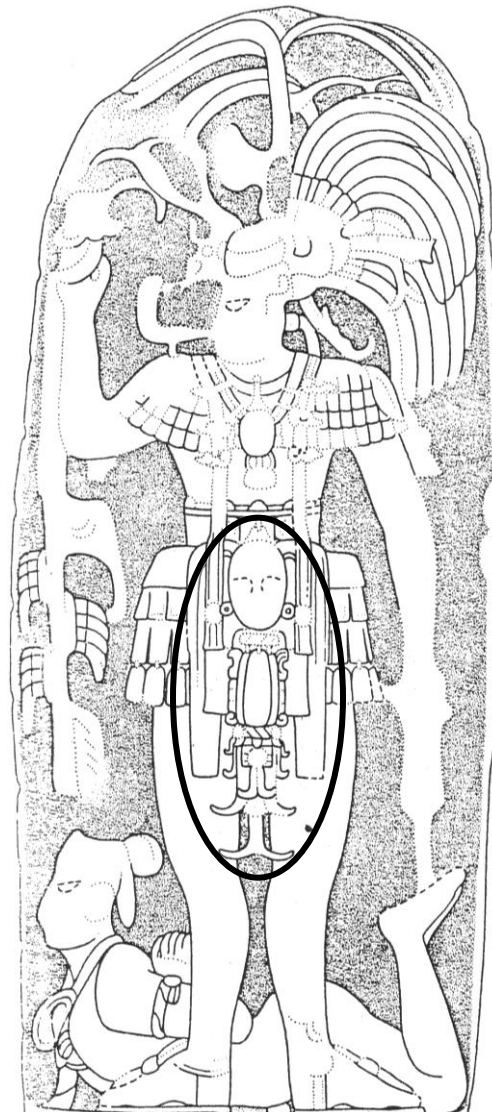


Figura 8. Estela 10 de Tikal, frente. Gobernante guerrero con cabeza trofeo en su atuendo (encerrada en la elipse). Dibujo de William Coe.

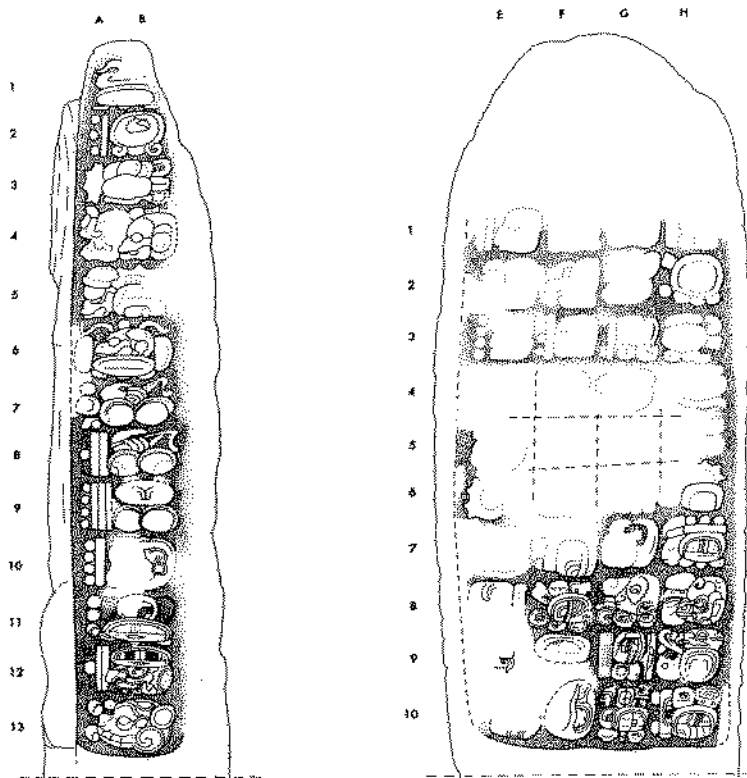


Figura 9. Estela 10 de Tikal, lado derecho y atrás.

<p>?-ja? ...aj?</p>		<p>?-WAXAK-TUN waxak haab' 8 tun</p>
<p>a?-ya?-la? ayal? aquí en?</p>		<p>?</p>
<p>aj-?-?-NAAH aj...? naah el de...? casa</p>		<p>CH'AK-ka-u-KAB'? ch'ak u kab'[an] cortó su tierra?</p>
<p>?-AJAW-TE'?-la? ...ajawte' señor del árbol</p>		<p>HUK⁹¹-la-ta huk lat 7 días después</p>

Figura 10. Detalle de la estela 10 de Tikal.

⁹¹ Los números los translitero y transcribo de acuerdo a la nueva ortografía (maya clásico). Ver Kettunen y Helmke (2010: 102).

En esta inscripción, se relata un “evento hacha” al parecer sobre algún lugar (*kab'an?*) o persona (*ajawte'?*). Lamentablemente la estela está muy erosionada y falta gran parte del texto. Su “caligrafía” al parecer es muy temprana y probablemente sea más antigua que la placa de jade de Altun Ha (ver fig. 16), cuya escritura también denota rasgos tempranos. Simon Martin (1998) señala en relación a la Estela 10 que *Kalomte' B'alam* es un personaje importante y el protagonista de la Estela, cuya gemela es la Estela 12. La mala conservación del monumento ha impedido una comprensión cabal de la cronología, sin embargo, dos de los temas más importantes son la guerra del año 486 y el ataque contra la ciudad de Masul, los cuales vienen a ser los acontecimientos bélicos más tempranos que se mencionan en un texto maya. El nombre de *Kalomte' B'alam* aparece en el lado izquierdo, relacionado con la captura de prisioneros.⁹²

Es muy probable que esta estela sea hasta el momento el monumento más antiguo referido al glifo *ch'ak*, si bien las fechas son dudosas debido a la mala conservación de ésta.

No es de extrañar, sin embargo, que el glifo aparezca tempranamente en Tikal, debido a los conflictos que esta ciudad tuvo con Caracol, otra ciudad en donde dicho glifo se representó temprano.

3.4.2. Estela 15 de Caracol

Esta estela se encuentra muy deteriorada, razón por la cual gran parte de las inscripciones e iconografía se han perdido. Respecto a esta última sólo puedo señalar que se alcanza a ver a un individuo, probablemente un gobernante, que se encuentra parado y de perfil, ya que se distinguen sus piernas y una buena parte de su cuerpo. En la parte baja de su espalda lleva una cabeza trofeo (¿realizada con una cabeza humana?) como parte de su atuendo (fig. 11). Junto a este personaje hay un ser u objeto no identificado. A continuación analizo el pasaje referido al evento *ch'ak*.

⁹² <http://www.mesoweb.com/es/articulos/reina/tikal.html>

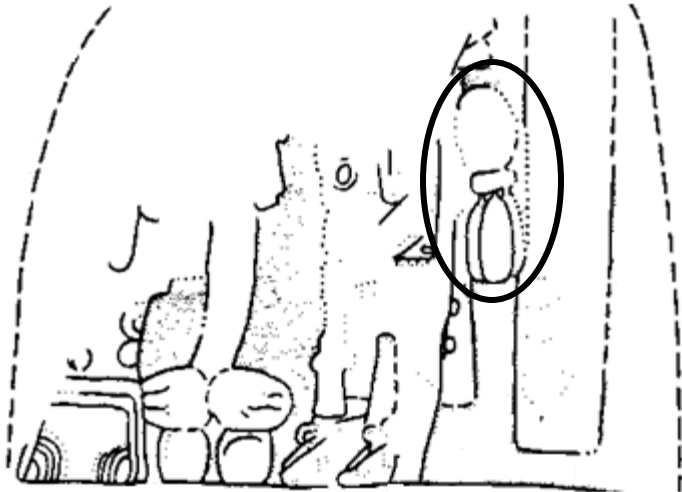


Figura 11. Detalle de la Estela 15 de Caracol. La mala conservación ha dañado gran parte de la escena iconográfica, sin embargo, se aprecia parte del cuerpo de un personaje, llevando como adorno una cabeza trofeo en su espalda (encerrada en la elipse). Dibujo de Carl Beetz.

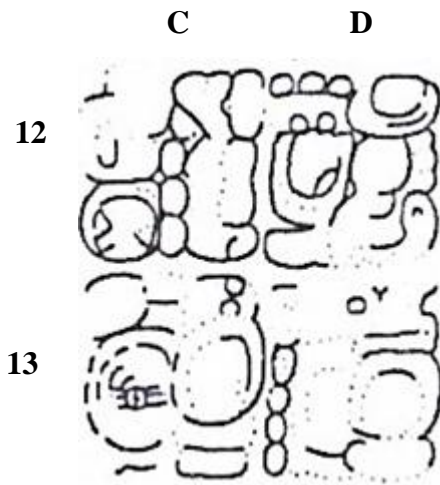
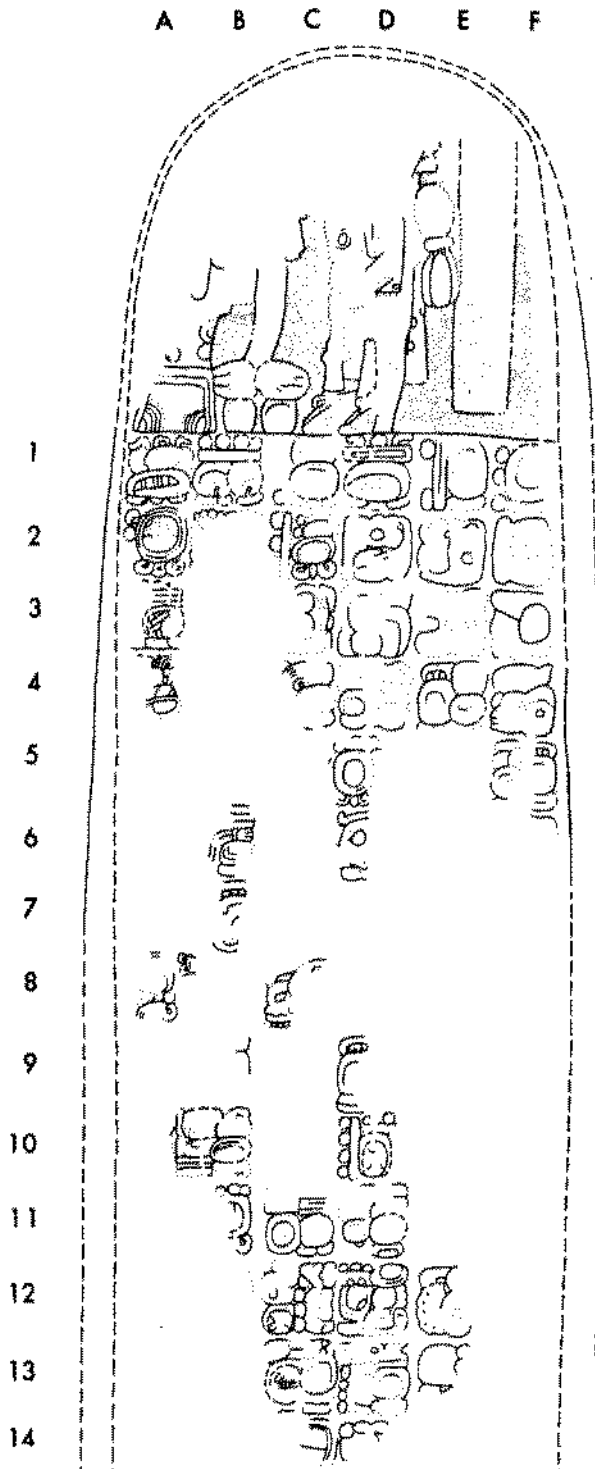


Figura 12. Detalle del frente de la Estela 15 de Caracol, glifos C12b-C13a:

CH'AK?-UX-?-MUTUL?
ch'ak ux...Mutul? “se corta 3...? Mutul”

El texto parece hacer referencia a un *ch'ak*, “evento hacha o decapitación” (C12b) contra una persona de *Mutul* (fig. 12). El glifo emblema de Tikal (*Mutul*) ocurre en C13a; esta es la primera mención de Tikal en Caracol (Grube 1994: 105-106).

Debido a la mala conservación de esta estela, no queda claro si el suceso mencionado corresponde a la decapitación de una persona de *Mutul*, o al ataque de dicha ciudad; no obstante, Grube identifica este evento con la decapitación de un personaje (Grube 1994: 105).



Según Grube (*ibid*) la única fecha que se tiene de esta estela está en A1-A3 y corresponde a 9.(4).16.13.3 4 *Ak'b'al* 16 *Pop* (13 de abril de 531 d.C.). Lamentablemente la estela está muy deteriorada como para poder hacer una lectura coherente del texto y ver la fecha en que sucede este evento *ch'ak*, ya que de haber ocurrido alrededor del 531 d.C., entonces podríamos suponer que el conflicto que existió entre Tikal y Caracol pudo haber sido iniciado por Caracol, precisamente, con la decapitación de un señor de *Mutul* y/o ataque a esta ciudad. Posteriormente, *Mutul* habría contratado a Caracol, lo cual quedó registrado en el Altar 21 de este sitio. De esta forma, podemos concluir que a fines del Clásico Temprano existió un fuerte conflicto que provocó una guerra entre estas dos ciudades. Lamentablemente, el mal estado de conservación de estos monumentos, nos impide conocer los motivos que provocaron esta férrea enemistad.

Figura 13. Estela 15 de Caracol, frente. Dibujo de Carl Beetz.

3.4.3. Altar 21 de Caracol

Este altar (fig. 14) se encontró en una zanja central excavada a lo largo del eje este-oeste del juego de pelota en el Grupo A (Chase y Chase 1987a, en Schele y Freidel 1999: 260, nota 16), y probablemente en algún momento fue un marcador de este juego de pelota de Caracol. Al parecer al centro está representado el día *ajaw* en variante de cabeza, sin embargo, la mala conservación del altar impide distinguir otros detalles iconográficos.

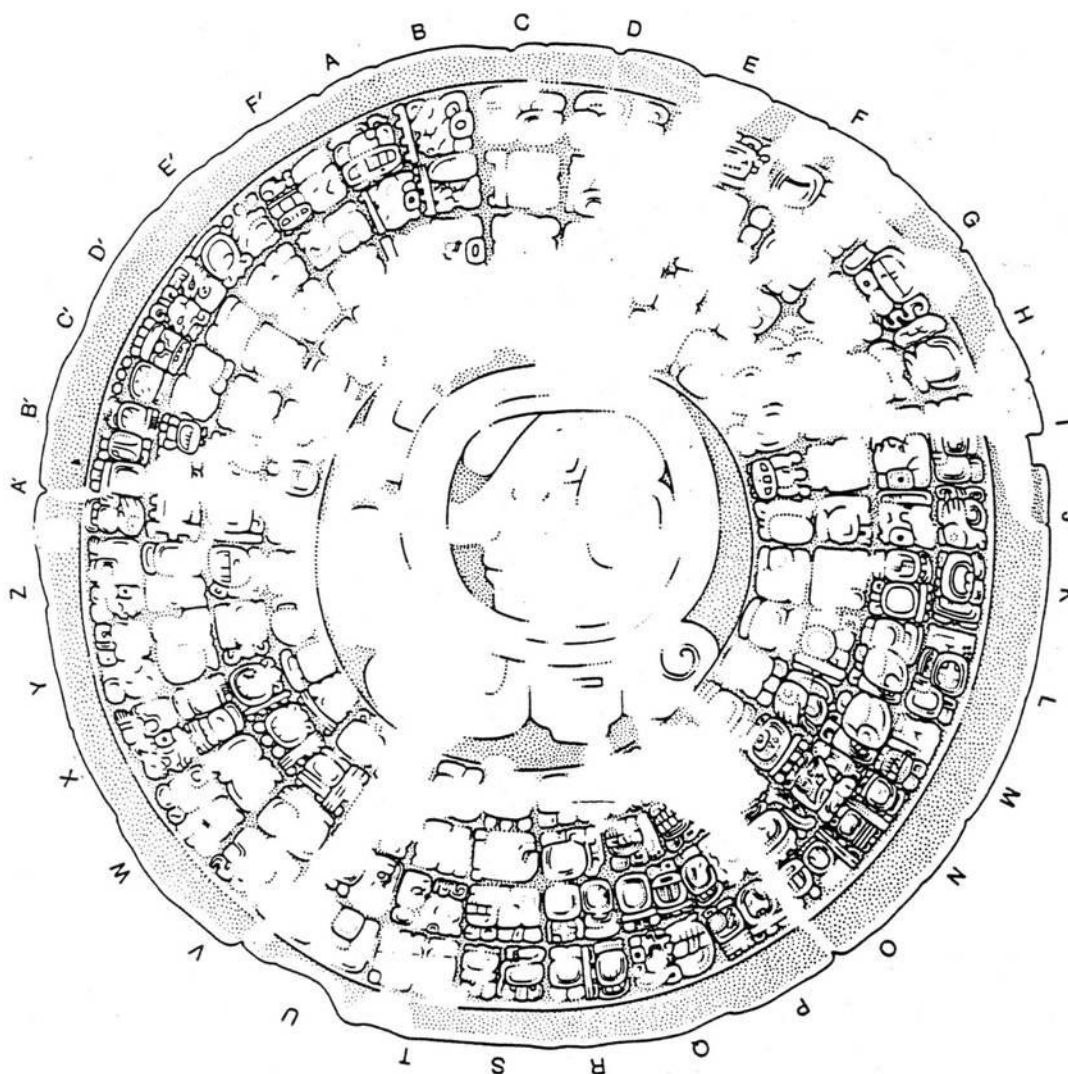


Figura 14. Altar 21 de Caracol. Dibujo de Stephen Houston.



Figura 15. Detalle del Altar 21 de Caracol donde aparece el evento *ch'ak*. (Dibujo de Stephen Houston, en Schele y Freidel 1999).

CH'AK-ka?-?
ch'ak...? “se corta Caracol?”⁹³

Este “evento hacha” (fig. 15) ha tenido dos lecturas distintas: quienes dicen que lo efectuó Tikal en contra de Caracol (Chase y Chase 1998: tabla 1, Grube 1994, Gunsenheimer 2000: 320) y quienes dicen que lo realizó Caracol en contra de Tikal (Schele y Freidel 1999: 212). Este evento ocurrió en 9.6.2.1.11, 6 *Chuen* 19 *Pop* (9 de abril de 556 d.C.) o alrededor de 6 años antes de la guerra estrella.

De acuerdo a Gunsenheimer (2000), la inscripción del Altar 21 en Caracol registra en retrospectiva la decapitación de una persona de Caracol por parte del Señor de Tikal (556 d.C.). En cambio, Schele y Freidel (1999) señalan que este texto nos dice que el 11 de abril de 556 (9.6.2.1.11), después del final del Katun 6, Caracol realizó una acción “hacha-guerra”, “en el territorio de” el *ajaw* de Tikal. No obstante, señalan que este evento “hacha-guerra” inicial no resultó fatal para Tikal (*ibid*: 213).

Consideraré la versión del ataque de Tikal contra Caracol, ya que al parecer es el glifo emblema de Caracol lo que aparece a continuación del glifo *ch'ak*, sin embargo, hay que revisar el altar original para poder estar seguros.

3.4.4. Placa de jade, Altun Ha

Esta placa de jade (fig. 16) se encontró en la tumba B-4/6 de un gobernante de Altun Ha, en el templo de los altares de mampostería, una de las mayores estructuras ceremoniales en el recinto central del sitio. La posición de la tumba con relación a las tempranas y tardías

⁹³ Al parecer es el glifo emblema de Caracol lo que sigue después de *ch'ak*.

construcciones del templo, sugiere una fecha para el entierro del 650 d.C., la cual es avalada por las vasijas allí encontradas (Mathews y Pendergast 1979: 197).



Figura 16. Placa de jade de Altun Ha. En Mathews y Pendergast (1979: 209, fig. 2).

Afortunadamente esta placa se encuentra en buen estado de conservación, tanto en la parte escrita como en la parte iconográfica. La escena nos representa a un individuo, probablemente un gobernante, sentado de perfil sobre un trono o altar antropozoomorfo, que se divide en una forma cuadrilobulada -sobre la que está sentado directamente el

sujeto- que indica un portal al inframundo. Al centro de esta forma cuadrilobulada se encuentra el rostro de un ser al parecer antropomorfo. Bajo esto, se encuentra otro rostro de un ser sobrenatural, quizás un híbrido humano y animal. Detrás del personaje sentado, se ve un vegetal que al parecer corresponde a un árbol entrelazado, probablemente formando el símbolo *ollin*, “movimiento” o un símbolo similar; en su mano izquierda sostiene un objeto que no pude identificar. Esta representación nos remite a una escena mítica y/o sobrenatural, lo cual se relaciona con el lugar donde se encontró esta placa, en una de las mayores estructuras ceremoniales en el recinto central del sitio. A pesar de su representación iconográfica mítica y/o sobrenatural, el texto epigráfico relata distintos eventos de un gobernante de Altun Ha, uno de los cuales señala el ataque hacia una localidad no identificada, y eso es lo que analizo a continuación.

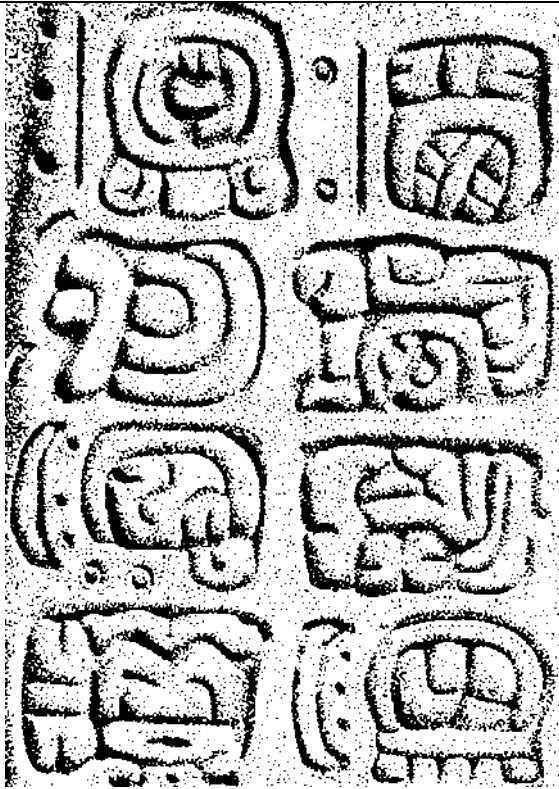
<p>8 OL 8 O[h]l?</p>		<p>7 CHAKAT 7 Chakat</p>
<p>CH'AK-ja? ch'a[h]kaj</p>		<p>a?-NAL?-CH'EN?-ja a...aj?</p>
<p>u?-KAB'?-ji?-ya? ukab'ji[i]y</p>		<p>chi-K'IN-ni [o]ch k'in</p>
<p>CHAK?-PAX?-la? chak pax[i]l</p>		<p>u?-TZ'AK-AJ u tz'akaj?</p>

Figura 17. Detalle de la placa de jade de Altun Ha. Glifos A1-B4.

(en) 8 *Ohl?* (*K'an*) 7 *Chakat* (*Sip*) fue cortado...¿el lugar del pozo? (¿una localidad?), por orden de *chak paxiil* (¿del?) oeste, su ¿sucesor?

Aquí nos están señalando que se cortó (atacó) un lugar al parecer llamado pozo...? “por orden de” *chak paxiil* (¿del?) oeste, su ¿sucesor?

Mathews y Pendergast, fechan el evento *ch'ak*⁹⁴ descrito en la placa, en 9.6.15.6.4, 8 *K'an* 7 *Sip* (4 de mayo de 569 d.C.), argumentando que antes de 9.10.0.0.0 *k'an* aparece siempre representado de la misma forma que aparece en la placa, y ya después de esa fecha cambia el estilo de su representación (1979: 197). También señalan que la fecha podría ubicarse en una rueda calendárica posterior, lo cual no sería inconsistente con la fecha del entierro dada por Pendergast (*ibid.*: 204). La otra fecha probable corresponde al 9.9.8.1.4, 8 *K'an* 7 *Sip* (21 de abril de 621 d.C.).

3.4.5. Escalera Jeroglífica Casa C, Palenque



Figura 18. Detalle de la Escalera Jeroglífica Casa C, Palenque (Dibujo Peter Mathews).

CH'AK-LAKAM-HA'

ch'ak Lakamha' “se corta *Lakamha'* (Palenque)”

En 9.8.5.13.8, 6 *Lamat* 1 *Sip* (21 de abril de 599 d.C.) se corta *Lakamha'* (Palenque) por acción del rey de Calakmul (Martin 2000).

⁹⁴ Si bien no identifican el evento con el glifo *ch'ak* como tal, sino con algún suceso de guerra y/o conquista. Además, ellos interpretan que dicho evento recae sobre una persona y no sobre un lugar.

3.4.6. Tablero este del Templo de las Inscripciones, Palenque

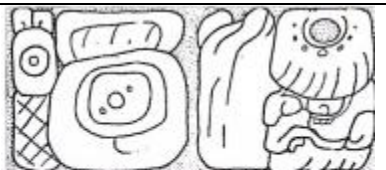

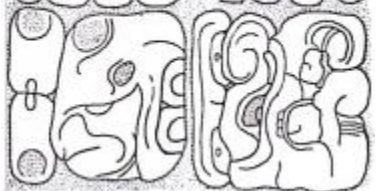
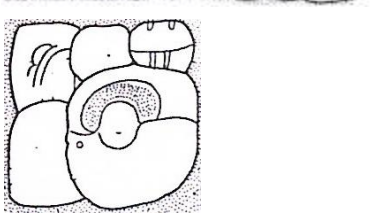
<p>ch'a-ka-ja <i>ch'a[h]kaj</i> fue cortado/a</p>		<p>LAKAM-HA' <i>Lakamha'</i> <i>Lakamha'</i> (Palenque).</p>
<p>4-IX <i>chan Ix</i></p>		<p>7-WO <i>huk Ik'at</i></p>
<p>u-KAB' <i>ukab' [jiiy]</i></p>		<p>Serpiente con Virgula (o cocodrilo)</p>
<p>K'UH- AJAW-KAN <i>k'uh ka[a]n</i> <i>ajaw</i> (Calakmul)</p>		

Figura 19. Tablero este del Templo de las Inscripciones, Palenque. Detalle de los glifos M8-M11 (Dibujo de Linda Schele): *ch'a[h]kaj Lakamha' chan Ix huk Ik'at ukab' [jiiy]* Serpiente con Virgula Calakmul:

Fue cortado Lakamha' (Palenque) en 4 *Ix* 7 *Ik'at* (9.8.17.15.14 -7 abril 611 d.C.-) por orden de Serpiente con Virgula de Calakmul (Martin 2000).⁹⁵

3.4.7. Monumento 6 de Tortuguero

Este monumento al parecer no tiene asociada una escena iconográfica que se pueda analizar aquí. Desconozco si esto es por la destrucción del monumento o si es porque nunca se realizó dicha representación. A continuación se analiza el pasaje donde aparece el evento *ch'ak*.

⁹⁵ En el texto Martin señala erróneamente como mes 18 *Mak* en vez de 7 *Wo*.

En el Monumento 6 de Tortuguero aparece una vez el verbo *ch'ak*, en B15-D1, donde la acción recae sobre *Moyop* o *Yomop* (figs. 20 y 21), cuyo significado es desconocido aunque se presume que corresponde a algún sitio no identificado (Arellano 2006).



Figura 20. Monumento 6 de Tortuguero. Detalle de los glifos B15-D1. En Arellano (2006: fig. 25):

16-K'in-?-WINIK-?- HAAB- i-a-ALAY?-ya-?-
KIMI-9-MOL-i-CH'AK-ka-ja-mo-yo-pi
*16 k'in [9] winik [4] haab' i alay?[waxak] kimi b'olon
 mol i-ch'a[h]kaj Moyop*

(Pasaron) 16 *k'in*, (9 *winal* y 4 *tuun* (y en) (8) *Kimi 9 Mol* (9.10.16.13.6= 25 de julio de 649 d.C.), fue cortado *Moyop* o *Yomop* (un sitio probablemente).

9.10.12.3.10
 + 4.9.16

 9.10.16.13.6 (8 *Kimi 9 Mol*)= 25 de julio de 649 d.C.)

El personaje que realiza el “evento hacha” es el divino *Ahpo Bahlum* o *B'a[h]lam Ajaw*, gobernante de Tortuguero (*op. cit.*; Eberl 2005: 159). El 31 de enero de 645 d.C. ocurre un evento al parecer de índole bélico, y cuatro años después ocurre otro evento, el 25 de julio de 649 d.C. donde “se cortó *Moyop*” o “*Yomop*”, según leen algunos (Mathews 2000: 147). Este autor nos dice que en esta fecha se capturó al señor de Comalcalco, sin embargo, la inscripción no nos señala a nadie de Comalcalco.

Según Eberl, a continuación los glifos C4-D5 señalan la derrota y total sujeción de *Ox B'alam*, señor de *Joy Chan*; en C6 se menciona el suceso

**nahb'-aj* T628, que se puede traducir como “fueron teñidos” los huesos/la cámara funeraria. El siguiente glifo D6 muestra una escalera o un juego de pelota sobre un

cráneo. El sufijo ha (T181) indica que la escalera o el juego de pelota se emplean aquí como verbo (posiblemente **pihtz-aj*), lo que significaría que el cráneo fue “escalado” o “jugado”. En C7 y D7 se describen las consecuencias de las acciones anteriores por medio de **b’olon hinah ’u sak nich nahl* “fue destruida la blanca-flor-consciencia” (Eberl 2005: 160).

Señalo esta inscripción porque aparece la posible dedicación de un juego de pelota cinco meses después del mencionado “hacheo” a *Moyop*. El juego de pelota está relacionado al sacrificio humano por decapitación, y en este caso podría estar directamente asociado con el evento hacha sufrido por *Moyop*. De hecho, el glifo D6 está compuesto por el logograma del juego de pelota⁹⁶ y el sufijo *ja*.⁹⁷ Bajo esto se encuentra el logograma **JOL** (cabeza, cráneo). La lectura de estos glifos podría interpretarse también como “se hizo un monte de cráneos”, como resultado del evento guerra estrella que se señala en C4. Un evento similar, aparece mencionado en la Escalera Jeroglífica 2 de Dos Pilas:

Veintitrés (días) antes de 8 Ajaw 13 Kase’w, el séptimo año, entonces ocurrió (que en) 11 Kab’an 10 Suutz’ se abatieron el pedernal, el escudo de Nu’n Jol Chaahk; la sangre de los de Uuxlajuntzuk Mutu’l se convirtió en mar, sus cráneos se apilaron como montañas; lo ha hecho B’ajlaj Chan K’awiil, rey sagrado de Mutu’l, príncipe de la tierra (Alfonso Lacadena 2009: 42).

De todas formas, aún sin saber la lectura correcta de estos glifos, queda claro que el evento hacha contra *Moyop* probablemente estaba ligado al evento guerra-estrella que se señala a continuación y cuyo resultado fue, o la dedicación del juego de pelota, con posibles decapitaciones rituales, o, el “amontonamiento de cráneos”⁹⁸ –posiblemente también ritual– que resultó de aquella, al parecer, cruenta batalla.

Por otro lado, hay que recordar que en la Escalera Jeroglífica de Yaxchilán se mencionan tres decapitaciones míticas, en donde aparece el glifo de juego de pelota, además del gobernante Pájaro Jaguar IV, representado como un jugador de ese probable deporte ritual (ver capítulo 4).

⁹⁶ Actualmente sigue sin ser descifrado, sin embargo, como vimos tiene lecturas tentativas como *pihtz-aj*, entre otras.

⁹⁷ Este sufijo se usa para señalar la voz pasiva de un verbo transitivo, y también para convertir en verbo intransitivo derivado a un verbo transitivo, a un sustantivo, o a un adjetivo (Kettunen y Helmke 2010: 45, 47).

⁹⁸ Otra posibilidad es que simplemente nos encontremos frente a una figura semántica: la hipérbole. De ser este el caso, el objetivo de ésta no sería más que exagerar lo que se está narrando, sin cuestionar eso sí, “la posibilidad de que entre los mayas prehispánicos existieran confrontaciones especialmente cruentas en las que el número de enemigos muertos fuera elevado” (Alfonso Lacadena 2009:42).

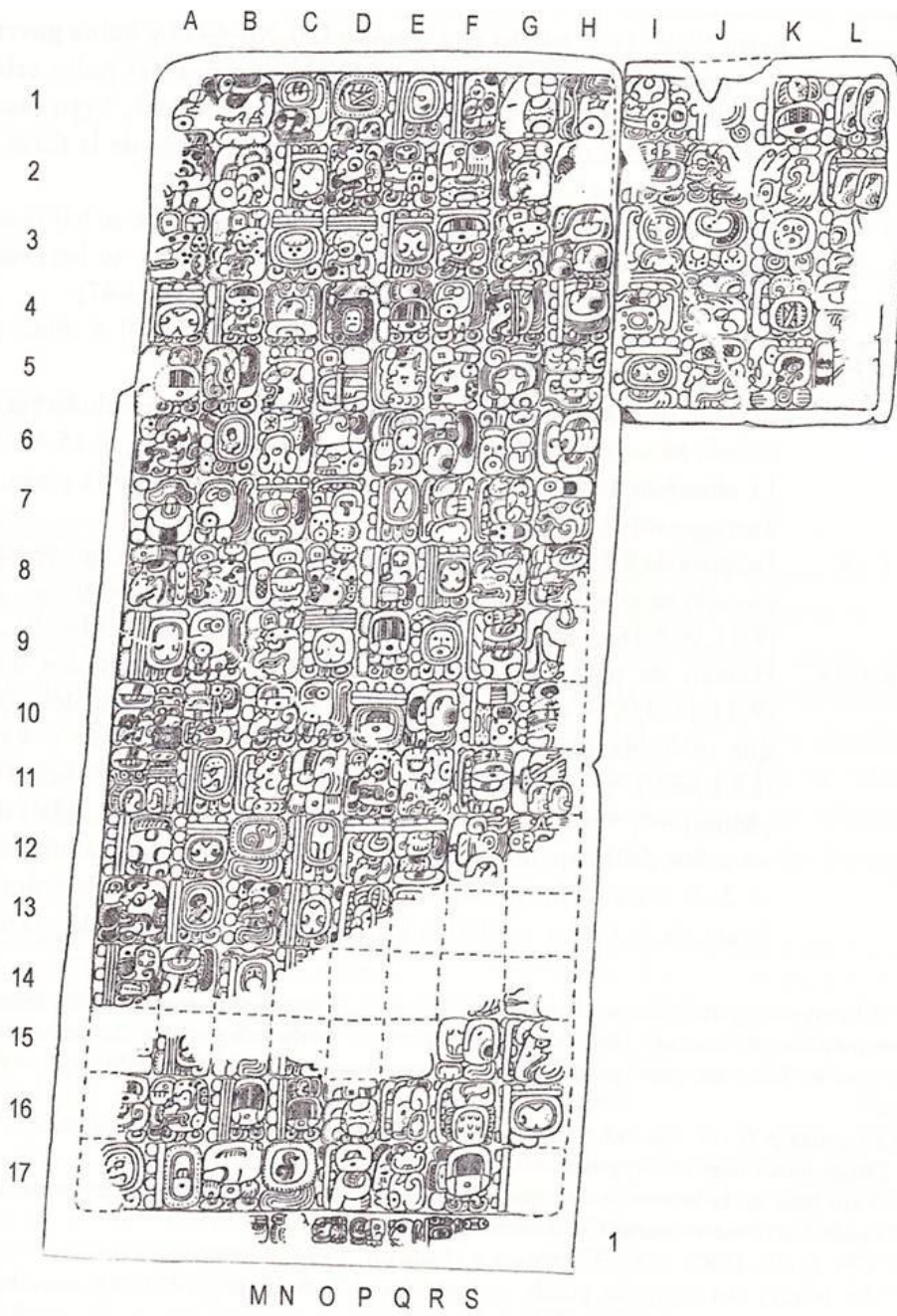
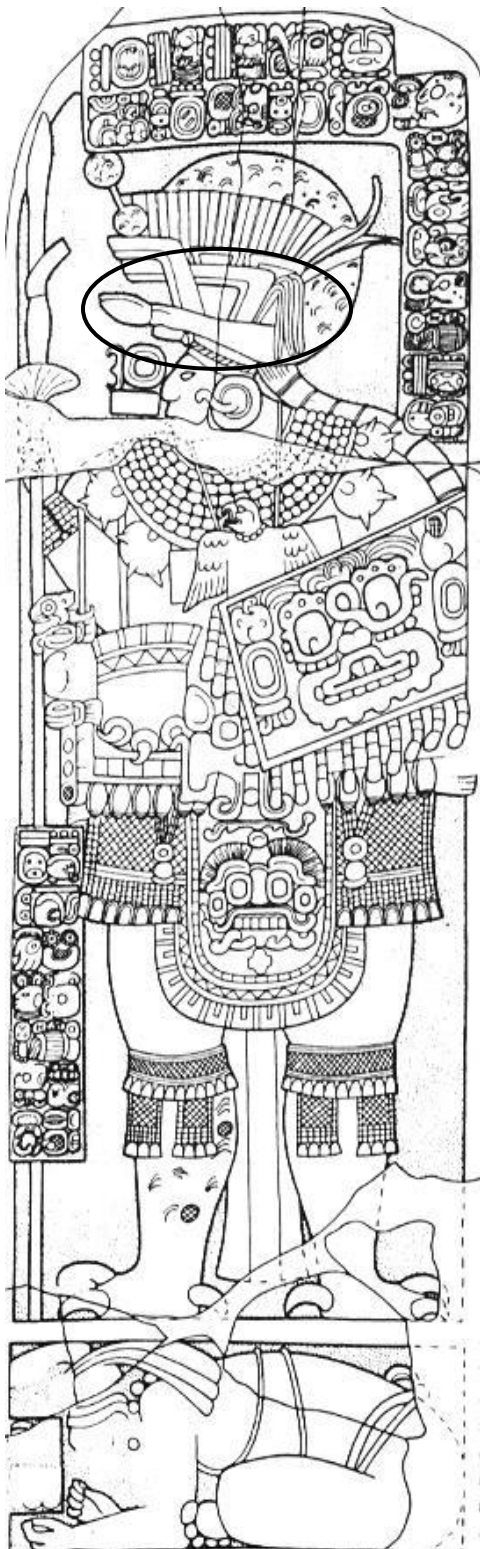


Figura 21. Monumento 6 de Tortuguero. (*Apud* Graham, en Riese 1980: *passim*. Arellano 2006: fig. 25).

3.4.8. Estela 2 de Aguateca



La Estela 2 de Aguateca y la Estela 2 de Dos Pilas se caracterizan por ser “gemelas”, ya que describen el mismo evento en el texto jeroglífico y representan al mismo personaje en su iconografía. Por esta razón me detendré en la descripción de la escena de la estela 2 de Aguateca, que es la mejor conservada.

En esta escena observamos al gobernante 3 de Dos Pilas, también conocido como “Cabeza de Pergamino Dios K”, como “Cabeza Decorada” y como “Cabeza Enjoyada” (Martin y Grube 2000). Está vestido de guerrero y lleva un tocado de lo que podría ser una pata de venado (marcada en el óvalo). Tiene un escudo que representa al jaguar del inframundo, y lleva a modo de botas grandes patas de jaguar, además sobre su falda tiene una representación de Tlaloc. Este rey se encuentra sobre un humillado cautivo de Ceibal, que está amarrado y doblado en el suelo, semidesnudo. La escena nos muestra la victoria acaecida luego del ataque a la ciudad de Ceibal, ensalzando de esta forma al gobernante victorioso, quien muestra a su cautivo sometido y denigrado. La iconografía no nos muestra nada relacionado con la destrucción del dios *K'awiil*, a diferencia de lo que nos narra el texto epigráfico que veremos ahora.

Figura 22. Estela 2 de Aguateca, frente. Dibujo de I. Graham.

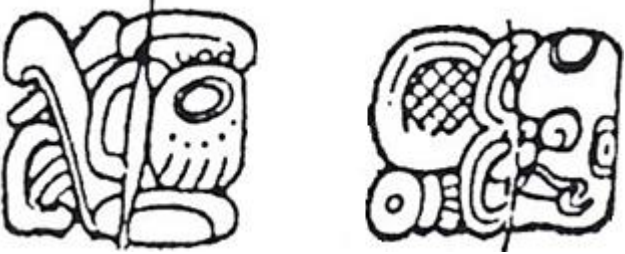
<p>CH'AK-ka-⁹⁹u?- tz'i?-b'a-li? <i>ch'ak utz'ib'a[a]l?</i></p>		<p>pa-ti-K'AWIL <i>pa[a]t K'awiil</i></p>
---	--	---

Figura 23. Estela 2 de Aguateca. Detalle de los glifos D1-C2: Se corta la espalda pintada? de *K'awiil*. (Dibujo de I. Graham 1967, en Orejel 1990).

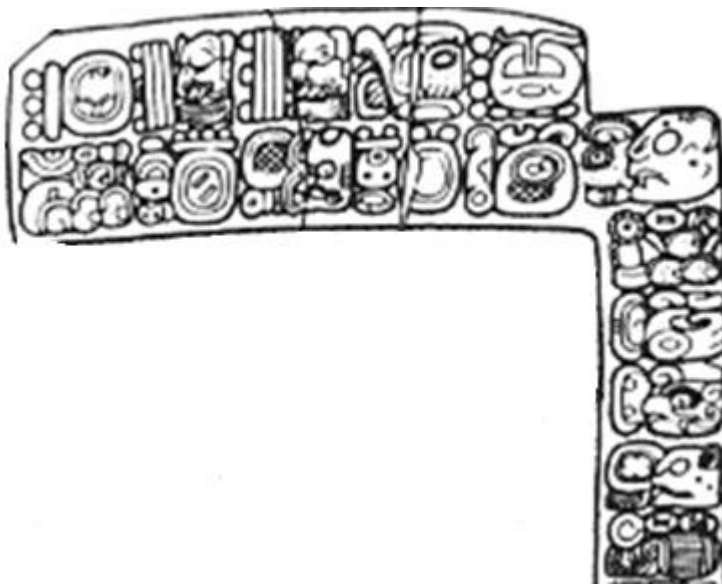


Figura 24. Detalle del texto jeroglífico de la Estela 2 de Aguateca, donde aparece el evento *ch'ak*:

*“guerra-estrella”-ti “Ceibal”
ju'n ik'? lat b'olon Chicchan
waxaklaju'n Muwaan ch'ak
utz'ibaal paat K'awiil wuk lat
cha' Chuwen chan paax nahwaj
Yihch'aak B'ahlam k'uhul
“Ceibal” ajaw yichnal ucha'n
K'in B'ahlam.*

“(En) 8 *K'an* 17 *Muwaan* (9.15.4.6.4, 29 de noviembre de 735 d. C.) se ataca la ciudad de Ceibal. Una noche después, en 9 *Chicchan* 18 *Muwaan* se corta la espalda pintada de *K'awiil*. Siete días después, en 2 *Chuwen* 4 *Pax*, *Yihch'aak B'ahlam*, señor sagrado de Ceibal es adornado en presencia del guardián de *K'in B'ahlam*, señor sagrado de *Mutu'l* (Gobernante 3)” (Izquierdo y Vega 2009) de Dos Pilas.

⁹⁹ David Stuart (2005:70) reconstruye la sílaba *ja* en esta lectura, transliterando así *ch'ahk-aj*.

3.4.9. Estela 2 de Dos Pilas

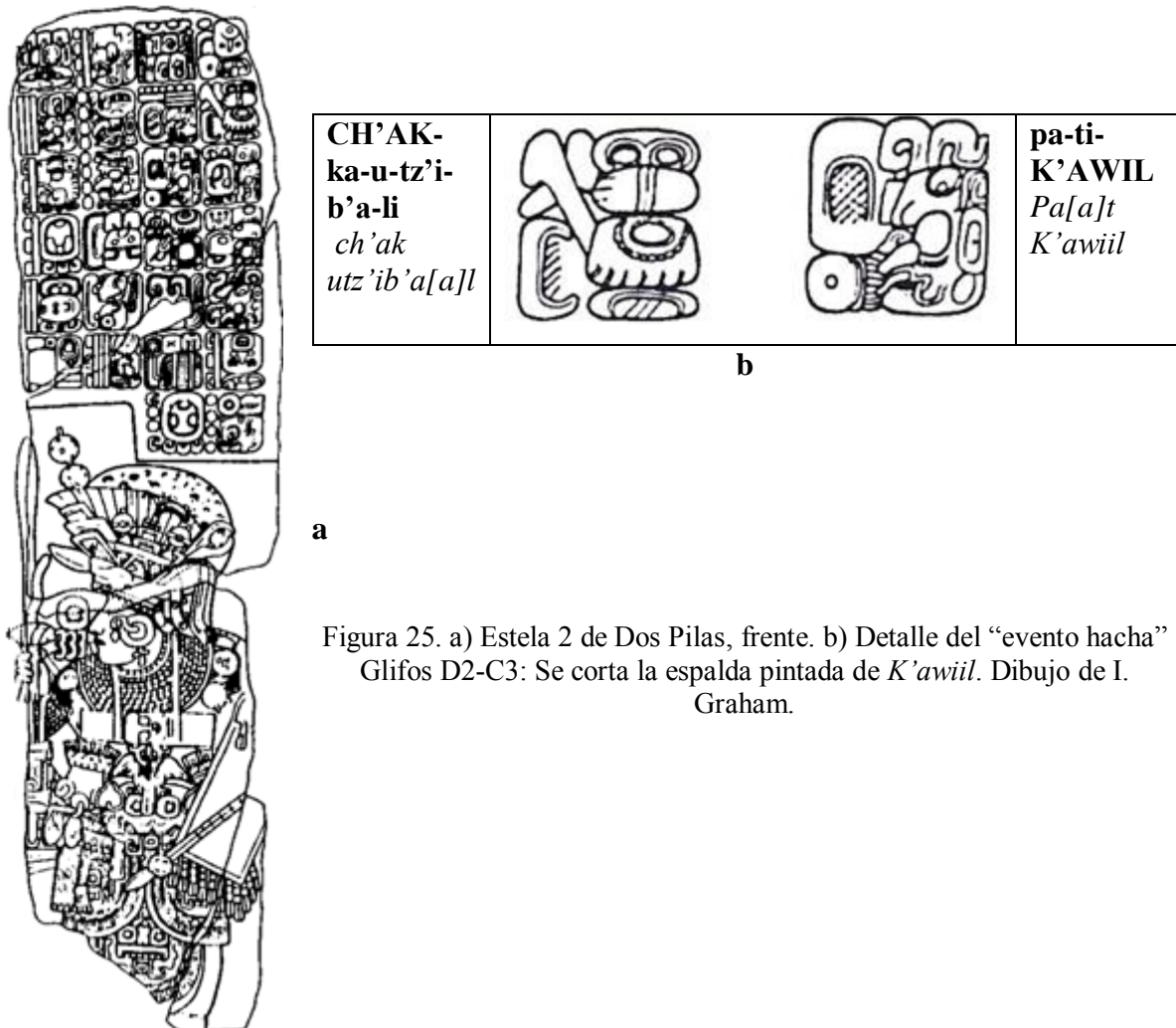


Figura 25. a) Estela 2 de Dos Pilas, frente. b) Detalle del “evento hacha”
 Glifos D2-C3: Se corta la espalda pintada de *K'awiil*. Dibujo de I. Graham.



Figura 26. Detalle de la Estela 2 de Dos Pilas donde aparece el evento *ch'ak*:

“guerra-estrella”-“Ceibal” ju’n ik’? lat b’olon Chicchan waxaklaju’n Muwaan ch’ak utz’ibaal paat K’awiil ukab’jiiy ...? Yax...? B’ah pakal ch’ich...? Uto’k’ upakal to ...ni Ti’ K’awiil k’uhul Mutu’l ajaw.

(En) 8 *K’an* 17 *Muwaan* (9.15.4.6.4, 29 de noviembre de 735 d. C.) se ataca la ciudad de Ceibal. Una noche después, en 9 *Chicchan* 18 *Muwaan* se corta la espalda pintada de *K’awiil* por orden de...? primer [lanza dardo]¹⁰⁰ escudo (guerrero?) ...? de las armas de ...*Ti’ K’awiil*, señor sagrado de *Mutu’l* (Gobernante 3) (Izquierdo y Vega 2009) de Dos Pilas.

En la Estela 2 de Aguateca y la Estela 2 de Dos Pilas, encontramos la oscura lectura de “se corta la espalda pintada de *K’awiil*”, probablemente en una alusión a la destrucción de alguna esfinge de este dios de Ceibal. Esta destrucción sucedió a la noche siguiente de aquella en que se atacó dicha ciudad, lo cual permitió que pudieran destruir la imagen del dios, y por consiguiente quizás, al dios mismo. De algún modo el ataque a esta ciudad repercutió incluso a nivel religioso, ya que se menciona como gran logro el haber vencido al dios patrono de Ceibal.

¹⁰⁰ Maricela Ayala, señala que el glifo C4a (no aparece en el catálogo de Thompson) que está debajo del glifo *Yax*, corresponde a un lanza dardo (com. pers., mayo 2010). Por otra parte, Eugenia Gutiérrez indica que podría representar un perforador sacrificial, ya que es similar a una imagen de *Yopaat* que aparece en el nombre de *Yax Pasaj Chan Yopaat* de Copán, en donde *Yopaat* está escrito como un perforador atravesando un pene en un acto sacrificial (com. pers., junio 2011).

Es interesante señalar que la palabra *pat*, según el tzeltal colonial, tenía varios significados como lomo y espalda -lo cual concuerda con la traducción ch'olana- sin embargo, también

parece denotar todo lo posterior, lo trasero e incluso en ocasiones lo lateral. Vemos así que interviene en la denominación de la nuca o cogote, *pat gholal* (trasero de la cabeza), del costado, de la espalda y de la postoreja y cerviguillo. La significación precisa parece denotar todo aquello que envuelve a manera de una corteza. Así, entre los actuales bachajontecos la vaina del frijol se denomina *spat chenec*, el cascarón del huevo *pat tomut*, las cáscaras se denominan *spat* y *ta pat na* señala la parte trasera de una casa (Slocum y Gerdel, en Ruz Sosa 1985: 105).

A esto hay que agregar que las raíces *pat* que aparecen tanto en Ara, como en textos tzeltales contemporáneos, se traducen por consolar o por espalda (y de ahí postrero y después). Sin embargo, en el yucateco existe una raíz *pat* que significa formar alguna cosa a partir de barro, cera o masa, o sea, moldear (*Diccionario Maya Cordemex*: 632 en *ibid*: 212). Esta raíz nos podría dar cuenta del papel formador del *K'awiil* que se corta, destruye o *mata* en estas inscripciones *gemelas*. Por otra parte tenemos que la palabra *tzibal* “escritura, pintura”, se encuentra asociada al “sacerdote” maya, en particular al “sabio que halla trazas nuevas...”, y se vincula a prácticas adivinatorias; y la palabra *tzib* “figura de pintura”, se encontraba relacionada a los “infinitos ídolos” que tenían los tzeltales (*ibid*: 226, 214), señalando de esta forma la manera en que la representación del dios había sido realizado.

Con todos estos datos, puedo sugerir un par de traducciones distintas a la señalada arriba para la frase *ch'ak utz'ib'aal paat K'awiil*: “se corta la figura de pintura moldeada de *K'awiil*” o, “se corta la figura de pintura del *K'awiil* formador/creador”. Ambas traducciones hacen alusión al dios *K'awiil* representado en un soporte pintado y/o moldeado, el cual fue destruido a raíz del ataque sufrido por Ceibal.

3.4.10. Estela E, lado oeste. Quiriguá



Figura 27. Estela E, lado oeste. Quiriguá. Detalle del glifo *ch'ak*. Dibujo Schele y Freidel (1999).

u-CH'AK-ka-u-B'AH-ji

uch'ak ub'ajjiy = “ya decapitó (a)...”

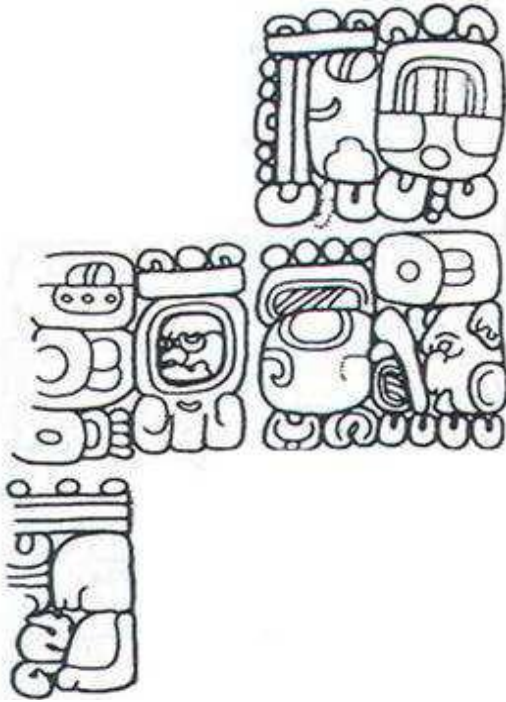


Figura 28. Estela E, lado oeste. Quiriguá. Glifos B11-A13. “ya decapitó a *Waxaklajun Ub'aah K'awil*” en 738 d.C. (Dibujo de Looper, en Gutiérrez 2009: fig. 10). Esta decapitación ocurrió en un día 6 *Kimi*.

3.4.11. Estela J, lado sur, Quiriguá

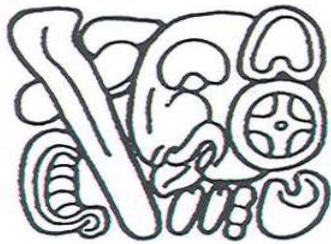


Figura 29. Estela J, lado sur, Quiriguá. Detalle del glifo *ch'ak*. (Dibujo de Looper).

CH'AK-ka-B'AH-ji-ya

ch'ak [u]b'ajiiy = “ya decapitó (a)...”

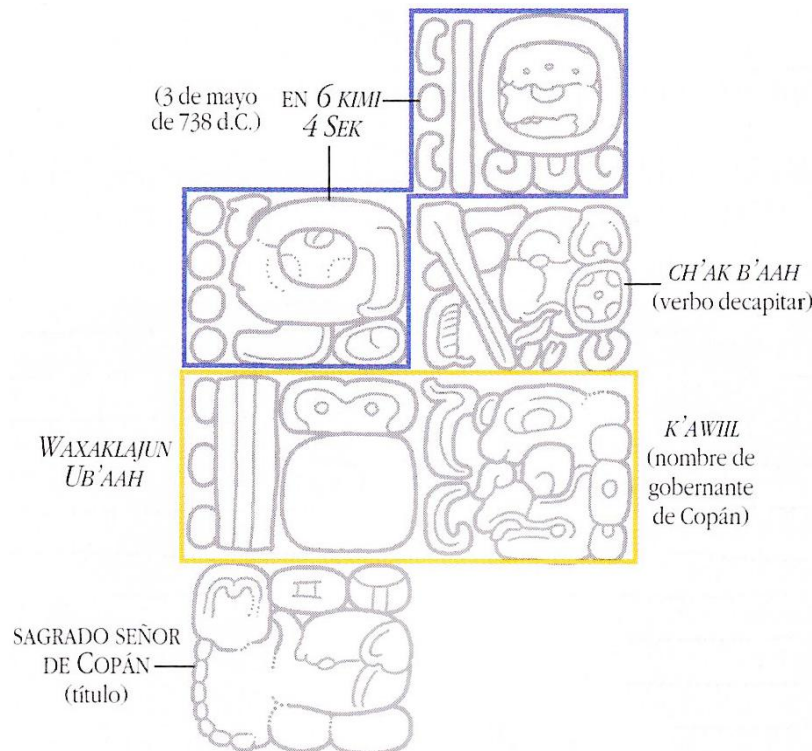


Figura 30. Estela J, lado sur, Quiriguá. Detalle de los glifos H3-G5.

En 9.15.6.14.6 6 *Kimi* 4 *Sek* (3 de mayo de 738 d.C.) desde que se decapitó a *Waxaklajun Ub'aah K'awil*, Sagrado Señor de Copán (por *K'ahk' Tiliw Chan Yopaat*, rey de Quiriguá). Dibujo Stuart (2003: Fig. 9).

Según Stuart (2003), aquí no se alude a la derrota del rey de Copán, sino a su sacrificio –en el “lugar del hoyo negro”- con la expresión “decapitar”, al igual que en Yaxchilán (ver capítulo 4). De esta forma, Stuart señala que

hay poca distinción entre este texto, que narra un sacrificio histórico, y los tres acontecimientos mitológicos de “creación” que aparecen en Yaxchilán. El gobernante de Copán fue sacrificado en un ritual que, al parecer, fue una nueva representación de un acontecimiento mítico anterior. Resulta interesante que lo que en realidad es una lucha política y militar entre dos poderosos gobernantes se haya expresado en los registros oficiales en términos ideológicos de dioses y sacrificios (*ibid*: 28-29).

3.4.12. Zoomorfo G, Quiriguá

Este altar zoomorfo representa a un híbrido en cuyas fauces se encuentra un individuo, probablemente un ser sobrenatural. Este monumento está en regular estado de conservación, y el pasaje que narra el evento *ch'ak* se encuentra muy deteriorado.

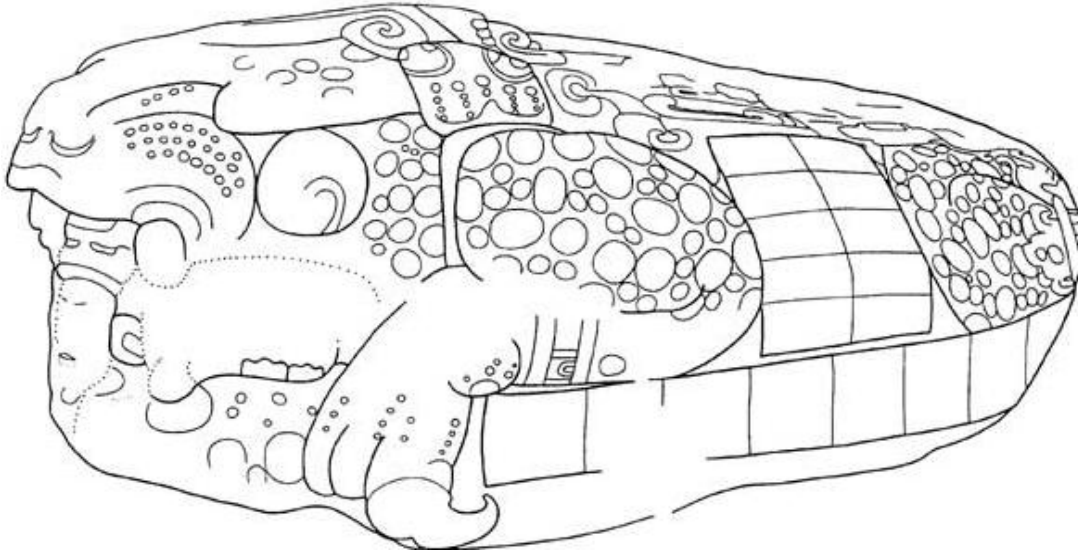


Figura 31. Zoomorfo G, lado oeste. Quiriguá.

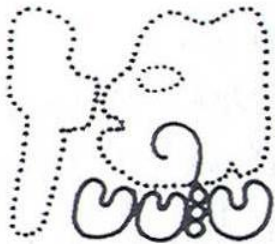


Figura 32. Zoomorfo G, lado oeste. Quiriguá.
Detalle del glifo *ch'ak*. (Dibujo de Looper, en Gutiérrez 2009).

CH'AK?-B'AH-ji-ya

ch'ak [u]b'aajiy = "ya decapitó (a)..."

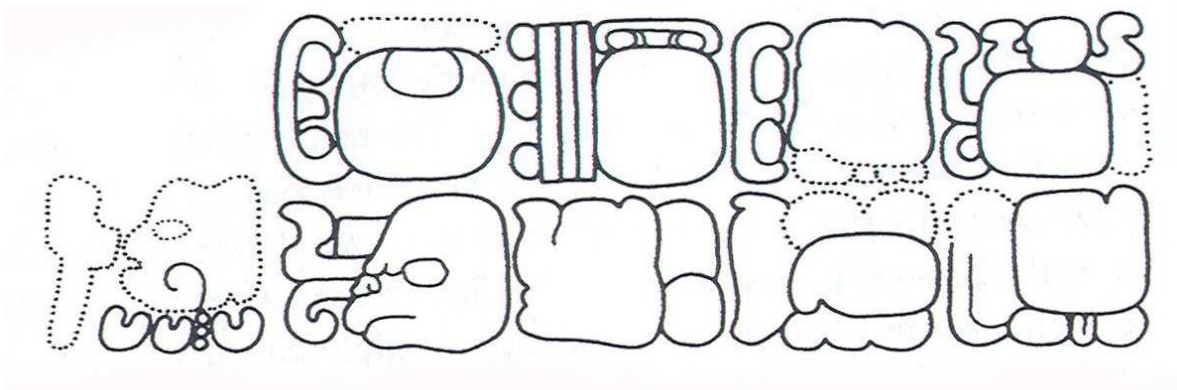


Figura 33. Zoomorfo G, lado oeste. Quiriguá. L'3b2-L'4. “ya decapitó (a) *Waxaklajun Ub'aah K'awiil*”, bajo la supervisión de *K'ahk' Tihliw Chan Yo'aat/Yopaat* (Dib. Looper, en Gutiérrez 2009: fig. 8).

3.4.13. Estela F (Monumento 6), Quiriguá

La estela muestra al gobernante de Quiriguá *K'ahk' Tiliw Chan Yopaat* (fig. 36), parado sobre la cabeza de un ser antropomorfo, en el lado sur de la estela, y parado sobre una calavera, en el lado norte de aquella. El gobernante está rica y complejamente ataviado, llevando un enorme tocado con la cabeza de cuatro seres, sobrepuestas entre sí. Lleva pequeñas cabezas en sus cuatro extremidades y en su cinturón; también aparecen los rostros de seres sobrenaturales en su vestimenta y sandalias, y sujeta el cetro maniquí del dios *K'awiil*. La estela no revela ninguna escena bélica y obviamente su objetivo fue representar al gobernante en todo su esplendor, lo cual se complementa con la descripción de sus hazañas guerreras narradas en las inscripciones del monumento.

En esta estela aparecen dos pasajes con decapitaciones de distintos personajes, la primera corresponde a la decapitación de *Waxaklajun Ub'aah K'awiil*, el gobernante de Copán y la segunda corresponde a la decapitación de un señor de *Lakamtuun*. Sin embargo, según Eugenia Gutiérrez (com. pers., agosto 2011) esta última decapitación tiene que ver con un evento mítico en donde se cortó la cabeza de “*K'inichil (?) Ajaw*, piedra grande” por orden de “Tres Piedra Preciosa”. Ambas decapitaciones –en el caso de ser históricas- sucedieron durante el gobierno de *K'ahk' Tiliw Chan Yopaat*, gobernante de Quiriguá.



Figura 34. Estela F (Monumento 6), lado oeste, Quiriguá. Detalle del glifo *ch'ak*. Dibujo de Looper.

CH'AK-B'AH-ji?-ya

ch'ak [u]b'aajiy = “ya decapitó (a)...”

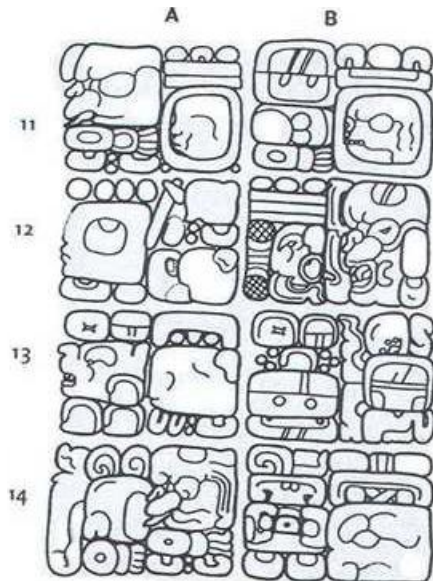


Figura 35. Estela F (Monumento 6), lado oeste, Quiriguá. Glifos A11-B14. Decapitación de *Waxaklajun Ub'aah K'awiil* en 738 d.C. (Dib. Looper, en Gutiérrez 2009: fig. 7).

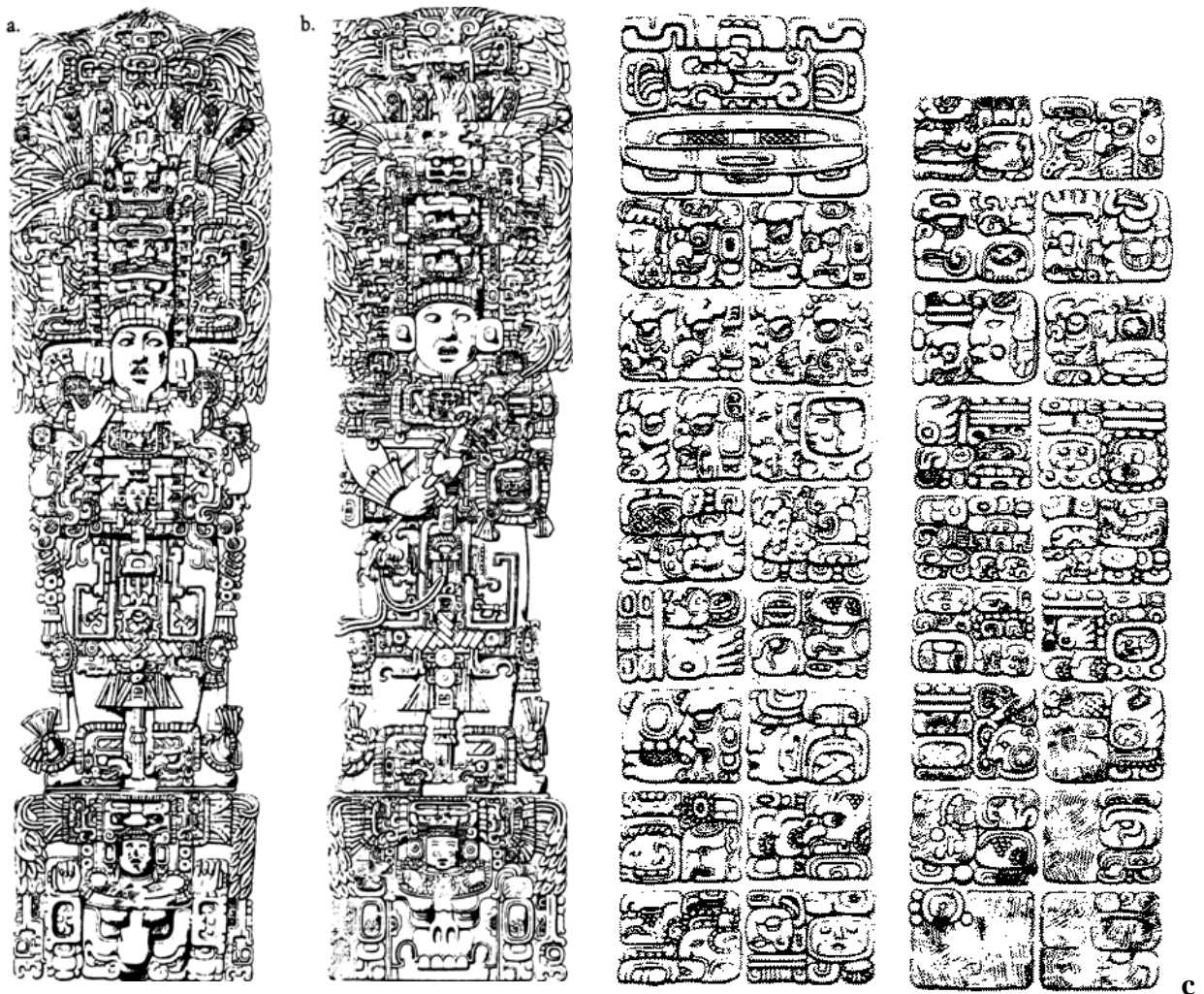


Figura 36. Estela F (Monumento 6) de Quiriguá. a) lado sur; b) lado norte; c) lado este.

Lectura del lado este (izquierda):

A1-B6= **9.16.10.0.0, 1 Ajaw, G9, F, 0D, 6C, X, 10A, 3 Zip**

Fecha correspondiente al 13 de marzo de 761 d.C.

A7 = **cho?-ka-ja?-ch'a?-CH'OK**

B7= **ti?-pi?-?-WITZ?-yi?**

A8= **?-ni?-li?-?**

B8= **K'AB'A'-WINIK?- 10-a- ju'n?- Ajaw-wa?** [*u*]k'ab'a' winik 10, 1 Ajaw

Lado este (derecha):

C1= **?-ni?-?-wa?**

D1-D3= ...? **K'AHK' TILIW CHAN YOPAAT...**?

C4-D4= **TZUTZ-ji?-ya?-b'olonlaju'n-NAL-[K'AL?]-??-HAB'-ti-ju'n-AJAW-uxlaju'n-MOL**= *tzutzji[i]y? b'olonlaju'n nal ...? ha[a]b' ti ju'n Ajaw uxlaju'n Mol*

se terminó/ se completaron el 19° ...? en 1 *Ajaw*, 13 *Mol* (9.16.4.4.0= 3 de julio de 755 d.C.)

C5-D5= **u?-?-?-ya?-?-?-ju'n-WINAL-?-u-ti-ya**= *u ti ya? ...? ju'n winal u ti ya*

ocurrió?...? (en el) primer un *winal* (?) ocurrió

C6-D6= **IK'-NAL-NAB-?-?-uxlaju'n-u?-TZUTZ-B'AK'TUN-ti-ju'n-OK**= *ik' nal naahb' ...? uxlaju'n u? tzutz b'ak'tun ti ju'n Ok*

(en) el lugar de la laguna oscura...? (cuando) terminó su 13° *B'ak'tun* en 1 *Ok*¹⁰¹

C7-D7= **uxlaju'n-YAX-K'IN-ni-CH'AK?-ka-ja-u-b'a-ya-pa?-?-K'IN-ni-chi-ya**¹⁰² = *uxlaju'n Yaxk'in ch'a[h]kaj ub'aah [...]k'inich*

13 *Yaxk'in* (9.15.18.1.10= 14 de junio de 749 d.C.) fue decapitado...? Gran Sol

C8-D8= **ya-AJAW-wa-LAKAM-TUN-ni-?-u-KAB-ji-ya**= *yajaw Lakamtuun ukab'jiy*

Yajaw / ajaw? (de?) Piedra Grande (*Lakamtun*)...? así/ya lo ordenó

C9-D9= **ch'a?-?-?-HA'-NAL**= *ch'a...? ha'nal*

...lugar del agua. Eugenia Gutiérrez lo lee como “Tres Piedra Preciosa” (com. pers., agosto 2011). De esta forma, la lectura que plantea Eugenia Gutiérrez de los glifos C4-D9, es la siguiente:

Se completaron diecinueve _ en 1 *Ajaw* 13 *Mo'l* (¿fecha mítica?). Ocurrió en el primer _ un *winal* (?). Ocurrió en *Ik' Nal Naahb' _ 13 _* en 1 *Ajaw* 13 *Yaxk'in* (¿fecha mítica?). Fue cortada la cabeza de _ *K'inichil* (?) *Ajaw*, piedra grande _ Así lo ordenó Tres Piedra Preciosa __ (Gutiérrez, com. pers., agosto 2011).

En esta inscripción se cuenta sobre la decapitación (el 14 de junio de 749 d.C.) de un señor de *Lakamtuun* (¿o un personaje mítico?), durante el gobierno de *K'ahk' Tiliw Chan Yopaat*, gobernante de Quiriguá. De ser éste un evento mítico, el gobernante de Quiriguá lo estaría rememorando en esta inscripción. Eugenia Gutiérrez (com. pers., agosto 2011) propone que algunas fechas de la Estela F efectivamente son míticas porque no se puede entender todavía a qué se refiere el numeral 19 en la sección C14 (aquí C4) del lado este, y plantea

¹⁰¹ Eugenia Gutierrez lo lee como *Ajaw*.

¹⁰² Probablemente esta sílaba *ya* forma parte del logograma *ajaw* que se encuentra en C8, por lo tanto, la transliteraré y transcribiré en C8.

que en la decapitación de *Waxaklajun Ub'aah K'awiil* en 738 d.C. se está recreando algo parecido a lo que ocurrió en esa fecha mítica.

Esta inscripción alude a la primera decapitación de un personaje o ser mítico, no relacionado a *Waxaklajun Ub'aah K'awiil*, gobernante de Copán.

3.4.14. Estela 2 de Ixkun

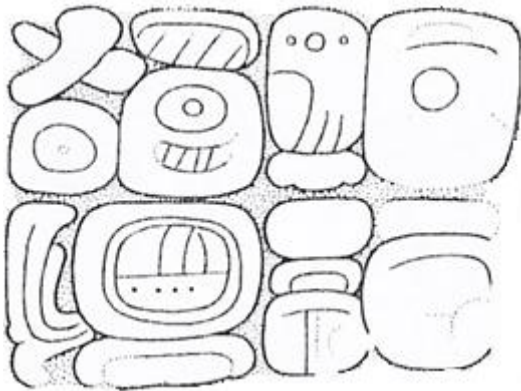


Figura 37. Estela 2 de Ixkun Glifos C4-D4; C5-D5. (Dibujo Ian Graham).

CH'AK-?-ka-ja TAN-na-CH'EN?-wi-i?-li?
ch'a[h]kaj ta[h]n ch'e[e]n wi[']i[l]

“fue cortado el centro del pozo (ciudad de la abundancia?)”

La fecha de esta estela es 9.17.9.0.13 3 *B'en* 6 *K'ayab'* (21 de diciembre 779 d.C.).

3.4.15. Estela 3 de La Mar

La estela nos muestra a un guerrero sujetando del cabello a su cautivo, el cual se encuentra a sus pies, sentado en el suelo, semidesnudo y completamente sometido. El guerrero también está semidesnudo, pero lleva un gran tocado con la cabeza de un venado y sujeta una lanza. La escena es completamente bélica y no tiene ninguna representación sobrenatural asociada. De hecho, esta escena es un claro ejemplo de la estrecha asociación del *tonalli* con el cabello (lo cual vimos en el capítulo 1), ya que dicha asociación se reflejaba “en el símbolo de la captura en el campo de batalla –asir el mechón de la frente del cautivo- y en su relación con el padecimiento de la caída de mollera” (Ortiz de Montellano 1993: 86).



Figura 38. Estela 3 de La Mar (dibujo de John Montgomery).

CHAN-AJAW <i>chan ajaw</i> (en) 4 <i>Ajaw</i>		UXLAJU'N-KEH <i>uxlaju'n chak siho'm</i> 13 <i>Chaksiho'm (Keh)</i>
U-HO'-TUN-ni <i>u ho' tuun</i> (en) su 5° <i>tuun</i>		U-K'AL-wa-TUN-ni <i>u k'al[a]w tuun</i> ató la piedra
?		CHA'- K'IN- B'OLON- WINIK-ji-ya <i>cha' k'in b'olon winik</i> [pasaron] 2 días, 9 veintenas,
UX-TUN= ux haab' 3 <i>tuun</i>		u-ti-ya <i>u[h]ti[i]y</i> [y] sucedió [en]
UX-ETZ'NAB' <i>ux Etz'nab'</i> 3 <i>Etz'nab'</i>		WAK-SOTZ' <i>wak Suutz'</i> 6 <i>Sotz'</i>
CH'AK-ka-ja?-u-b'a <i>ch'a[h]kaj u b'a[ah]</i> [fue] decapitado		UXLAJU'N-? <i>uxlaju'n...?</i> 13...?
?		?

Figura 39. Detalle de la Estela 3 de La Mar.

La estela comienza con 4 *Ajaw* 13 *Keh*, fechada en 9.18.5.0.0 (15 de septiembre de 795 d.C.), fecha en que el gobernante celebra su 5° *tuun*, erigiendo una ¿estela? Luego de esto, señala un evento ocurrido tres años antes, en 9.18.1.8.18, 3 *Etz'nab'* 6 *Suutz'* (1 de abril de 792 d.C.), en donde se decapitó a un personaje cuyo nombre no se puede leer por la mala conservación de la estela.

3.4.16. Estela 35 de Naranjo

Esta estela representa a *Itzamnaaj K'awiil*, el gobernante de Naranjo (fig. 40), sosteniendo una antorcha para quemar a su prisionero, el rey de *Yaxha'*, *K'inich Lakamtun*,¹⁰³ el cual se encuentra atado y sentado en el suelo, a la derecha del rey de Naranjo.

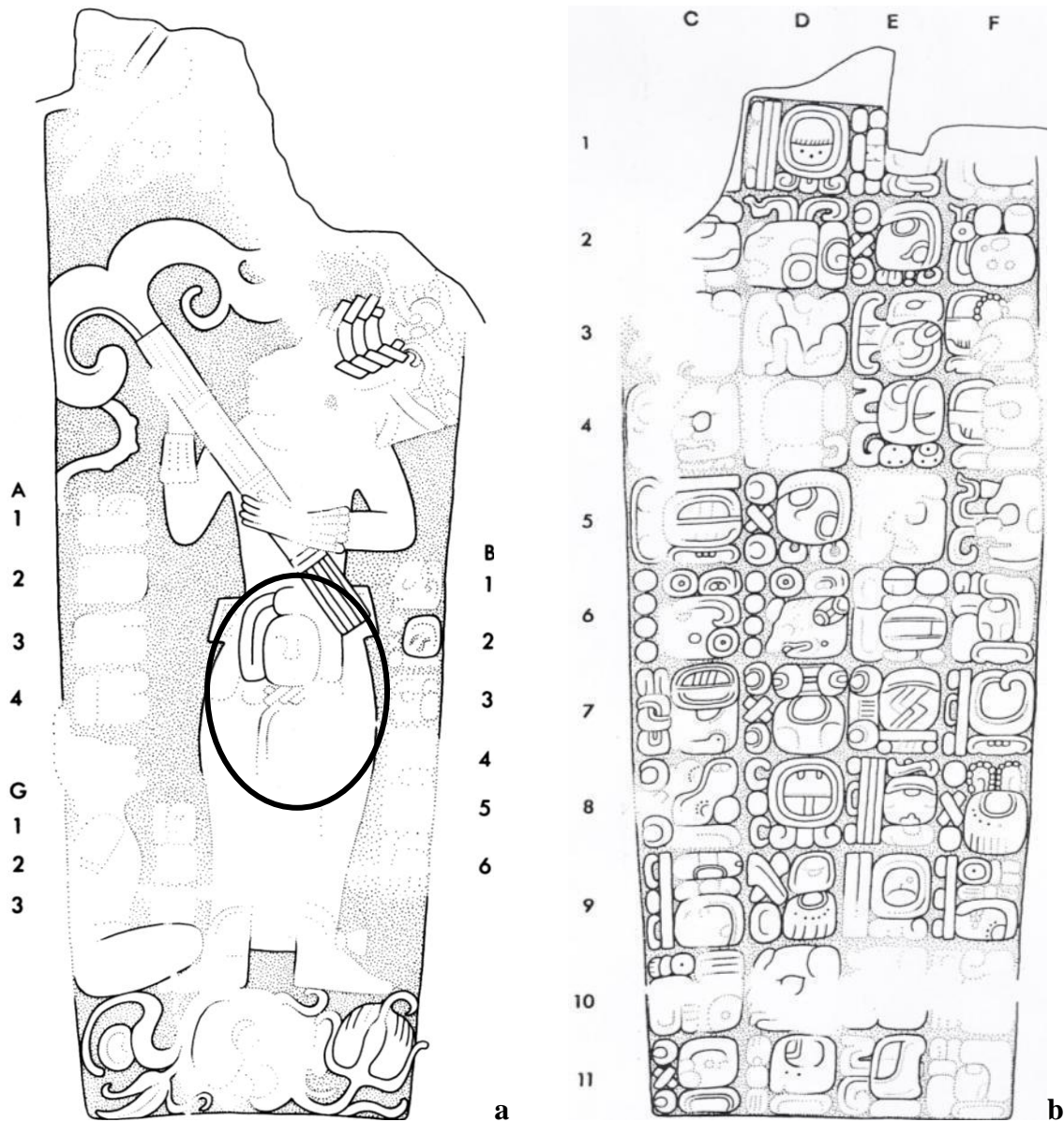


Figura 40. Estela 35 de Naranjo. a) Frente. El gobernante de Naranjo con una cabeza cortada a la altura de su bajo vientre. b) Texto jeroglífico, parte posterior de la estela. Dibujo Ian Graham.

¹⁰³ Al parecer el nombre de dicho gobernante, aparece en E1-F1.

La estela está mal conservada, razón por la cual no se aprecian muchos detalles, sin embargo, se ve que lleva una cabeza cortada (¿cabeza trofeo humana?) a la altura de su cintura y/o genitales, y está parado sobre lo que al parecer es un nenúfar.

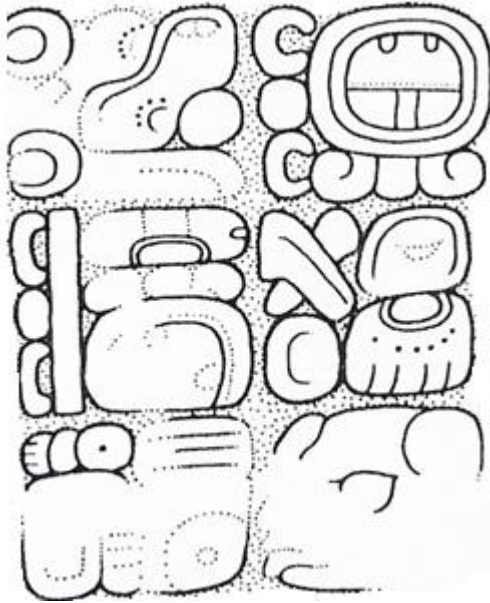


Figura 41. Detalle Estela 35 de Naranjo. Glifos D8-D10:

1 **B'EN-6 YAX-CH'AK-ka?-u?-b'a-ti'-?-
BALAM?**

*ju'n B'en wak Yaxsihom ch'ak ub'aah
ti'...b'a[h]lam?*

“...(en) 1 *B'en* 6 *Yax* es la decapitación (del
¿dios?)...¿jaguar?”

Esta fecha corresponde a 9.17.16.13.13 1 *B'en*, 6
Yax (1 de agosto de 787 d.C.), sin embargo, según
Martin y Grube, la estela está fechada en el año
799 d.C. (Martin y Grube 2000: 82).

En esta estela recibe un trato especial la batalla final de Naranjo contra *Yaxha'*, conflicto entre las dos ciudades que se acarrea desde hacía algunos años. La Estela 35

comienza, de manera bastante inusual, con un episodio mitológico conocido de otras fuentes, en el cual una deidad jaguar tumbada es ‘quemada’ por un dios joven. Desplazándonos a los eventos contemporáneos, estamos hablando de la derrota del rey de *Yaxha'* *K'inich Lakamtuun* (‘Gran-Sol Piedra Estandarte (Estela)'), expresada como la ‘decapitación’ de su dios personal. ¿Por qué *Itzamnaaj K'awiil* eligió un paralelo entre esos dos eventos, los cuales no muestran una conexión obvia? La respuesta se encuentra en la estela 31 de *Yaxha'*, encargada por *K'inich Lakamtuun* sólo dos años antes, en 797. Aquí uno de sus propios triunfos de guerra, una captura en 796, es atribuida a la misma deidad jaguar, identificada como un importante patrono de guerra del reino de *Yaxha'*. La cara frontal de la estela 35 muestra a *Itzamnaaj K'awiil*, vestido como el victorioso dios joven y sosteniendo una gran antorcha en llamas, el gobernante representa el mito con el rey de *Yaxha'* atado como su víctima (Martin y Grube 2000: 82).

La imagen de *Itzamnaaj K'awiil* sosteniendo una antorcha, significa su venganza y triunfo sobre el rey *K'inich Lakamtuun* (por la captura llevada a cabo en 796 d.C.), quien se

representa atado y hecho prisionero por su enemigo. Éste se dispone a quemarlo de la misma forma como se indica que fue quemado el dios jaguar, al comienzo de la inscripción. De esta forma, aquí el dios jaguar es encarnado por el propio rey *K'inich Lakamtuun de Yaxha'*, y el dios joven es encarnado por *Itzamnaaj K'awiil*, el gobernante de Naranjo. Ambos representaron en carne propia la lucha sobrenatural que existió entre ambas deidades patronas de las respectivas ciudades, lo cual desencadenó numerosas guerras entre *Yaxha'* y Naranjo.

Para finalizar, hay que señalar que las fechas que indican los autores no coinciden con la fecha de la decapitación del probable dios jaguar.

3.4.17. Estela 12 de Naranjo

En esta estela aparece representado el gobernante de Naranjo, *Itzamnaaj K'awiil*, ricamente ataviado. Sostiene con ambas manos lo que podría ser un hueso humano trabajado (figs. 42 y 43), ya que de ambos extremos surge un ser sobrenatural, una serpiente bicéfala de cuyas fauces salen al parecer dos personajes no identificados (fig. 42).

El gobernante lleva un cinturón de cabezas trofeos (¿humanas?) y está parado sobre la espalda de un cautivo desnudo.

Las inscripciones están mal conservadas, sin embargo, pude identificar cuatro eventos *ch'ak* que se señalan a continuación.

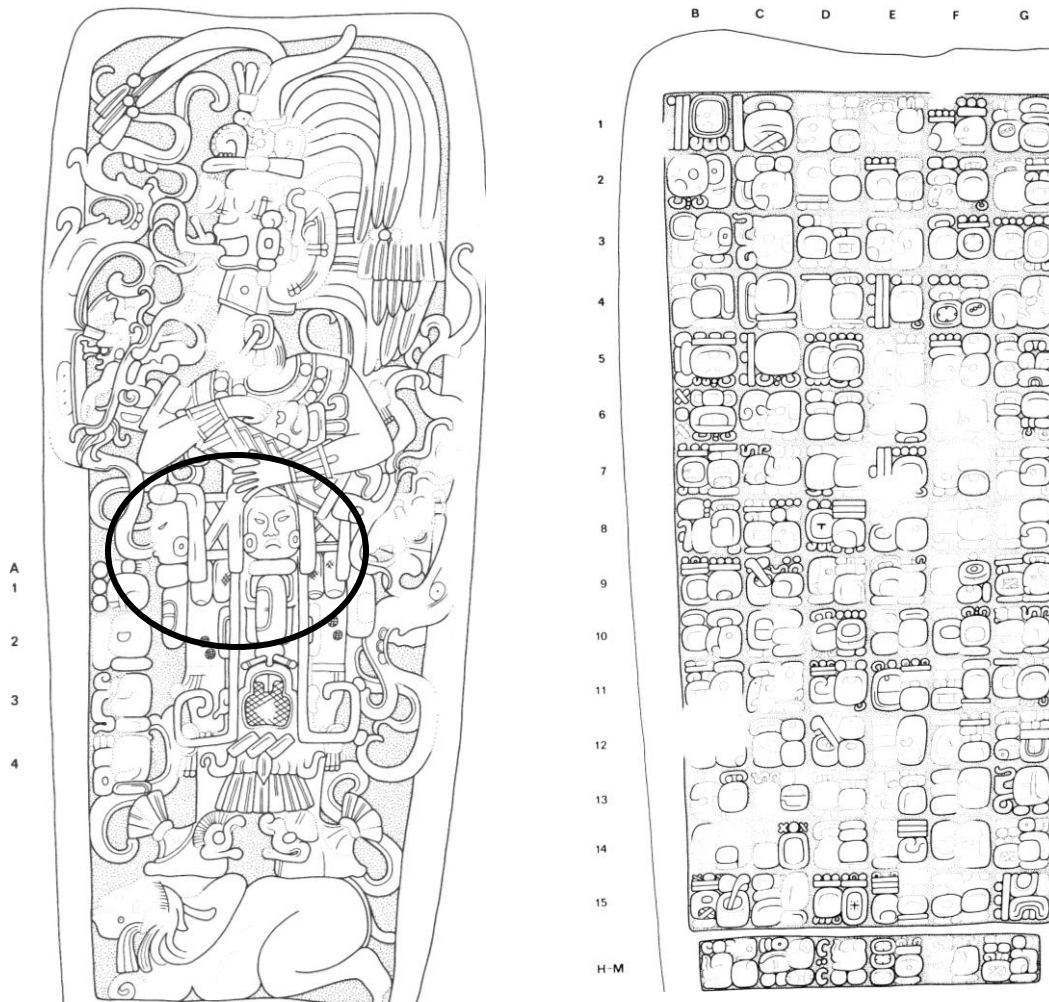


Figura 42. Estela 12 de Naranjo, frente (observar las cabezas trofeos) y parte posterior.



Figura 43. Detalle de la Estela del Museo De Young, San Francisco. Se observa a la señora *Ix Mutal Ajaw* sujetando un hueso, probablemente un fémur humano de cuyas epífisis sale una serpiente con las fauces abiertas, por donde emerge al parecer una personificación de *K'awiil* (comparar con fig. 42).

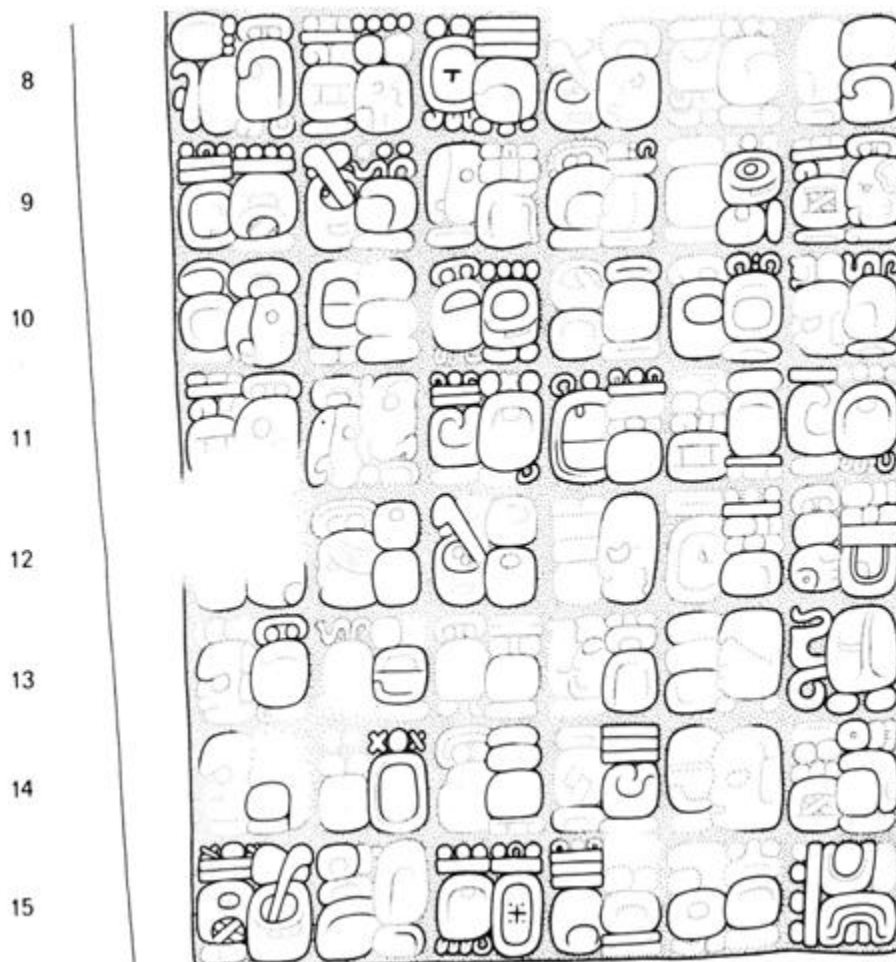


Figura 44. Detalle Estela 12 de Naranjo. Eventos *ch'ak*: C9; B15; E8; D12.

B1-C1= (en) 13 *Eb' 5 Sip*

B2-C2= **SIY?-ya-ja-K'UH?-AJAW?-ho?**= *siyaj k'uh[ul] ajaw* “nació el sagrado señor”
(en 9.17.0.2.12= 13 de marzo de 771 d.C.)

B3-C3= **ITZAMNAJ-ji?-K'AWIIL**= *itzamnaaj k'awiil*

B4-C4= **SAK?-CHUWEN?-na-u-TZ'AK-aj**= *sak chuwen u tz'[a]kaj* “(título de artistas)
el cambio de”

B5-C5= **MIH'-WAXAK-WINIK-ji-ya-WAXAK-HAAB-ya**= *mih waxak winikiiy waxak
haab* “(en) 0 *k'in* 8 *winik* 8 *haab*”

B6-C6= **JU'N-WINIK-HAAB'-ya-SIY?-ITZAM?**= *ju'n winik haab' siy[aj] itzam[naaj]?*
“1 *k'atun*, nació *Itzamnaaj?* (9.18.8.10.12, 9 *Eb'*, 5 *Suutz'*= 26 de marzo de 799 d.C.)

B7-C7= **WAXAK EB'?- HO' POP-PULUUY-?**= *waxak eb'? ho' pop puluuy...?* “(en) 8
Eb' 5 Pop se quemó...?”

B8-C8= ?- **u-KAB'-ji?-HUK?-CHAN-?**= ...? *ukab'ji huk...? chan...?* “...? por orden de 7...4...?”

B9-C9= **LAHCHA'-?- B'OLON-?-CH'AK-ja-UX-K'AK'?-li?**= *lahcha'...? b'olon...? ch'a[h]kaj ux k'ak'..?* “(en) 12...? 9...? se cortó 3 fuegos? (un lugar de *Yaxha'*)”

B10-C10= ?-**YAX-a**= ...? *Yax[h]a' “...? Yaxha'”*

B11-C11= **HUK?-?-u?-? YAX?-a?-?**= *huk...? u...? Yax[h]a'...?* “7...? su...? *Yaxha'...*?”

B12-C13= ?-**u-?**= ...*u?.. “...su...”*

B14-C14= ?-**JU'N-?**= ...*ju'n... “...1...”*

B15-C15= **B'ULUK-WO?-CH'AK-ja-SAK?**= *b'uluk wo? ch'a[h]kaj sak?* “(en) 11 *Wo* se cortó *Sak* (al parecer un sitio)”

D8-E8= **CHA'-IK'-HO'LAJU'N-CH'EN?-CH'AK-ja-YAX?-a**= *cha' ik' ho'laju'n ch'en? cha'[h]kaj yax[h]a' “(en) 2 Ik' 15 Ch'en? “(9.18.8.16.2, 14 de julio de 799 d.C.) se cortó *Yaxha'*”*

D12-E12= **CH'AK-ja-u-b'a-?**= *ch'a[h]kaj ub'aah...?* “decapitó a...?”

D13-E13= **u?-KAB'?-ji?-?**= *ukab'ji[i]? ...?* “por orden de?...?”

Lamentablemente, esta estela está muy deteriorada lo cual dificulta su lectura. En ella se relatan diversos episodios bélicos, como la quema de ciudades y cuatro eventos hacha, de los cuales dos recaen sobre *Yaxha'* y uno recae sobre un lugar probablemente llamado *Sak*. También se narra la decapitación de un personaje cuyo nombre no se puede identificar. Al parecer, todos estos eventos bélicos ocurrieron en el transcurso del año 799 d.C.

Las dos estelas de Naranjo aquí vistas (35 y 12) se erigieron durante el reinado del gobernante de Naranjo, *Itzamnaaj K'awiil* (784 a 810?) y nos hablan de una guerra contra *Yaxha'*, la cual provocó la muerte (¿por decapitación?) del gobernante de dicha ciudad, *K'inich Lakamtuun*.

Los conflictos entre Naranjo y *Yaxha'* venían de varios años antes. Por ejemplo, en la Estela 23 de Naranjo se señala la profanación de la tumba de un gobernante de *Yaxha'*, *Yax B'olon Chaak*, por parte del gobernante *K'ak' Tiliw Chan Chaak* (que reinó entre el 693 y el 728 d.C.) de Naranjo. En el ataque a dicha ciudad, los huesos del mencionado gobernante, fueron desenterrados y aparentemente dispersados en una isla (quizás en la cercana Topoxté, en el lago Yaxhá) (Eberl 2005: 161, Martin y Grube 2000).

3.4.18. Altar 12 de Caracol



Figura 45. Altar 12 de Caracol (Dibujo de Nikolai Grube).

Este altar nos muestra a dos personajes conversando amablemente, sentados sobre asientos de cabezas sobrenaturales. A la izquierda se encuentra el señor *Papamalil* de *Ucanal* y a la derecha el gobernante *K'inich Toob'il Yopaat* de Caracol. En el altar aparece un evento *ch'ak*, el cual describo a continuación.

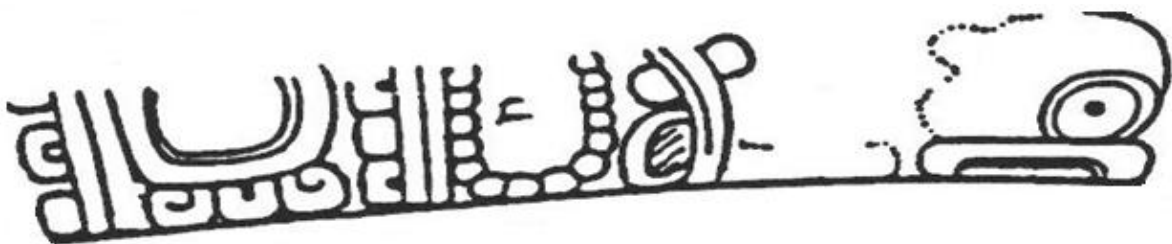


Figura 46. Detalle del Altar 12 de Caracol. Glifos 18, 19, 20, 21: 12-?-11-MOL-CH'AK-ka-?-? *lahcha' Ak'b'al? b'uluk Mol ch'ak [ub'aah]?...?*

(en) 12 *Ak'b'al?* 11 *Mol* es la decapitación (de)...? De ser correcta esta fecha, correspondería al 9.19.10.2.3 (14 de junio de 820 d.C.),¹⁰⁴ y esto coincide relativamente si consideramos que el altar está fechado en 9.19.10.0.0 8 *Ajaw*, 8 *Xul*= 2 de mayo 820 d.C. Además, según Chase y Chase (1998: tabla 1) el evento hacha de esta inscripción es de fecha posterior a 9.19.9.15 y Caracol habría vencido a Tikal en este episodio.

Sin embargo, Grube (1994) señala que el vencido puede no tener nada que ver con Tikal, ya que indica que en 12 ? 11 *Mol* es la decapitación (*ch'ak*) de una persona que lleva, entre otros títulos, el epíteto *K'ul Mutul*. Aunque este glifo se parece al glifo emblema de Tikal, quizás es un título diferente sin conexión con Tikal; uno de los más importantes elementos del emblema, el superfixo *ajaw*, está perdido y el prefijo de este signo principal es *k'u-lu*, el cual probablemente representa una forma distintiva yucateca en lugar de la ch'olana *ch'ul* “divino”. La secuencia de títulos terminan antes del glifo *u bak* “él es el hueso de” o “él es el cautivo de”. Luego sigue, *u tok' pakal* o “este es el escudo pedernal de”, la cual es una expresión metafórica de guerra. Sigue el nombre del gobernante XI de Caracol (Grube 1994: 97), *K'inich Toob'il Yopaat*.

En este sentido, si bien precisamente el glifo que sigue a *ch'ak* se perdió completamente, coincido con Grube (*ibid*) en considerar dicha lectura como una decapitación, ya que al parecer efectivamente los glifos que continúan corresponden al nombre y título de un personaje y no a un lugar.

¹⁰⁴ La otra fecha posible es 9.18.16.16.18 12 *Etnab* 11 *Mol* (22 junio 807 d.C.), si consideramos la posibilidad de que *K'inich Toob'il Yopaat* (el gobernante que mandó realizar este altar) se haya entronizado en 9.18.13.10.19?, 9 *Kawak?* 7 *Sip* (6 de Marzo de 804 d.C.?). Esto último según http://www.mesoweb.com/es/gobernantes/caracol/Kinich_Toobil_Yopaat.html

3.4.19. Altar 13 de Caracol



Figura 47. Altar 13 de Caracol (Dibujo de Nikolai Grube).

Este altar representa interactuando a los mismos personajes observados en el altar 12. A la izquierda se encuentra el señor *Papamalil* de *Ucanal* y a la derecha el gobernante *K'inich Toob'il Yopaat* de Caracol. Junto al señor *Papamalil* se encuentra un cautivo arrodillado y semidesnudo; este señor al parecer le está presentando el cautivo a *K'inich Toob'il Yopaat*. Toda la escena está enmarcada en una forma cuadrilobulada, que indica quizás un portal al inframundo.

Este altar está fechado en 10.0.0.0, 7 *Ajaw*, 18 *Sip* (15 de marzo de 830 d.C.), fecha que corresponde con el reinado de *K'inich Toob'il Yopaat* (810-830? d.C.), gobernante XI de

Caracol (Martin y Grube 2000). Y en la inscripción aparece un evento *ch'ak*, que se analiza a continuación.

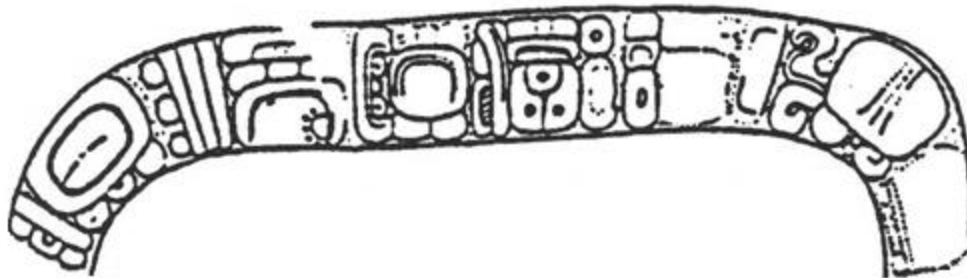


Figura 48. Detalle de la inscripción del Altar 13 de Caracol.

7 OK?- 18 YAX--u?-wa?-CH'AK-ka-ma?-ka?-la-TE'-ti?-?-K'AK?

7 Ok? 18 Yaxsihom u...?ch'ak [ub'aah] Makal Te'? ti?... k'ak?

(en) 7 Ok? 18 Yaxsihom (9.19.10.4.10= 31 de julio de 820 d.C.)¹⁰⁵ es la decapitación (de) *Makal Te'* en...fuego?...

Según Martin y Grube (2000), *Makal Te'* es el nombre del prisionero que se encuentra representado en el Altar 13; está arrodillado entre el señor *Papamalil* de Ucanal y el gobernante *Toob'il Yopaat* de Caracol (fig.47).

Si efectivamente *Makal Te'* es el nombre de un prisionero, y no el nombre de un lugar, la inscripción nos podría estar señalando la decapitación de este cautivo. De esta forma, hay que reconstruir los glifos *u b'a*, para así señalar la decapitación propiamente tal. De corresponder efectivamente a una decapitación, este sería el primer caso en que encuentro escrito dicho evento de esa forma, ya que por lo que hemos visto, cuando aparece escrito así el “evento hacha” (*ch'ak*) es para referirse al ataque de una ciudad o lugar.

Otra posibilidad respecto al glifo *ch'ak*, es que sea parte del título de este personaje (*Makal Te'*), sin embargo, esta opción no termina de convencerme, ya que el mismo nombre aparece al lado de la representación del señor *Papamalil*, pero esta vez no aparece el glifo *ch'ak* como parte del nombre, lo cual nos hace descartar que sea parte de un título. De esta forma, las opciones que quedan es que se nos señale la decapitación de *Makal Te'*, o que

¹⁰⁵ Esta es la única fecha (de las cuatro posibles) que coincide con el reinado de *K'inich Toob'il Yopaat*, el gobernante que mandó realizar este altar.

dicho nombre corresponda a un lugar, y la inscripción nos señale su ataque. Para ratificar la postura a favor de la decapitación, tenemos que “un gobernante posterior de Caracol [refiriéndose a *Toob’il Yopaat*] registró la decapitación de otro importante señor, diez o veinte años después del Altar 12” (Chase y Chase 2000: 64-65). Si bien los autores no señalan en qué monumento se registró dicho suceso, es muy probable que se refieran al Altar 13, el cual está fechado en 830 d.C., precisamente 10 años después que el Altar 12.

3.4.20. Conclusiones

De acuerdo con las inscripciones de los 19 monumentos revisados aquí, las referencias más tempranas del glifo *ch’ak* que hasta el momento he analizado, aparecen en:

1. La Estela 10 de Tikal (486 d.C.)
2. La Estela 15 (531 d.C.) y el Altar 21(556 d.C.) de Caracol.
3. La placa de jade de Altun Ha (569 d.C.)

Esto nos indica que dicho glifo comenzó a usarse a partir de la segunda mitad del Clásico Temprano, y podríamos postular tentativamente, su origen en una de estas dos ciudades rivales: Caracol o Tikal, pero de momento, planteo esto a manera de hipótesis. De hecho, si es correcta la fecha de la Estela 10 de Tikal, el origen del glifo podría ser dicha entidad política.

El glifo al parecer fue introducido desde esa zona del Petén, entre Tikal y Caracol; esta introducción pudo haber estado relacionada con el establecimiento de alguna forma de ataque que se desarrolló en esa área –y quizás, entre esas dos entidades políticas-, y que posteriormente fueron adoptando las otras ciudades mayas. Esta forma de ataque tendría relación con la aparición del glifo *ch’ak* asociado a un lugar o ciudad, más que a la decapitación de una persona (si bien ésta no es excluyente), ya que es en aquel contexto,

donde hemos encontrado las inscripciones más antiguas: el glifo *cha'k* asociado principalmente al ataque de una ciudad o lugar.¹⁰⁶

Por otra parte, hemos visto que las inscripciones más tardías de este glifo también se encuentran en Caracol (820 y 830 d.C.), hecho que hay que considerar para el estudio del origen y desarrollo de esa clase de ataque -y/o de sacrificio relacionado a la decapitación- manifiesto a través de la escritura de dicho glifo.

En una de estas inscripciones, encontramos la referencia a decapitación sin las sílabas *u b'a*, cuyo conjunto *ch'ak u b'aah* denota explícitamente este hecho. Esto nos indica que no siempre la decapitación se escribió de esa forma, ya que con la sola escritura de *ch'ak* más el nombre de la persona (literalmente “se corta a tal persona”), quedaba sobreentendido que el personaje en cuestión había sido decapitado.

De todas formas, para especificar este hecho es necesario reconstruir las sílabas *u b'a* en la transliteración del escrito. De lo contrario, se podría pensar que el hecho de no especificar que se corta la cabeza de alguien nos está indicando que se asesinó a dicha persona, pero que no se le decapitó. Para resolver este problema, habrá que ver si se está escribiendo la decapitación de forma abreviada (al omitir *u b'a*), o si se está hablando explícitamente de una muerte sin decapitación. Las dos opciones son muy posibles, sin embargo, de momento me inclino por la primera opción, ya que hay evidencia de abreviaturas en otras inscripciones y glifos.

¹⁰⁶ Lamentablemente, me ha sido muy difícil encontrar monumentos de la zona de Belice para seguir investigando el posible origen del glifo *ch'ak*. De hecho, Thompson en su catálogo (1962:59) señala como uno de los sitios donde aparece dicho glifo, Mountain Cow, sitio del cual a la fecha no he podido conseguir las imágenes de sus monumentos.

3.5. *El glifo ch'ak en contextos mitológicos*

El tema de la decapitación en contextos míticos y/o sobrenaturales sólo se encuentra en tres¹⁰⁷ monumentos del Clásico maya: el tablero sur del trono del Templo XIX de Palenque; la Escalera Jeroglífica 2, escalón VII de Yaxchilán; y el Friso de Toniná. A continuación analizo la decapitación en dos de estos textos: la narración mítica del Templo XIX y la narración histórica-sobrenatural de Toniná. Debido a que la Escalera Jeroglífica 2, escalón VII de Yaxchilán se relaciona fuertemente al juego de pelota, decidí abordar su texto e interpretación en el capítulo 4.

3.5.1. Tablero Sur del Trono del Templo XIX. Texto cosmogónico. Palenque (Dibujo de David Stuart)

La inscripción que analizo a continuación se encontró en la plataforma decorada, construida cerca de la esquina noreste de la galería interior de la estructura. Esta construcción rectangular tenía dos paneles esculpidos en las caras oeste y sur. Esta última es la más larga de la plataforma, y puede ser considerada el frente del monumento, y claramente es la más importante de los dos paneles esculpidos. Una hermosa escena en bajo relieve muestra siete individuos sentados o arrodillados, el personaje central es nombrado como el entronizado gobernante de Palenque *K'inich Ahkal Mo' Nahb* (Stuart 2005: 59) (fig. 49).

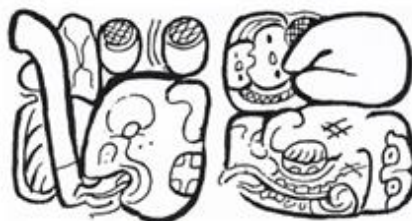
¹⁰⁷ Probablemente sean cuatro monumentos en total si consideramos la Estela F (monumento 6), lado este, de Quiriguá, en donde según Eugenia Gutiérrez se narra una decapitación mítica. Sin embargo, esta estela fue analizada en la sección anterior, ya que aún no está claro si efectivamente corresponde a un evento mítico.



Figura 49. Parte de la representación iconográfica del Tablero Sur del Trono del Templo XIX.
Fotografía: <http://www.famsi.org/reports/99027es/images/fig24a.jpg>

Figura 50. Tablero Sur del Trono del Templo XIX. Pasaje S-2. Detalle de los glifos E3 y F3.

CH'AK-ka-u-B'AH
ch'a[h]ka[j] ub'a[a]h



WAY?-PAT-AHIN?
Way(?) Pa[a]t Ahi[i]n(?)

“Fue decapitado *Way(?) Paat Ahiin(?)*”. Esta inscripción está fechada en el 734 d.C. y fue consagrada durante el gobierno de *K'inich Ahkal Mo' Nahb' III* (Velásquez 2006:1), pero el evento de decapitación sucedió el 16 de marzo de 3298 a.C.

A continuación señalaré las diversas lecturas que se han realizado al pasaje S-2, de la plataforma del templo XIX, las cuales mantengo en su integridad, sin proponer por mi parte una lectura independiente de este pasaje, debido principalmente a que hay glifos que no están descifrados con certeza aún, razón por la cual me abstendría de leerlos. Las lecturas que utilizo son las que han realizado David Stuart (2005), Erik Velásquez (2006) y Guillermo Bernal (2008). Y es en ese mismo orden en que se analizan a continuación.

1 ETZ'NAB <i>Ju'n...?</i>		6 YAX-K'IN-ni <i>Wak-te' Yaxk'in</i> <i>6 yaxk'in,</i>
CH'AK-ka-U-BAAH <i>Ch'ahk(-aj)-u-b'aah</i>		?-?-? ..?..
tz'i-ba-la-?-? <i>Tz'ibal-...?</i>		3-?- wa-ja <i>Ux-...?.w-aj</i>
U-CH'ICH'?-le <i>u-...?..-el</i>		na-ka-?-wa-AJ <i>Nak-...?.w-aj</i>
jo-ch'o-K'AHK'-AJ <i>joch-k'ahk'-aj</i>		I-PAT-la-ja <i>i-pat-l-aj</i>
Ye-TE'-je <i>y-ete'-ej (?)</i>		1-?-?-? <i>Jun-...?...?..</i>

Figura 51. Tablero Sur del Trono del Templo XIX. Pasaje S-2. Detalle de los glifos E2-H1. Lectura de David Stuart (2005:192, 197).

En 1 *Etzna'b*, 6 *Yaxk'in*, fue cortada la cabeza del cocodrilo venado-estrellado del hoyo en la espalda (o de la espalda agujerada) (y) [el] cocodrilo venado-estrellado [de] la espalda escrita.

Tres veces corrió (?) la sangre de la ? persona, la persona taladrado-fuego (o del fuego que taladra).

Luego fue creado, él ? ese, "GI".¹⁰⁸

Respecto a este pasaje, Stuart señala que en el día 12.10.12.14.18 1 *Etz'nab* 6 *Yaxk'in*, un "cocodrilo venado estrellado" (o posiblemente dos aspectos de esa entidad cósmica) es (o son) decapitado(s), quizás a manos de GI. Varios glifos son difíciles de descifrar, pero

¹⁰⁸ It is One *Etz'nab* the sixth of *Yaxk'in*,
Chopped is the head of the 'Hole'-backed Starry-Deer Crocodile (and) The Inscribed-back Starry Deer Crocodile.

Thrice flows(?) the blood of the ? person, the Fire-drill person.
Then it is fashioned, he ? it, "GI." (Stuart 2005: 197).

encontramos una referencia a alguna deidad como un “taladrador de fuego” (probablemente es un término descriptivo para el cocodrilo venado estrellado). El pasaje cierra con una referencia a la formación o construcción de algún objeto asociado con GI. El tema parece ser la creación del mundo (Stuart 2005: 68). Este evento de gran importancia cosmológica sucede 11 años después de la inauguración de GI.

Stuart no está seguro si el evento se refiere a la decapitación de una o dos entidades (glifos F3 y E4), ya que podrían estar aludiendo a dos cocodrilos distintos, o podrían referirse a dos aspectos de la misma entidad, del mismo cocodrilo (*ibid*: 69-70). Este ser es una variación o aspecto del “Monstruo Celestial”; iconográficamente hablando, aparece muchas veces arqueado sobre algún espacio o escena, como símbolo del cielo. Representa lo estrellado, el aspecto nocturno del Monstruo Celestial, y simboliza en esencia la nublada Vía Láctea (*ibid*: 72).

El glifo del cocodrilo que aparece en Palenque puede nombrar un aspecto específico del amplio aspecto animado de la tierra (*ibid*: 73).

Luego de la decapitación del cocodrilo transcurren 938 años y nace la tríada de Palenque, GI, GIII y GII con muy pocos días de diferencia entre cada nacimiento.¹⁰⁹ Tanto GI como GII nacen en el lugar mítico de *Matwil* o *Matawil*.¹¹⁰

El sacrificio(s) del o los cocodrilo(s) implicaba la creación del mundo, y GI era el principal actor involucrado. Parece ser una variación maya del Clásico, de la criatura acuática primordial que fue asesinada para crear la superficie del mundo (*ibid*: 178). Y una versión muy similar se encuentra en los Libros de *Chilam Balam* de Yucatán, en donde se señala la decapitación del gran reptil *Itzam Cab Ain*:

¹⁰⁹ Nacimiento de GI: 1.18.5.3.2 9 *Ik'* 15 *Keh* (21 octubre 2360 a.C.).

Nacimiento de GIII: 1.18.5.3.6 13 *Kimi* 19 *Keh* (25 octubre 2360 a.C.).

Nacimiento de GII: 1.18.5.4.0 1 *Ajaw* 13 *Mak* (8 noviembre 2360 a.C.).

¹¹⁰ Stuart sugiere que la creación de los dioses de la tríada implicaba un “renacimiento” del previamente existente GI, dentro de un nuevo, más localizado orden de existencia. El GI que toma cargo bajo *Itzammaaj* “en el cielo” parece ser una deidad de amplio significado cosmológico, mientras que el GI de la tríada de Palenque al parecer es un más limitado aspecto del dios, íntimamente vinculado a la dinastía de Palenque (*ibid*: 173-174). Si bien está ligado a la dinastía de Palenque, este dios aparece también en otros sitios, como Tikal y Ceibal, entre otros.

[Ah Mesencab] puso al revés el cielo y el Petén, y Bolon ti Ku levantó a Itzam Cab Ain; hubo un gran cataclismo y las eras concluyeron con una inundación. Se contaba el décimo-octavo Bak Katun y en su décima-séptima parte. Bolon ti Ku se rehusó a permitirle a Itzam Cab Ain que tomara el Petén y destruyera las cosas del mundo, por lo que cortó la garganta de Itzam Cab Ain y con su cuerpo formó la superficie del Petén (Craine y Reindorp 1979: 117-118).

Stuart propone que es muy posible que la decapitación del o los cocodrilo(s) que aparece en la inscripción haya servido para anticipar, si es que no era la causa directa, el nacimiento y creación de la tríada de Palenque por la tríada progenitora (*ibid*: 180). Pero quizás también, haya existido alguna creación terrestre, similar a la que narra la cita anterior del *Chilam Balam*, de hecho, así lo traduce Guillermo Bernal -como se verá más adelante-: “y entonces es formada (la tierra)” (2008), lo cual concuerda con la versión del *Chilam Balam*.

<p>1-“ETZ’NAB” <i>Ju’n Etz’nab’(?)</i></p>		<p>6-YAX-K’IN-ni <i>Wak Yaxk’in</i></p>
<p>CH’AK-ka-u-B’AH <i>ch’a[h]ka[j] ub’aah</i></p>		<p>WAY?-PAT-AHIN? <i>Way(?) Paat Ahiin(?)</i></p>
<p>tz’i-b’a-la-PAT-AHIN? <i>Tz’i[h]b’al Paat Ahiin(?)</i></p>		<p>3-?-wa-ja <i>ux [...]waj</i></p>
<p>u-CH’ICH’-le <i>uch’ich’[e]l</i></p>		<p>na-ka-?-wa-AJ <i>nak[...]waj</i></p>
<p>jo-ch’o-K’AK’-AJ <i>joch’k’a[h]k’aj</i></p>		<p>i-PAT-la-ja <i>i patlaj</i></p>
<p>ye-EB’TEJ?-je <i>yeb’tej(?)</i></p>		<p>1-?-?-“DIOS GI” <i>Ju’n [...]]</i></p>

Figura 52. Tablero Sur del Trono del Templo XIX. Pasaje S-2. Detalle de los glifos E2-H1. Lectura de Erik Velásquez (2006: 2).

“[en] 1 *Etz'nab'* 6 *Yaxk'in* la cabeza de Way(?) Paat Ahiin(?), Tz'ihb'al Paat Ahiin(?), fue cortada; copiosamente fluyó la sangre del que levanta la corriente(?), el que taladra el fuego; entonces el trabajo de Ju'n [... ..] lo formó” (*id.*).

<i>Ju'n Nahb'</i> En 1 <i>etz'nab</i>		<i>Wak Yaxk'in</i> 6 <i>yaxk'in</i> (12.10.12.14.18 16 de marzo de 3298 a.C.)
<i>Ch'ak-u-b'aah</i> Es la decapitación		<i>Way Paat Ahiin</i> del Cocodrilo de la Cavidad en el Lomo
<i>Tz'ihb'-al Paat Ahiin</i> el Cocodrilo del Lomo Pintado		<i>Hux palaw?-aj</i> Abundante fue la anegación
<i>U k'ik'-el nak</i> de la sangre que subió		<i>Palaw?-Aj</i> de El de la Inundación,
<i>Joch'-k'ahk'-Aj</i> El del Taladrado del Fuego		<i>i-pat-l-aj</i> y entonces es formada (la tierra)
<i>yehtej</i> (?) por el trabajo		<i>Ju'n -?-?</i> del dios G1

Figura 53. Tablero Sur del Trono del Templo XIX. Pasaje S-2. Detalle de de los glifos E2-H1.
Lectura de Guillermo Bernal (2008).

Como podemos ver, las tres lecturas tienen sutiles diferencias entre sí, que se acrecientan más al transcribir los textos y sobre todo al traducirlos.

En definitiva, podemos concluir que el texto nos narra “sucesos cósmicos que ocurrieron en el último *b'ak'tun* de la creación anterior. Estos incluyen la entronización del dios GI en el cielo, bajo la supervisión de *Yax Naah Itzamnaaj*, el 10 de marzo de 3309 a.C.” (Velásquez 2006: 1), así como un evento de decapitación de un cocodrilo mitológico¹¹¹ durante una

¹¹¹ No estoy de acuerdo con lo que postula Stuart respecto a la posibilidad de que sean dos cocodrilos decapitados, y esto es básicamente por el hecho de que para adherir a tal interpretación, considero que el escriba debería haber señalado la decapitación del “segundo” cocodrilo anteponiendo a éste los glifos *ch'ak*

fecha mítica (184 años antes del inicio de la fecha era y once años después de la mencionada entronización de GI). Luego de esta decapitación al parecer el texto nos señala una especie de diluvio tras lo cual se creó la tierra, o al menos, surgió la era actual. Esta inundación se refiere a un diluvio de sangre y no de agua, donde la sangre derramada parece aludir al cocodrilo que fue decapitado (Stuart 2005: 76, Velásquez 2006: 3).

Posteriormente se nos indica la frase *joch'k'a[h]k'aj*, “la persona que taladra el fuego”, muy semejante a la frase anterior. Aunque la identidad de este individuo no se menciona explícitamente, hay que señalar que “taladrar el fuego” es una ceremonia que suele seguir a la destrucción del mundo por un diluvio, según narran las fuentes mitológicas de las tierras altas de México.¹¹² En este caso, al formar parte de una referencia indirecta al Cocodrilo Venado Estrellado, se enfatiza el hecho de que este animal mítico era un símbolo de destrucción y renovación cósmica. Quizás por ello, “la persona que taladra el fuego” se encuentra seguida de la frase *i patlaj*, “y entonces fue formado”, acto que, según Stuart, se refiere a la “creación de un nuevo orden cosmológico,” patrocinado por el Dios GI quien, al parecer es el que decapitó al cocodrilo que derramó su sangre (Velásquez 2006: 4). Sin embargo, como ya vimos Guillermo Bernal señala que con la decapitación del cocodrilo, se formó la tierra, tal como lo encontramos en otros mitos mesoamericanos y de otras áreas culturales. Por ejemplo, en el *Enuma Elish* babilónico se narra la lucha entre el dios *Marduk* y la serpiente creadora primordial *Tiamat*, la batalla es ganada por *Marduk*, quien corta en dos a este monstruo hembra y de su parte superior crea el cielo y de su parte inferior la tierra firme (*Enuma Elish* 2008). Este mito es paralelo a algunos encontrados en

b'a, tal y como sucede con el “primer cocodrilo”. Probablemente los dos glifos de cocodrilo que aparecen en F3 y E4 correspondan al nombre completo del cocodrilo decapitado. En este sentido, Erik Velásquez nos señala que “aunque la frase *Way(?) Paat Ahiin(?)*, *Tz'ihb'al Paat Ahiin(?)* parece ser ambigua, pues no se sabe si se refiere a dos lagartos diferentes o a una misma entidad descrita con frases paralelas (Stuart 2005: 69-70, 176; 2006: 101), me inclino por favorecer la segunda de estas opciones, en virtud de que el paralelismo es un recurso de equivalencia sintáctica atestiguado en la literatura maya jeroglífica (Bricker 2000: 106-110; Lacadena s.f.: 5-6), así como por el hecho de que fuentes escritas posteriores [...] apoyan la idea de que la entidad que fue decapitada se identifica sólo con un lagarto” (Velásquez 2006: 2). De esta forma, en este punto concuerdo con las lecturas de Erik Velásquez y Guillermo Bernal, al hablar de un solo cocodrilo decapitado.

¹¹² En la *Historia de los mexicanos por sus pinturas*,

sólo dos años después del diluvio Tezcatlipoca-Mixcoatl “quiso [...] hacer fiesta a los dioses y para eso sacó lumbre de los palos, que lo acostumbraba sacar, y fue el principio de sacar fuego de los pedernales, que son unos palos que tienen corazón, y sacado el fuego, fue la fiesta hacer muchos y grandes fuegos” (Garibay 1979 en Velásquez 2006: nota 8).

Mesoamérica, como el del *Cipactli* entre los mexicas y el del gran reptil *Itzam Cab Ain* de la zona maya, entre otros.

I pat laj también podría traducirse como “y entonces se creó todo”, ya que *laj* en ch’olano y yucateco significa “todo”, y en yucateco se agrega “del todo, todos, hasta el cabo”, etc. (Aulie y Aulie 1978: 71, *Diccionario Maya Cordemex*: 430). De esta forma, la decapitación del cocodrilo originó el comienzo de todo, no sólo de la tierra, sino que también pudo originar la creación de la tríada de Palenque y de todo lo conocido. En definitiva, se creó el mundo y sus habitantes.

Este pasaje alude a un proceso de destrucción, creación y renovación del universo, que comenzó con la decapitación de un cocodrilo celeste en la fecha sacrificial 1 *Etz’nab’*, lo que a su vez provocó un diluvio de sangre (Velásquez 2006: 4).

Los libros de *Chilam Balam* de Tizimín y Maní, refieren que el diluvio fue precedido por un eclipse y provocado por un lagarto pluvial y celeste, el cual fue decapitado para construir con sus restos desmembrados el nuevo orden cosmológico (*ibid*: 6).

En un nivel más general, el Cocodrilo Venado Estrellado probablemente es una representación del cielo del inframundo, del firmamento nocturno o es un símbolo de la noche (Wagner 2001: 287, en Velásquez 2006: 2; Stuart 2005: 72-73), tal como se manifiesta en el famoso Plato Cósmico (o K1609), donde diversas estrellas cuelgan del cuerpo del lagarto (Velásquez 2006: 2).

Posteriormente al evento antes descrito (938 años después de la decapitación del cocodrilo), nacen la tríada de Palenque. Al parecer, el que decapitó al cocodrilo y dio origen con esto al inicio de una nueva creación y al nacimiento de la tríada de Palenque, fue –como vimos- el dios GI, deidad muy poco conocida y comprendida hasta ahora, la cual probablemente fue un dios muy importante durante el Clásico maya.

Quizás, este evento mítico se relaciona de alguna forma con el inicio de la fecha era maya (3114 a.C.), considerando que hay muy poca distancia entre ambas fechas.

3.5.2. Friso de Toniná

Este es un gigantesco mural de estuco que apareció en 1992, en las excavaciones del límite oriental de la quinta terraza de Toniná; alguna vez estuvo pintado de rojo, azul y ocre (Martin y Grube 2000). Lamentablemente este friso está incompleto, razón por la cual hay muchos elementos iconográficos que se desconocen y otros que sólo se insinúan, lo que dificulta aún más su interpretación.

Este friso se encuentra detrás de lo que podrían ser asientos o tronos (figs. 54 y 61), y está enmarcado dentro de columnas verticales y diagonales de plumas, que se entrecruzan entre sí, y en cuyas intersecciones encontramos en total 3 cabezas trofeo invertidas, con el cabello colgando hacia abajo, y una cabeza trofeo esquelética o semiesquelética en posición normal, ubicada arriba de uno de los pilares verticales, el cual intersecta con un pilar horizontal (fig. 54). Este friso representa un ambiente del anecúmeno, en el sentido que le da López Austin (2006), en donde vemos a diversos personajes sobrenaturales y seres humanos con estos atributos interactuando. Las escenas representadas al parecer aluden a rituales de nagualismo, como veremos a continuación.



Figura 54. Friso de Toniná. Fotografía de la autora.

El friso se compone de un personaje central de perfil, que sostiene una cabeza cortada en la mano izquierda y una serpiente –en forma de báculo o llave- en la mano derecha. Este personaje es un ser antropomorfo y semiesquelético; lleva el cabello amarrado, oreja, ojo, y sólo sus manos y pies tienen piel (a la altura de las muñecas y tobillos respectivamente), ya que todo el resto del cuerpo consiste en un esqueleto con su respectiva calavera. También porta algunos elementos ornamentales y/o vestimenta, como un globo ocular que cuelga de su oreja a modo de pendiente, alrededor del cuello tiene una especie de collar o adorno; lleva un calzoncillo y sobre cada empeine tiene un caparazón de tortuga; sobre la frente tiene una especie de esfera pequeña con un apéndice curvo, ésta podría representar el globo ocular desprendido que aparece en otras representaciones asociadas al dios de la muerte de los códices y a los *way* de las vasijas, y que este personaje ya lleva colgando también de su oreja como aro. Estos “globos oculares” acentúan la naturaleza sobrenatural del personaje y lo relacionan con el inframundo. Bajo el “globo ocular” adherido en su frente, hay un elemento curvo –a manera de soporte del anterior-, pero no se distingue bien si es parte del mismo cabello u otro elemento.

La cabeza que este ser esquelético sostiene en su mano izquierda y sujeta del cabello, corresponde a un hombre (lleva bigotes) que tiene los ojos cerrados y la lengua afuera. En su otra mano, este ser porta una vasija invertida con el glifo de *ak'b'al* de la que surge una serpiente.

En este friso tenemos la representación de una decapitación a manos de un ser del anecúmeno y la representación del glifo *ch'ak*, pero esta vez se señala cortando la mano de un personaje, en vez de su cabeza. Dentro de los otros seres que forman parte de la escena, encontramos a un roedor antropomorfo que sostiene una vasija con una cabeza cortada adentro (fig. 55). Este ser es descrito en las inscripciones como “imagen (de) roedor/tuza preciosa/amarilla (del) norte”, y fue identificado como *way* por Grube y Nahm (1994: 699, 700), ya que así aparece representado en algunas vasijas policromas, un roedor antropomorfo similar al representado aquí en el friso, además, todos estos personajes tienen en común el mismo nombre: *k'an b'aah ch'o* (figs. 55 y 56). De esta forma, el roedor sobrenatural representado en el friso es un *way*, y es curioso que en las representaciones de las vasijas también aparezca junto a un ser esquelético sobrenatural, al igual que en este

friso. Sin embargo, el ser esquelético de las vasijas fue identificado como *u ku chi kimi* “muerte venado” por Gube y Nahm (*ibid*: 705), en cambio, este ser esquelético está identificado epigráficamente en el friso como “Señor Pipa’ (la) Muerte pies (de/con) tortuga”, lo cual nos indica que es un personaje distinto. Otro ser que aparece junto a estos dos personajes en las vasijas, es un venado sobrenatural (fig. 56), el cual podría haberse encontrado formando parte del friso de Toniná, sin embargo, como éste está incompleto, no lo podremos saber.



Figura 55. Detalle del roedor sobrenatural del Friso de Toniná.



a



b

Figura 56. a) vasija K3061. A la derecha se observa al roedor antropomorfo; a la izquierda aparece el ser esquelético, y al medio se ve al venado sobrenatural. b) vasija K2023. A la izquierda está el venado sobrenatural, detrás de él está el roedor antropomorfo y a la derecha de la imagen está el ser esquelético. Todos los personajes aquí representados en ambas vasijas aparecen señalados como *way*.

En el friso había representadas a lo menos tres aves; una de éstas sólo se logra distinguir por el ala que se conserva cerca del ser esquelético (arriba y detrás de él). Otra ave se encuentra muy cerca del ser esquelético (separados por uno de los pilares verticales), la cual fue identificada como el gran pájaro del cielo, y muy cerca de ella, separado por un pilar diagonal se encuentra un jaguar mal conservado (se aprecia sólo su cabeza). Casi al final del friso, en el lado derecho de la escena, se observa otra ave sobrenatural, que lleva adheridos a su cuerpo cuatro signos *ak'b'al*, lo cual nos señala que es un ave nocturna, relacionada quizás con el inframundo.

En el friso se distinguen las piernas de al menos dos personajes (detrás del roedor y cerca de la cabeza cortada invertida, colgada al medio del friso), los cuales al parecer también son seres esqueléticos. Bajo el gran pájaro del cielo hay un hombre con marcas del inframundo en su piel (¿putrefacción?) contorsionándose y apoyado sobre su espalda encima de un asiento de huesos. Muy cerca del ave nocturna hay un personaje en el suelo que se está contorsionando, y de cuya boca expulsa una voluta doble (fig. 57).

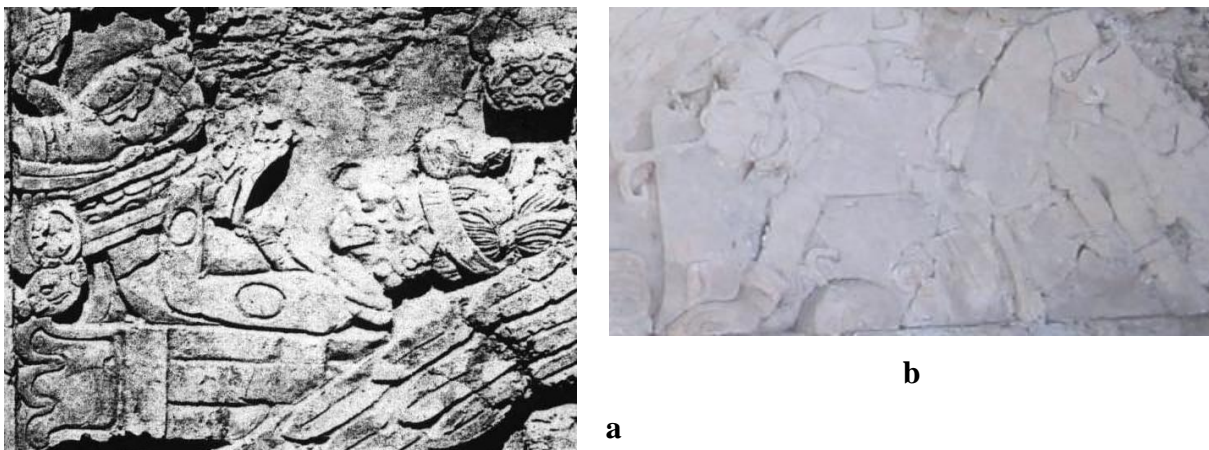


Figura 57. Detalle del Friso de Toniná. a) Personaje contorsionado sobre un asiento o bulto de huesos. b) Personaje contorsionado expulsando su aliento por la boca. Fotografía de la autora.

Los dos personajes que se están contorsionando pueden ser chamanes que están en plena transformación nagualística. Ya vimos en el capítulo 2 que para transformarse, el chamán debía dar varias vueltas en el aire y contorsionarse, luego de esto el chamán externaba o reincorporaba por la boca a su *nagual*, tal y como lo vemos con el personaje de la figura 57b. Lo que él está expulsando por la boca debe ser su espíritu *nagual* y no el humo de un cigarro, como Martín y Grube piensan (2000: 185).

Los pilares sobre los cuales se desarrolla esta escena, están decorados de plumas y algunos de huesos; los pilares diagonales se entrecruzan entre sí y en cada intersección hay una cabeza humana cortada puesta boca arriba, sumando tres en total, y en uno de los pilares verticales se encuentra una calavera con tocado y pendientes. Las tres cabezas humanas cortadas están puestas al revés de la misma forma en que aparecen las cabezas trofeos que llevan los guerreros en sus cinturones o zona genital, como vimos en el capítulo 1. Por esta razón, es muy probable que estas cabezas sean trofeos de guerra obtenidos por uno o más guerreros de Toniná. Hay que señalar que en una vasija aparece el mismo concepto de cabezas cortadas, colgadas de pilares de plumas o quizás de frutos vegetales (fig. 58).



a



b

Figura 58. Detalle de los pilares de plumas y/o frutos con cabezas trofeos colgadas de ellos. a) Detalle del Friso de Toniná con cabeza trofeo en la intersección de las dos diagonales. b) Vaso K3924 con cabezas trofeos colgadas en los ángulos de los pilares.

Respecto a las plumas, De la Garza (1996) las identifica como símbolo de agua celeste, de lo precioso, como la sangre y el jade, y quizás en este contexto tenga sentido que se encuentren sosteniendo las cabezas cortadas que aparecen colgadas de ellas, ya que también las cabezas trofeo representan algo precioso y muy codiciado entre los antiguos mayas.

Según Martin y Grube (2000), este friso representa el universo paralelo de los *way*, los *naguales*, y señalan:

Este extraño escenario onírico estaba poblado de los alter ego de la nobleza maya, quienes tomaban la forma de bestias fantásticas y, a menudo, macabras. El complejo friso está dividido en cuatro por un cadalso emplumado del cual cuelgan las cabezas de las víctimas de sacrificios (un motivo visto en Teotihuacan). La sección mejor conservada muestra una figura esquelética llamada ‘Muerte Pies de Tortuga’ (nótense los caparazones de tortuga que usa en sus pies), sosteniendo una cabeza humana decapitada. Este parece ser el *way* de un señor Pipa’. Otras figuras incluyen un pequeño roedor que lleva una jarra o pelota amarrada, un acróbata contorsionista fumando un cigarro y el héroe mítico Huun Ajaw, con una mano amputada por su némesis, el gran pájaro del cielo. La preponderancia de entierros en la quinta terraza la convierte en un hogar apropiado para este simbolismo del ‘otro mundo’ de oscuridad y transformación (Martin y Grube 2000: 185).

Parte de este friso ha sido asociado con el mito del *Popol Wuj* por estos y otros autores, sobre todo en la representación del ave y el personaje con la mano cortada, los cuales han sido identificados como *Wuqub Kak'ix* y *Junajpu* (Martin y Grube 2000, Chinchilla 2010), sin embargo, como veremos más adelante, las lecturas epigráficas no avalan dicha interpretación, al igual que el contexto iconográfico que se representa, el cual es muy similar al de algunas vasijas policromas, especialmente al vaso K3924.

Curiosamente, la escena representada en el vaso antes mencionado (K3924) corresponde a un ambiente completamente sobrenatural, en donde observamos a numerosos *way* o naguales junto a otros seres antropomorfos, cuya naturaleza no se define (fig. 59). Entre los *way* se ve a un ser esquelético sosteniendo una cabeza humana cortada, al igual que el personaje esquelético del friso (fig. 60). La similitud de la escena de la vasija que muestra un escenario sobrenatural y a naguales, con las escenas del Friso de Toniná – aunado a que en el mismo friso encontramos a dos personajes contorsionados transformándose en *way*, además de la presencia de un *way* roedor antropomorfo-, me hace concluir que lo que se está representando en este friso es una escena sobrenatural, en donde los protagonistas son los *way* que aparecen realizando distintas acciones. El personaje principal de este friso, el ser esquelético, si bien no está identificado epigráficamente como *way*, por método comparativo con otras vasijas donde aparecen personajes similares (como las siguientes: K718, K3924, K1256, Hellmuth, 1987c: 48, fig. 51, K8803, K8936, K1490), se puede afirmar que esa es su naturaleza y condición: la de *way* o *nagual*. Además, Martin y Grube opinan lo mismo (2000: 185). Este ser no es el dios de la muerte, como tantas veces se ha identificado, porque el contexto en el que se encuentra es sobrenatural nagualístico; además, como ya vimos en el capítulo 2, había *way* esqueléticos en las representaciones del Clásico, creencia que es avalada aún hoy por varios grupos mayas contemporáneos.



Figura 59. Vaso K3924.¹¹³ Representa una escena sobrenatural con numerosos way, entre los que encontramos un ser esquelético llevando una cabeza cortada; además, observamos los pilares de plumas o quizás en este caso frutos vegetales, con cabezas trofeo colgando de ellos.



a



b

Figura 60.
Naguales
esqueléticos
llevando cabezas
cortadas y globos
oculares en la
frente y cabeza. a)
Detalle del Friso
de Toniná. b)
Detalle del vaso
K3924.

¹¹³ En:

http://research.mayavase.com/kerrmaya_list.php?allSearch=&hold_search=&x=14&y=16&vase_number=3924&date_added=&ms_number=&site=

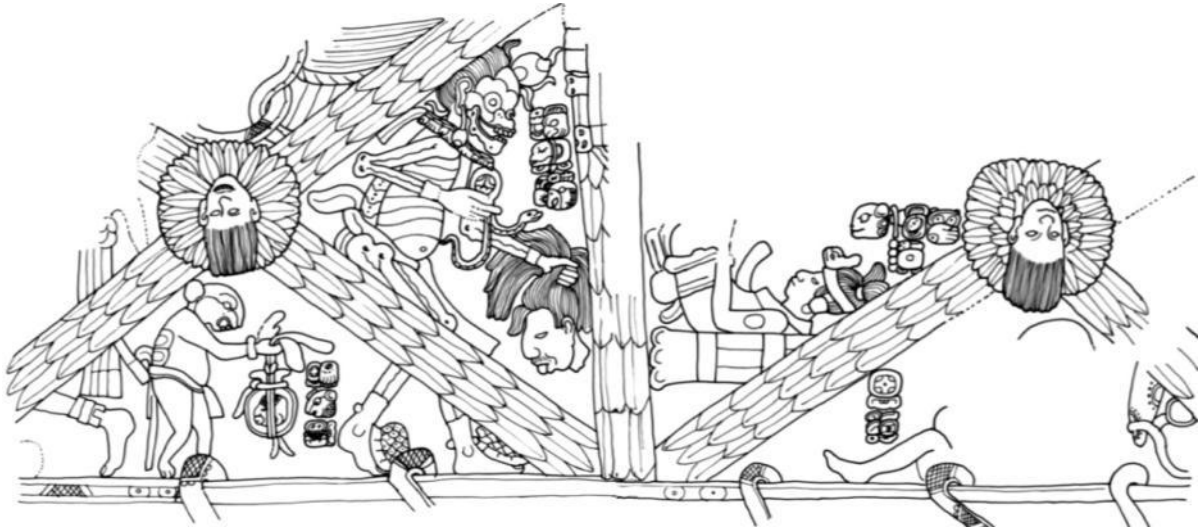


Figura 61. Friso de Toniná.

A continuación señalo las lecturas epigráficas del friso:

K'AN-na-b'a- ch'o-xa-MAN-na= *K'an b'aah ch'o xaman*

Esto podría traducirse como “imagen (de) roedor/tuza amarilla (del) norte” o como “preciosa imagen de roedor (o tuza del) norte”.

Hay que aclarar que *ch'o/cho* significa literalmente “ratón”, “rata”, tanto en tzeltal como yucateco (Ara 1986: 269, *Diccionario Maya Cordemex*: 138), sin embargo, considerando el contexto iconográfico ampliaré el término a roedor. Grube y Nahm lo traducen como “yellow gopher rat” y lo identifican con un *way*, ya que así se le nombra a este mismo ser en la vasija K2023, entre otras (Grube y Nahm 1994: 700).

Hay que señalar que los actuales tzeltales de Oxchuc creen que los naguales de color amarillo y blanco son benévolos, al tiempo que los de color rojo y negro son totalmente lo opuesto (Sheseña 2010: 23).

a-ka-OK?-CHAM-?-ya?-pi-pa'-AJAW= *a[h]k ook? Cham...? pipa' ajaw* “Señor Pipa’ (la) Muerte pies (de/con) tortuga”

Esta inscripción nos indica que el Señor *Pipa’* es el dueño del *way* “Muerte pies (de) tortuga”, el cual lleva la cabeza decapitada de un personaje no identificado. Según Peter

Mathews, probablemente *Pipa'* se refiere a un *ajaw* de Pomoná decapitado en Toniná en 750 d.C. (Mathews 2000: 146, fig. 22); sin embargo, el glifo emblema que se señala no corresponde a Pomoná, sino que corresponde al sitio *Pipa'*, además, es inviable que el *way* del señor decapitado llevara la cabeza de su propio dueño. Pienso que es más probable, que el sitio *Pipa'* haya sido aliado de Toniná, y por esta razón se representara al *way* del *ajaw* de *Pipa'* en un friso en Toniná. El personaje decapitado, debió haber sido un enemigo común de *Pipa'* y Toniná.

?-CH'AK-ka-ja-u-K'AB-chan-PET-NAL?-la

? *ch'a[h]kaj u k'ab chan pet nal?*

? cortó su mano (de) cuatro/cielo/serpiente *Pet Nal?*

K'AN-na-yo-po-TE'-NAL= *K'an yopte'nal*

(en el) lugar de la hoja de árbol? madura/preciosa

Este friso representa eventos sobrenaturales asociados a eventos históricos, ya que nos señala la muerte y decapitación de un personaje no identificado, en manos de un *way* del *ajaw* de *Pipa'*. También la escena la componen otros seres sobrenaturales, como el roedor o tuza del norte que lleva una especie de vasija con una cabeza humana adentro. Como ya vimos, este roedor fue identificado como *way* por Grube y Nahm (1994: 699-700), ya que encontraron el mismo nombre *k'an b'aah ch'o* en varias vasijas, donde se representa a un roedor antropomorfo con el mencionado nombre y acompañado del glifo *way*. Este personaje, al igual que el roedor del friso de Toniná, lleva una especie de vasija que cuelga de un cordel. Este roedor sobrenatural debe ser el *way* de uno de los personajes representados en el friso, quizás de uno de los que está contorsionándose, pero dicha referencia no aparece en las inscripciones.

Como vimos anteriormente, Martin y Grube (2000: 185) señalan que el personaje esquelético que lleva la cabeza decapitada al parecer es el *way* del Señor *Pipa'*. A pesar de que este ser sólo está nombrado como “Señor *Pipa'* Muerte pies (de/con) tortuga”, intenté demostrar las evidencias que hay para considerarlo el *nagual* o *way*, de algún chamán-

gobernante poderoso de *Pipa'* que se despoja de su carne y se convierte en un *nagual* esquelético (ver capítulo 2).

Finalmente, el tercer personaje representado es un hombre con la mano cortada (figs. 62 y 63). Martin y Grube, señalan que este personaje es *Ju'n Ajaw*, y que su mano fue amputada por su némesis, el gran pájaro del cielo (2000); esta interpretación es consistente con la iconografía de la escena, no así con la inscripción, ya que señala que el personaje de la mano amputada es *Chan Pet Nal?* (cuatro...?) y no *Ju'n Ajaw*.

En definitiva el friso de Toniná nos relata una escena sobrenatural relacionada con el mundo de los *way*, en donde encontramos a diversos personajes, algunos en proceso de transformación nagualística y otros ya convertidos en *way*, como el ser esquelético, el roedor, el jaguar y las aves. Si bien ninguno de estos personajes aparece identificado epigráficamente como *way*, el mismo nombre que señala al roedor de este friso, aparece en algunas vasijas mayas identificándolo explícitamente como *way*, además de estar representado iconográficamente de manera similar al roedor del friso. El protagonista de este friso, el ser esquelético que lleva la cabeza de un decapitado, también fue representado en numerosas vasijas mayas como *way*, lo cual no deja dudas respecto a su naturaleza: es un *way* similar a los naguales etnográficos que se despojan de su carne y quedan en huesos.

En síntesis, puedo concluir por análisis comparativo con varias vasijas mayas, que este friso narra escenas sobrenaturales relacionadas con el mundo de los *way* o naguales. De esta forma, el Friso de Toniná podría ser una de las *pocas*, si es que no es la única, representación monumental de nagualismo.



Figura 62. Detalle de la inscripción con glifo *ch'ak* que aparece en el Friso de Toniná.

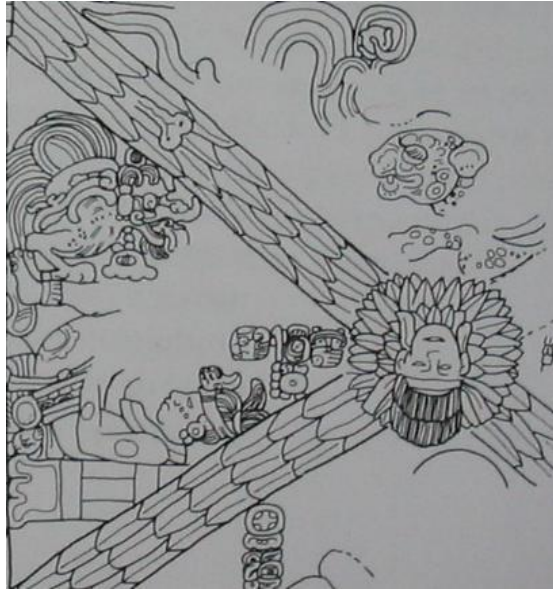


Figura 63. Detalle del Friso de Toniná.

3.6. *El glifo *ch'ak* como título de “sacrificador/a” y/o de “guerrero”*

En algunas ocasiones aparece el glifo *ch'ak* formando parte del título de gobernantes y personas importantes de la elite, y probablemente el sentido del glifo en este contexto es el de señalar un título de alto rango, relacionado con los sacrificadores y guerreros. Esto es lo que analizaremos a continuación.

Aquí presento los cuatro sitios en donde encontré el glifo *ch'ak* formando parte del título de ciertos personajes sobresalientes: Chichén Itzá, Dos Pilas, Naranjo y Yaxchilán, si bien dos de estos sitios se refieren a la misma persona. De esta forma, actualmente sólo he identificado a tres personas que ostentan el título *ch'ak*: dos hombres (el gobernante de Dos Pilas *B'alaj Chan K'awiil* y un “comandante” o jefe militar de Chichén Itzá) y una mujer (la Señora *Xook* de Yaxchilán).

El orden de análisis que sigo a continuación, sólo refleja el orden en que me fueron apareciendo estos monumentos durante la elaboración de este capítulo.

3.6.1. Dintel 1, Templo de los Cuatro Dinteles. Chichén Itzá



Figura 64. Detalle del Dintel 1, Templo de los Cuatro Dinteles. Chichén Itzá (Dibujo de Ruth Krochock, en Schele y Freidel 1999).

K'IN-na?-ni-ko-?-la-CH'AK-OL-la-b'a-TE'-ya-ja-wa-k'a-K'AK'

k'in...? ch'ak o[h]l b'a[ah]te' yajawk'ahk'
“el *b'a[ah]te'*, “comandante” (Alfonso Lacadena, comunicación personal 2010) que corta corazón, el vasallo del fuego”.

Aquí *ch'ak* aparece formando parte de un título militar, quizás un jefe militar. Esta estela está fechada en 10.2.12.1.8, 9 *Lamat* 11 *Yax* (13 de julio 881 d.C.). El título que lleva este posible jefe militar está relacionado al sacrificio, y es probable que corresponda a un sacrificador, ya que Ruz Sosa nos dice que entre los tzeltales coloniales, el oficiante de la ceremonia apenas era conocido como *ghcup uinic* o *ghcupay* (“cortador de hombres” o “el que corta”), lo que Ara tradujo como sacrificador y Ruz Sosa agregó degollador (1985: 222). De esta forma, este personaje aparece identificado con un sacrificador, quien más que un decapitador, quizás era un especialista en sacar corazones. Esta posibilidad es factible siempre y cuando hayan existido distintas denominaciones para los sacrificadores, dependiendo del tipo de muerte que produjeran. Otra posibilidad es que este haya sido el término general para designar a los sacrificadores, independiente del tipo de muerte y sacrificio que éstos realizaran.

Es probable que el título de “cortador de corazón” se haya aplicado como término general para los sacrificadores, incluyendo a los decapitadores.

Respecto al título *yajawk'ahk'*, Zender (2004c: 210) lo traduce como “Vasallo del fuego”, y señala que habría que entenderlo como un oficio de sacerdotes guerreros encargados de hacer ofrendas de incienso a los dioses, y presumiblemente en la mantención de los templos

del fuego y en la elaboración de efiges de incensarios. Finalmente, señala como probable el hecho de que el *yajawk'aahk'* del Clásico fuera un prominente oficio sacerdotal desde al menos a fines del Clásico Tardío -600 A.D.- (*id*).

El título de *yajawk'aahk'* es coherente con los otros dos títulos que lleva este personaje: *b'a[ah]te'*, “comandante” y *ch'ak o[h]l* “que corta corazón”. En conjunto, los tres títulos reafirman y enfatizan la idea de que estamos frente a un guerrero-sacerdote y muy posiblemente, sacrificador.

3.6.2. Escalera jeroglífica IV, escalón 1. Dos Pilas

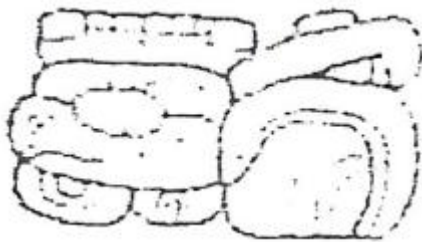


Figura 65. Detalle de la Escalera jeroglífica IV, escalón 1 de Dos Pilas, donde aparece el glifo *ch'ak* (Dibujo Stephen Houston).

a?-AJAW?-wa CH'AK-KAB'?

Ajaw ch'ak kab'[an]

“Ajaw (que) corta tierra”

Este escalón está fechado en 9.12.12.11.2 2 *Ik'* 10 *Muwan* (4 de diciembre de 684 d.C.).

Aquí *ch'ak* aparece formando parte del título del gobernante *B'alaj¹¹⁴ Chan K'awiil* de Dos Pilas (María Elena Vega, com. pers., noviembre 2009).

El título de “señor que corta tierra”, que vimos en la escalera jeroglífica de Dos Pilas, quizás alude a un título militar, relacionado con el ataque a ciudades, ya que hay que recordar que muchas veces que se menciona una guerra, aparece el glifo estrella sobre el glifo tierra, lo cual se ha interpretado como el ataque a una ciudad o localidad. “Cortar tierra” debe aludir al ataque de una ciudad, y si esta cláusula aparece dentro del título de un gobernante, probablemente nos está señalando el carácter bélico del personaje y su cualidad de “acometedor de ciudades”.

¹¹⁴ *Balaj* probablemente viene de la partícula yucatecana *bah-*, que expresa una acción violenta o enfatizante (*Diccionario Maya Cordemex* 1980: 25).

3.6.3. Estela 24 de Naranjo

En este fragmento de la estela (fig. 66), la gobernante de Naranjo Señora Seis Cielo (quien reinó entre el 682 y el 741 d. C.), señala que su padre es *B'alaj Chan K'awiil* “el que corta”. De esta forma, nuevamente encontramos al glifo *ch'ak* formando parte del título de este gobernante de Dos Pilas.

Como vimos anteriormente, entre los tzeltales coloniales, se designaba “el cortador de hombres” o “el que corta” al sacrificador (Ruz Sosa 1985: 222). Este es precisamente el mismo título que lleva el gobernante de Dos Pilas *B'alaj Chan K'awiil*, quien por lo visto, además de ser el jefe político y militar, también era el jefe religioso, al cumplir las funciones de sacrificador.



Figura 66. Detalle Estela 24 de Naranjo (Dibujo en Schele y Freidel, 1999).

**Ba-la-ja-CHAN-na-KAWIL-AJ-?-la
CH'AK-ka-ka-K'UHUL-MUT-
AJAW**

*B'alaj Chan K'awi[i]l Aj...l ch'ak
k'uhul Mut[u'l] ajaw*

“*B'alaj Chan K'awiil*, el que corta,
señor sagrado de *Mutu'l* (Dos Pilas)”.

Esta estela está fechada en 9.13.7.3.8 9 *Lamat 1 Sotz'* (19 de abril de 699 d.C.).

3.6.4. Dintel 24 de Yaxchilán

Este dintel cubría la entrada frontal de la estructura 23, al igual que los dinteles 25 y 26. En la estructura 23 se hallaron en total cuatro dinteles labrados, 23, 24, 25 y 26 (Mathews 1997: 154).

Aquí se representa la primera escena de la secuencia (fig. 67), en donde la Señora *Xook*¹¹⁵ (“tiburón”) realiza un sacrificio de sangre, atravesando por su lengua una cuerda con espinas. La sangre del sacrificio cae sobre el papel de corteza o girones de ropa que se ven en la cesta que está en el suelo, debajo de la Señora *Xook*. *Kokaaj B’ahlam* II (también llamado *Itzamnaaj B’ahlam* II y *Escudo Jaguar* I y II) está frente a ella, sosteniendo una larga antorcha humeante (*id*).



Figura 67. Dintel 24 de Yaxchilán.

En relación con las tres secuencias representadas en los dinteles 24, 25 y 26, Peter Mathews señala que “la secuencia narrativa fue, primero, el autosacrificio ritual, la pérdida masiva de sangre de la cual se llegó, en segundo lugar, a la visión alucinatoria de cierto evento

¹¹⁵ Peter Mathews (1997: 154) la llama “Señora Puño-Pez”.

anterior; todo lo cual es la preparación, en tercer lugar, para una batalla, cuyo objetivo es obtener víctimas para el sacrificio” (*ibid*: 159).

En este dintel vemos nuevamente al glifo *ch’ak* formando parte del título de un gobernante o personaje importante, en este caso, aparece formando parte del título de la Señora *Xook* (fig. 68), probablemente la principal esposa de *Kokaaj B’ahlam II*, gobernante de Yaxchilán desde el 681 hasta el 742 d.C. Este dintel está fechado en 709 d.C. (Mathews 1997: 139, 140, 154, 159), la fecha en cuenta larga es 9.13.17.15.12 5 *Eb’*, 15 *Mak* (28 de octubre de 709 d.C.).





G 1		<p>u- B’AH-ti-CH’AB’-li <i>ub’a[a]h ti ch’a[h]b’[i]l’?</i> su imagen/ella misma (está) en sacrificio</p>
2		<p>IXIK- CH’AK-KAB’AN-na- XOK-ki <i>ixik ch’ak kab’an xo[o]k</i> Señora (que) corta tierra, Señora tiburón</p>
3		<p>IXIK- k’a-b’a-la’-XOK-ki <i>ixik k’ab’al’ Xo[o]k</i> Señora aleta (de) tiburón</p>
4		<p>IXIK- KAL-TE’ <i>ixik kal[o’m]te’</i> Señora <i>kalo’mte’</i></p>

Figura 68. Detalle del Dintel 24 de Yaxchilán.

El título que lleva esta importante mujer *kalo’mte’*, “Señora que corta tierra”, la podría asociar al igual que a *B’alaj Chan K’awill* con algún título militar que la convierte en “acometedora, destructora de ciudades”; sin embargo, las representaciones iconográficas en donde aparece la relacionan más con el ámbito religioso que militar, en donde la observamos infligiéndose autosacrificio, y posteriormente teniendo “contactos sobrenaturales” con la serpiente de visión, de cuyas fauces sale un personaje quizás

ancestral (dinteles 15, 24 y 25 de Yaxchilán), un guerrero. Esto me hace pensar en la posibilidad de que el glifo *ch'ak* como título, sea en realidad aquí un título religioso y no guerrero, correspondiente al título de sacrificadora y/o “sacerdotisa” o chamán. Esta posibilidad es muy coherente tanto con las representaciones iconográficas de la Señora *Xook*, como con la inscripción que acabamos de analizar, en donde se señala explícitamente que está en sacrificio. Además, esto explicaría la importancia política que tuvo esta mujer para su esposo, el gobernante *Kokaaj B'ahlam II*, quien aparece en numerosos rituales junto a ella (autosacrificio, ascensión, etcétera); y no hay que olvidar que él tenía otras esposas, las cuales no aparecen en las representaciones iconográficas, lo que manifiesta la poca importancia política que ellas tenían.

3.6.5. Recapitulación

Como hemos visto, el glifo *ch'ak* formando parte del título de gobernantes lo podemos encontrar a partir del 684 y 699 d.C. con el gobernante *Balah Chan K'awiil* de Dos Pilas, “el que corta tierra”, “el que corta”; posteriormente, en 709 d.C. lo encontramos con la Señora *Xook* de Yaxchilán “Señora que corta tierra” y finalmente en 881 d.C. lo encontramos en Chichén Itzá asociado a un posible jefe militar que “corta corazón”.

Los tres personajes que hemos analizado aquí llevando en sus títulos el glifo *ch'ak*, al parecer corresponden a sacrificadores, lo cual así es al menos en el caso del personaje de Chichén Itzá, interpretación que se apoya en su título de “cortador de corazón”. Sin embargo, en los otros títulos no tenemos alusiones al corte de personas o partes del cuerpo humano, sino sólo las referencias de “el que corta” y el/la “que corta tierra”; esto último podría relacionarse más bien con el ataque y destrucción de ciudades, ya que “tierra” es una metáfora de ciudad, al menos así se ha interpretado cuando aparece con el glifo guerra-estrella. No obstante, como vimos este título no se ajusta con las representaciones de la Señora *Xook*, mujer ligada íntimamente con el autosacrificio, los rituales y ritos de visión, la veneración a los ancestros y las prácticas religiosas. De esta forma, el título “cortar tierra” podría estar relacionado tanto con los sacrificadores como con los guerreros, ya que

en el caso de *B'alaj Chan K'awiil*, el título de cortador, destructor de ciudades, encaja muy bien con el gobernante debido a que él emprendió numerosas guerras durante su mandato. Pero también existe la posibilidad de que él haya sido un líder religioso, un sacrificador, y eventualmente pudo haber ostentado ambos títulos, el de sacrificador y el de destructor de ciudades.

Habrá que seguir investigando el sentido e interpretación del título “el/la que corta tierra”, para así establecer bien si corresponde a un título militar o de sacrificador/a, o si corresponde a ambos sentidos, dependiendo de la zona en que se utilice el término o incluso, del contexto. Por lo pronto, sólo puedo deducir que en el caso de la Sra. *Xook* se trata del título de sacrificadora, y en el caso de *B'alaj Chan K'awiil* pudieron haber sido los dos.

Es muy posible que este título de “cortador” en general, se aplicase tanto a los jefes militares como a los sacrificadores, tal y como lo vemos con la palabra yucateca *nakom* “jefe de guerra quien conduce las acciones militares”; “sacerdotes que se encargaban de efectuar los sacrificios humanos” (*Diccionario Maya Cordemex* 1980: 555). Probablemente esta palabra fue la que reemplazó posteriormente al término “cortador de corazón” utilizado a comienzos del Posclásico en Chichén Itzá.

De esta forma, puedo concluir que he identificado un posible título de sacrificador/a en las inscripciones, representado de diversas maneras: “el que corta corazón”, “el que corta” y muy posiblemente “la que corta tierra”. Una vez más, se evidencia la existencia de un campo semántico en común entre el triunfo militar sobre una ciudad, y la actividad específica de un sacrificador.

También he identificado el posible título militar asociado a la destrucción de ciudades, con el título “el que corta tierra”.

Tabla 2. Fechas con eventos hacha y decapitación (*ch'ak*).

Fecha	Monumento	Victorioso	Derrotado	Evento Hacha
¿486 d.C.?	Estela 10 de Tikal	¿Tikal?	¿?	cortó su tierra?
9.(4).16.13.3 4 <i>Ak'bal</i> 16 <i>Pop</i> (13 de abril de 531 d.C.).	Estela 15 Caracol	Caracol	Tikal	decapitación de una persona de Mutul, o ataque de dicha ciudad (?)
(9.6.2.1.11) 6 <i>Chuen</i> 19 <i>Pop</i> (9 de abril de 556 d.C.)	Altar 21, Caracol	Tikal	Caracol	Se corta...
(9.6.15.6.4) 8 <i>K'an</i> 7 <i>Sip</i> (4 de mayo de 569 d.C.)	Placa de jade, Altun Ha	Altun Ha	¿el lugar del pozo?	fue cortado... (una localidad)
(9.8.5.13.8) 6 <i>Lamat</i> 1 <i>Sip</i> (21 de abril de 599 d.C.)	Escalera jeroglífica casa C, Palenque	Calakmul	Agua Grande (Palenque)	Cortan <i>Lakamha'</i>
(9.8.17.15.14) 4 <i>Ix</i> 7 <i>Wo</i> (4 abril 611 d.C.)	Tablero este del Templo de las Inscripciones, Palenque	Serpiente con Vírgula Calakmul	Agua Grande (Palenque)	Fue cortado <i>Lakamha'</i>
(9.10.16.13.6) [8] <i>Kimi</i> 9 <i>Mol</i> (25 de Julio 649 d.C.)	Monumento 6, Tortuguero	<i>Ahpo B'ahlum</i> Tortuguero	<i>Moyop/ Yomop</i>	fue cortado <i>Moyop/ Yomop</i> (un lugar)
(9.15.4.6.5) 9 <i>Chicchan</i> 18 <i>Muwan</i> (30 de noviembre 735 d.C.)	Estela 2 de Aguateca y Estela 2 Dos Pilas	<i>K'in B'ahlam/ ...Ti' K'awiil</i> (Gobernante 3 de Dos Pilas)	Ceibal	se corta la espalda pintada de <i>K'awiil</i>

Continuación de la Tabla 2.

Fecha	Monumento	Victorioso	Derrotado	Evento Hacha
(9.15.6.14.6) 6 <i>Kimi</i> 4 <i>Sek</i> (3 de mayo 738 d.C.)	Estela J, lado sur. Quiriguá	<i>K'ahk' Tiliw Chan Yopat</i> (Quiriguá)	<i>Waxaklajun Ub'aah K'awiil</i> (Copán)	es decapitado <i>Waxaklajun Ub'aah K'awiil</i> , Sagrado Señor de Copán
(9.15.18.1.10) 1 <i>Ok</i> 13 <i>Yaxk'in</i> (14 de junio de 749 d.C.)	Estela F de Quiriguá	Quiriguá	<i>Lakamtun</i>	Se decapitó a...?
9.17.9.0.13 3 <i>B'en</i> 6 <i>K'ayab</i> (21 de diciembre 779 d.C.).	Estela 2 de Ixkun	¿Ixkun?	¿?	fue cortado el centro del pozo (ciudad de la) abundancia
9.17.16.13.13 1 <i>B'en</i> , 6 <i>Yax</i> (1 de agosto de 787 d.C.).	Estela 35 de Naranjo	<i>Itzamnaaj K'awiil</i> de Naranjo	<i>Yaxha'</i>	es la decapitación (del ¿dios?)...jaguar?"
(9.18.1.8.18) 3 <i>Etz'nab'</i> 6 <i>Suutz'</i> (28 de marzo de 792 d.C.)	Estela 3, La Mar.	La Mar.	¿?	Se decapitó a...?
799 d.C.	Estela 12, Naranjo	Naranjo	<i>Yaxha'</i> (2 veces) <i>Sak?</i> (1 vez) Personaje no identificado	Se cortó <i>Yaxha'</i> Se decapitó a...?
12 <i>Ak'b'al?</i> 11 <i>Mol</i> 9.19.10.2.3 (14 de junio de 820 d.C.)	Altar 12 de Caracol	<i>K'inich Toob'il Yopaat</i> de Caracol	Alguien de Mutul	es la decapitación (de)...?
(9.19.10.4.10) 7 <i>Ok?</i> 18 <i>Yax siho'm</i> (31 de julio de 820 d.C.)	Altar 13 Caracol	Caracol	<i>Makalte'?</i>	Se decapitó a <i>Makalte'?</i>

Tabla 3. Fechas míticas con eventos de decapitaciones.

Fecha Mítica	Fecha del monumento y/o inscripción	Monumento	Victorioso	Derrotado	Evento Hacha
(12.10.12.14.18) <i>1 Etz'nab 6 Yaxk'in</i> (16 de marzo de 3298 a.C.)	734 d.C.	Tablero sur del Trono del Templo XIX, Palenque	¿GI?	<i>Way Paat Ahiin</i> , Cocodrilo de la Cavidad en el Lomo	es la decapitación del cocodrilo
13.13.13.13.13. 13.13. 13.9.15. 13.6.9, 3 <i>Muluk</i> , [17 <i>Mak</i>]	21 de octubre de 744 d.C.	Escalera del Templo 33. Escalón VII. Yaxchilán	¿?	¿dios del maíz; cocodrilo / tiburón; “el primero, el gran mo...?”	Decapitación de tres seres
¿?	750 d.C.	Friso de Toniná	¿?	<i>Chan Pet Nal?</i>	cortó la mano de
			¿Pipa', Toniná?	¿?	(decapitación iconográfica)

Tabla 4. Fechas y monumentos con personajes de la elite que llevan el título *ch'ak*.

Fecha	Monumento	Sitio	Título
9.12.12.11.2 2 <i>Ik</i> 10 <i>Muwan</i> (4 de diciembre de 684 d.C.).	Escalera jeroglífica IV, escalón 1.	Dos Pilas	“el que corta tierra”: jefe militar, destructor de ciudades (Aquí <i>ch'ak</i> forma parte del título del gobernante <i>Balah Chan K'awiil</i> de Dos Pilas)
9.13.7.3.8 9 <i>Lamat</i> 1 <i>Sotz'</i> (19 de abril de 699 d.C.).	Estela 24	Naranja	“ <i>B'alaj Chan K'awiil</i> el que corta, señor sagrado de <i>Mutu'l</i> (Dos Pilas)”. Sacrificador y/o guerrero
9.13.17.15.12 5 <i>Eb'</i> , 15 <i>Mak</i> (28 de octubre de 709 d.C.).	Dintel 24	Yaxchilán	Señora (que) corta tierra, Señora Tiburón Sacrificadora
10.2.12.1.8 9 <i>Lamat</i> 11 <i>Yax</i> (9 de julio 881 d.C.)	Dintel 1, Templo de los Cuatro Dinteles	Chichén Itzá	“el ‘jefe militar’, ‘comandante’ (<i>b'aahte</i>) que corta corazón, el vasallo del fuego”. Sacrificador

3.7. *Síntesis final y Conclusiones*

Como hemos observado en estos catorce sitios mayas, el glifo *ch'ak* aparece en tres diferentes contextos:

1. Asociado directamente a un evento de guerra.
2. Asociado a un evento mitológico.
3. Formando parte del título de un gobernante o personaje de elite importante.

Sin embargo, estos tres diferentes contextos tienen en común el hecho violento que está indicando el glifo: todos aluden a la decapitación de un personaje determinado, o al ataque y/o destrucción de alguna ciudad, y finalmente, el título de los personajes que llevan el glifo, indica su carácter de sacrificadores y también muy posiblemente el carácter beligerante y guerrero de éstos, como “destructores de ciudades” y eventualmente jefes militares.

Quizás el evento *ch'ak* sobre ciudades tenga relación con la captura de enemigos para el sacrificio, ya que el glifo cuando está asociado a títulos de gobernantes o personajes importantes, designa su característica de sacrificadores o guerreros, y quizás también la característica de guerreros-sacrificadores, y cuando está asociado directamente a la decapitación, aparece generalmente en contextos rituales que aluden fuertemente al sacrificio humano o la muerte ritual, como la frase “ocurrió en el lugar del agujero negro”. De esta forma, es probable que la inscripción de este glifo en los textos jeroglíficos, nos señale eventos violentos relacionados con rituales sacrificiales de decapitación. Esta idea la encontramos al menos entre los tzeltales coloniales, ya que para ellos la relación de la guerra con el sacrificio era evidente, debido a que utilizaban la misma voz, *ghcup*, para “matar sacrificando hombres” y para “matar en guerras” (Ruz Sosa 1985: 222). El autor además nos indica que la forma empleada para llevar a cabo el rito, aparece en el segundo texto en dos entradas que se complementan: “**sacrificar, matar hombres cortando**: *xcupavanon xcupoghon, ghcup yaquel*; **acto de sacrificar hombres cortándolos**: *cupav uba ta cupav*. Y cuando sacrificaban aves, gallinas, *dicebant ughcup tuluc*, porque las

degollaban” (*id.* El destacado es mío). En este caso encontramos la palabra cortar asociada a la guerra y al sacrificio, lo cual podría haber sucedido también con el glifo *ch’ak*, cuyo significado es asimismo “cortar”.

Resulta interesante el hecho de que las inscripciones más tempranas que representan al glifo *ch’ak* aluden al corte (ataque) de ciudades o lugares, y no a la decapitación de personajes y/o seres míticos, lo cual nos podría estar indicando que la práctica de decapitación en el área maya, comenzó a efectuarse de manera sistemática durante el período Clásico Tardío. De hecho, esta clase de inscripciones aparecen a partir del año 700 d.C. hasta mediados del 800 d.C., a diferencia de las inscripciones que aluden al corte/ataque de ciudades/lugares, las cuales aparecen a fines del 400 d.C. (de ser correcta la fecha de la Estela 10 de Tikal) - mediados del 500 d.C. (Caracol), hasta el 800 d.C. De todas formas, esta es una hipótesis tentativa.

Sin embargo, no deja de ser sintomático el hecho de que las referencias a decapitaciones – tanto míticas como históricas- aparezcan en las inscripciones a fines del Clásico Tardío, una época extremadamente conflictiva, caótica y bélica, que fue la antesala del colapso maya. Esto no quiere decir que antes no se practicó la decapitación, al contrario, hay evidencias arqueológicas y bioantropológicas de esta práctica desde el Preclásico maya hasta el Posclásico (Ruz 2005); simplemente lo que planteo basándome en las inscripciones, es que en esta época, o sea a fines del Clásico maya, la práctica de la decapitación se acrecentó. Esta práctica, pudo haber tenido profundas implicaciones mítico-rituales, principalmente como práctica creadora de “todo”, de un nuevo “orden” y/o período, tal como la vemos señalada en los textos epigráficos míticos.

Estos textos cosmogónicos (escalera jeroglífica del Edificio 33 de Yaxchilán –ver capítulo 4- y Tablero Sur del Trono del Templo XIX, Palenque), nos relatan el sacrificio por decapitación de personajes sobrenaturales y probablemente también de dioses.

En ambos textos, se habla de decapitaciones ocurridas en tiempos míticos, y la inscripción de Yaxchilán además señala que estas decapitaciones ocurrieron en el juego de pelota, en el lugar del agujero negro. Por otro lado, esta inscripción menciona el sacrificio de un cautivo de Pájaro Jaguar IV, si bien no se señala su decapitación, sí aparece su representación

rodando escaleras abajo, dentro de una pelota. De esta forma, es muy probable que lo hubiesen arrojado por las escaleras, en conmemoración de la decapitación mítica de los tres seres sobrenaturales mencionada en el texto (ver capítulo 4).

Otra de las inscripciones analizadas en las que aparece el glifo del agujero negro, la encontramos en la Estela J, sur, de Quiriguá. Según Stuart (2003), la inscripción relata el sacrificio por decapitación de *Waxaklajun Ub'aah K'awiil*, Sagrado Señor de Copán en manos de *K'ahk' Tiliw Chan Yopat*, rey de Quiriguá, en el “lugar del agujero negro”.

Es probable que en el período Clásico Tardío (ambas inscripciones transcurren con 6 años de diferencia: 738 d.C. en Quiriguá, y 744 d.C. en Yaxchilán), el sacrificio humano por decapitación se hubiese incrementado y realizado en contextos rituales, quizás evocando algún evento mitológico importante relacionado con el juego de pelota y el inframundo.

Stuart (*op. cit.*) señala que hay poca distinción en estos casos, entre un texto que narra un sacrificio histórico, y los acontecimientos mitológicos y rituales en que los sitúan. Esto se debe a que el sacrificio histórico es un ritual que recrea un sacrificio mítico (Martha I. Nájera, com. pers. noviembre, 2010).

Es sugerente que los conflictos políticos y militares que surgen entre dos ciudades rivales, se estén expresando en la historia oficial en términos ideológicos de dioses y sacrificios.

Otros ejemplos de esta situación, los encontramos en Aguateca y Dos Pilas, cuyas inscripciones señalan que “se corta la figura de pintura moldeada de *K'awiil*” o, “se corta la figura de pintura del *K'awiil* formador/creador”, para señalar una de las consecuencias del ataque a la ciudad de Ceibal, donde se enfatiza la destrucción de su dios patrono, *K'awiil*.

Para finalizar con esta síntesis del capítulo, puedo concluir que:

El glifo *ch'ak* aparece en tres contextos distintos:

1) contexto bélico (ataque de ciudades y decapitación de personas)

2) contexto mitológico y/o sobrenatural:

2.1. decapitación de seres sobrenaturales

2.2. asociado a nagualismo: decapitación de seres no sobrenaturales.

3) como título de sacrificador y/o guerrero

1) En contexto bélico el glifo podría estar indicando el ataque de ciudades para capturar personas destinadas al sacrificio, como uno de los objetivos principales de estos ataques.

Los eventos de decapitación pudieron haberse realizado con fines rituales, luego de la guerra entre ciudades y captura de enemigos. Mientras más importante y poderoso es el enemigo capturado, más poder y fama obtiene el guerrero victorioso. El ritual practicado en estas circunstancias, era para apropiarse de la entidad anímica que residía en la cabeza del enemigo vencido, y así incorporarla al propio poder del guerrero victorioso, manteniéndola junto a él a través de la cabeza trofeo que se hacía con la cabeza del enemigo decapitado.

Por esta razón, las decapitaciones no son tan frecuentes en las inscripciones del Clásico, ya que aquel tipo de registro es relativamente tardío (700-800 d.C.) –lo cual no implica que la decapitación por sí misma sea una práctica tardía, al contrario, se realizó desde el Preclásico en adelante-, y además, sólo la captura de cabezas de algunos guerreros merecía ser mencionada y ensalzada en las inscripciones monumentales. El ejemplo paradigmático de esto, lo encontramos con el gobernante de Quiriguá *K'ahk' Tiliw Chan Yopaat*, quien repitió hasta el cansancio la magna hazaña de haberse apropiado de la cabeza del Sagrado Señor de Copán *Waxaklajun Ub'aah K'awiil*, al cual decapitó. El gobernante de Quiriguá no sólo escribe este hecho en cuatro monumentos distintos, sino que además hace que lo representen como un gobernante muy poderoso y casi sobrenatural: sus atavíos están llenos de seres sobrenaturales y cabezas trofeo, enfatizando de esta forma su carácter de gran guerrero, ya que en su cinturón lleva colgadas al menos tres cabezas trofeo, más cuatro cabezas dispuestas en sus extremidades como brazaletes y rodilleras (fig. 69).

2.1) En contexto mitológico tenemos la decapitación de seres sobrenaturales y/o dioses. La destrucción y decapitación de estos seres da inicio en ambas inscripciones mitológicas (Yaxchilán –ver capítulo 4- y Palenque), al comienzo del mundo, del orden, de la creación. Sin la decapitación de estos seres primigenios, que representan las potencialidades del caos prístino, el mundo no podría haberse creado, ni tampoco podrían haber aparecido y/o

“gobernado” los dioses rectores de la era “post decapitación”. De esta forma, encontramos a la decapitación asociada a un renacimiento, a una nueva creación, a un nuevo orden y a nuevos seres. Esta idea, a diferentes escalas, permanece durante todo el Clásico y Posclásico, manifestada principalmente en la iconografía (ver capítulo 1).

2.2) En contexto sobrenatural tenemos la decapitación de seres humanos, en rituales nagualísticos: el único caso analizado aquí corresponde al Friso de Toniná, el cual se asocia al nagualismo y los *way*, y a las escenas de las vasijas estudiadas en el capítulo 2.

Los seres poderosos en el ámbito sobrenatural -como “sacerdotes”, chamanes, etc.-, al igual que los guerreros, querían apropiarse de la entidad anímica que se alojaba en la cabeza de las personas, según la concepción maya del Clásico. Obviamente, mientras más poderosa fuese la persona en el ámbito sobrenatural, más codiciable era la entidad anímica que se alojaba en su cabeza. Lo mismo sucedía en el caso de los guerreros, sin embargo, éstos probablemente valoraban más el coraje, liderazgo y poder político de la persona candidata a capturar su cabeza, que el poder mágico y sobrenatural que ambicionaban los chamanes.

De esta forma, la cabeza se convierte en uno de los bienes más preciados tanto por los guerreros como por los chamanes. Obviamente, la entidad anímica que se alojaba en la cabeza era una energía factible de apropiar, dominar y utilizar para el beneficio propio. Para conseguir este objetivo, los guerreros convertían las cabezas y entidades capturadas en cabezas trofeo. Sin embargo, al parecer los chamanes sólo se apropiaban de la entidad anímica tras la decapitación, y no conservaban las cabezas del enemigo, ya que al menos en la iconografía no se ve a ningún *way* cargando una cabeza que no esté recién decapitada y sangrante, o sea, no se ven con cabezas trofeo.

3) El hecho de que el glifo *ch'ak* aparezca como título de sacrificador y/o guerrero, es muy coherente con lo que ya hemos analizado respecto a los chamanes naguales y los guerreros. Como ya vimos, la entidad anímica alojada en la cabeza era muy apetecible por ambos personajes, y no es de extrañar que muchos de ellos hayan cumplido ambas funciones, siendo a la vez guerreros y chamanes. Probablemente esto es lo que nos señala el título

ch'ak en estos personajes, su doble rol social, o su rol de guerrero o de “sacerdote/isa” sacrificador/a.

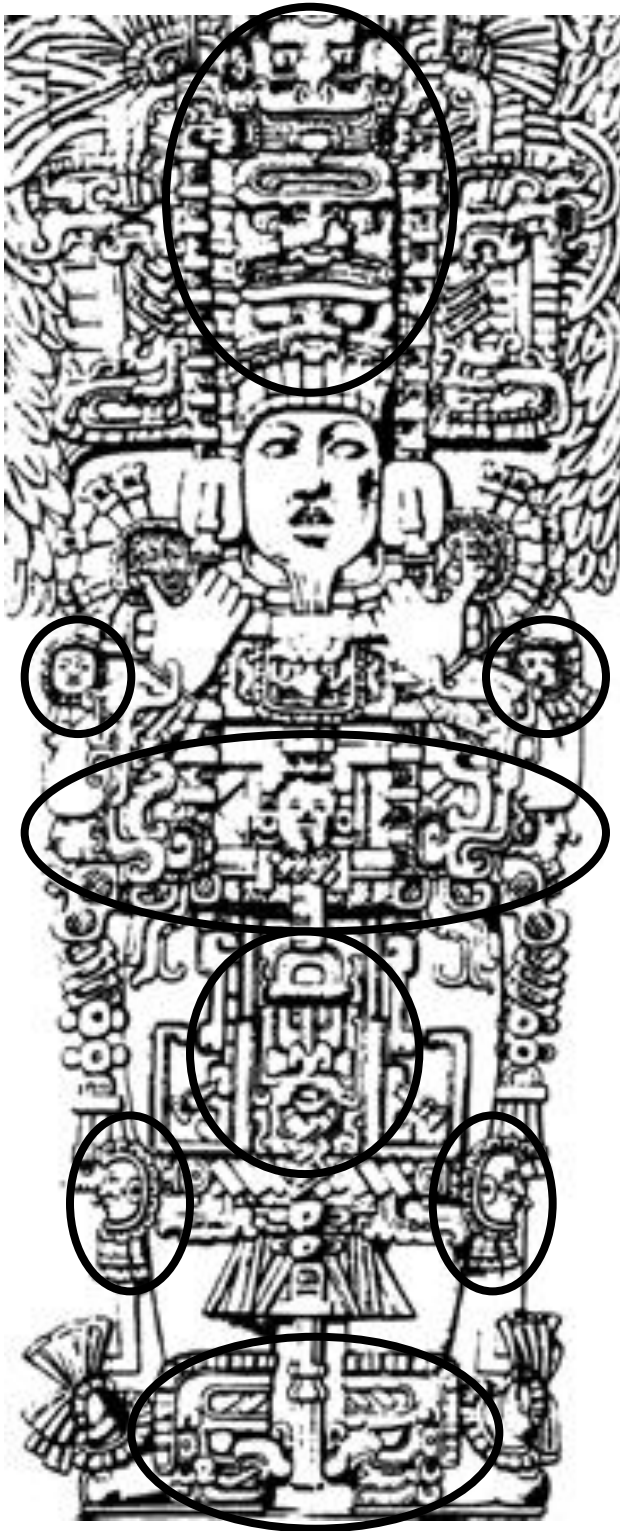


Figura 69. Detalle de la Estela F, lado sur, de Quiriguá. El gobernante de Quiriguá *K'ahk' Tiliw Chan Yopaat*, aparece representado en todo su esplendor. Nótese las cabezas trofeo que lleva colgadas de su cinturón y en sus brazos y piernas; también lleva algunos seres sobrenaturales en su vestimenta y tocado. Con esta representación, el rey está destacando su poder tanto guerrero como religioso o sobrenatural.

Capítulo 4

La decapitación y el juego de pelota

El juego de pelota fue una práctica que se realizó no sólo en Mesoamérica, también en el área del Caribe y del Amazonas-Orinoco; y en la zona del noroeste del Pacífico y norte del Golfo (Knauth 1961: 189), si bien cada área tenía su modo particular de llevarlo a cabo. Este deporte ritual se practicó ampliamente en Mesoamérica (desde el suroeste de los Estados Unidos hasta Honduras) desde el período Preclásico hasta la Colonia. Sin embargo, en la zona maya se practicó hasta el Posclásico Tardío, ya que en esa época sólo había canchas entre los k'ichee' y los kakchikeles de Guatemala. No obstante, su auge fue durante el período Clásico, entre los siglos III y IX d.C., ya que en esta época cada ciudad mayor tenía al menos un juego de pelota (Tokovinine, sin año).¹¹⁶

En el área maya, hasta 1995 se habían contado 198 canchas construidas en 148 sitios de las tierras bajas y 236 en las tierras altas, lista que aumenta cada año (Baudez 2004: 127); y para Mesoamérica se calculan cerca de 1500 (Nájera *ms*). Hay distintos y complejos tipos de canchas, y aunque ya se han establecido tipos regionales, no hay ejemplos de dos juegos de pelota iguales en todas sus características, ya sea en cuanto a plano, perfil y dimensiones. “En ocasiones, existen en el mismo sitio canchas de juego contemporáneas y sin embargo diferentes. Dadas estas diferencias, incluso a nivel local, es factible pensar que las características del juego, las reglas e incluso la cantidad de jugadores pudo variar diacrónica y sincrónicamente” (Baudez 2004: 128) en toda Mesoamérica. Por ejemplo, en Copanaguastla, donde había una cancha, se señalan dos modalidades del juego: se jugaba

¹¹⁶Alexandre Tokovinine, “The Royal Ball Game of the Ancient Maya” (<http://www.mayavase.com/alex/alexballgame.html>).

con las manos y, con las nalgas. Este último al parecer era el más tradicional, el que se jugaba “a la usanza antigua” (Ruz 1985: 156).

Si bien los aspectos deportivos y espectaculares son importantes, “los espacios del juego de pelota forman parte de los espacios de índole religiosa, ya que el juego era ante todo un rito tanto para los antiguos mayas como para muchas civilizaciones mesoamericanas” (Baudez 2004: 128).

Las esculturas asociadas con la arquitectura de los juegos de pelota dan fe de la importancia ritual de la actividad; tal es el caso, por ejemplo, de los marcadores de piso del juego de pelota A-IIb de Copán, que describen el mito al que se refiere el rito; o bien el de los marcadores laterales de Toniná, que aluden explícitamente a los sacrificios humanos practicados con motivo del juego (*id*).

También tenemos el marcador del juego de pelota de la Esperanza (“Chinkultic”), los escalones de Yaxchilán y el relieve del juego de pelota de Chichén Itzá, entre otros. Estos dos últimos, también aluden explícitamente a sacrificios humanos realizados en el juego de pelota. “Su aspecto ritual se ve además confirmado por la presencia en la región maya (Palenque, Toniná, Copán, etcétera) de ‘yugos’¹¹⁷ y ‘hachas’, supuestamente utilizados en las ceremonias que acompañaban el juego en el litoral del Golfo” (*id*).

La imaginería del juego de pelota era un elemento esencial de la concepción maya para representar a la realeza en el arte monumental. Las inscripciones frecuentemente elogiaban el valor del gobernante como un maestro del juego de pelota (Tokovinine, sin año).

Las investigaciones arqueológicas llevadas a cabo por John Fox, han demostrado que en los campos para el juego de pelota tuvieron lugar suntuosos banquetes, que han quedado en evidencia mediante vasijas de servicio rotas, conchas descartadas de caracoles llamados *jute* (uno de los bocadillos preferidos en la antigüedad) y, ocasionalmente, mediante la

¹¹⁷ Los yugos eran usados por los jugadores de pelota de las esculturas del Tajín, de Chichén Itzá, del área de Tiquisate, Cotzumalhuapa (Bilbao), y en muchos otros lugares donde se jugó una variante mexicana del juego. Se han encontrado en abundancia yugos y hachas de piedra, en Veracruz y Escuintla, así como en muchos sitios Clásicos mayas (Hellmuth 1987b-II: 291).

presencia de vestigios de comidas más formales, como huesos de venado o carapachos de tortuga (1996, en Zender 2004b: 10). Por ejemplo, en la parte superior y detrás de las estructuras del juego de pelota B de Copán, se encontraron fragmentos de al menos seis jarras, densos fragmentos de incensarios dispersos, densas concentraciones de cuchillos y puntas de proyectil de obsidiana verde. En la cercanía de varios lugares del Grupo Sur del juego de pelota en Piedras Negras, había numerosas vasijas cuello de botella, recipientes, vasijas cilíndricas, manos de moler, núcleos y herramientas de obsidiana, huesos de zarigüeya, jabalí, venado y tortuga. Alrededor del pequeño juego de pelota de Toniná se encontraron manos de moler, metates, puntas de proyectil de obsidiana y cuchillos. Todo esto sugiere que se enterraban para dedicar y consagrar la cancha, transformándolas en lugares seguros y significativos para el ritual. Su papel fue relevante para la creación de una identidad social y poder político en Mesoamérica (Nájera *ms*).

4.1. *El Popol Wuj*

El *Popol Wuj*, o libro sagrado de los mayas k'ichee', es el único texto indígena después de la Conquista que se refiere al juego de pelota maya. Fray Diego de Landa señala brevemente un tipo de juego de pelota jugado en las casas de los jóvenes, practicado en el norte de la península de Yucatán. Un libro del Posclásico, el *Códice Dresde* (41a), también señala la práctica de este juego, ya que en él se representa al dios de la lluvia *Chaahk* sentado sobre lo que parece ser un juego de pelota y sujetando una pelota en su mano (fig. 1).



Figura 1. El dios *Chaahk* sentado sobre un posible juego de pelota. *Códice Dresde* (41a).

Según el *Popol Wuj*, el juego de pelota es el lugar y el momento del enfrentamiento entre el inframundo y el supramundo, los seres de la oscuridad y los de la luz (Barrois y Tokovinine 2005: 27). A su vez, es el único mito maya relacionado directamente con la decapitación y el juego de pelota, por lo cual esta práctica tendría antecedentes en los mitos de origen maya, en donde el principal significado del sacrificio es por decapitación más que por escisión de corazón:

Ambos grupos de gemelos, *Hunhunahp* y *Vuqubhuna* así como *Hunahpu*, estuvieron involucrados en la muerte por decapitación. La danza bailada por *Hunahpu* y *Xbalanque* en la derrota de los señores del Inframundo incluía la decapitación como una parte del procedimiento quirúrgico. El sacrificio humano (o de deidad), descrito en esta sección del *Popol Vuh*, parece que refleja más las prácticas del período Clásico que las secciones tardías del *Popol Vuh* o las descripciones de las fuentes yucatecas (Schele 1984: 8).

En el *Popol Wuj*, son decapitados en el inframundo tanto *Jun Junajpu* como *Junajpu* (el padre de los héroes gemelos y uno de los héroes gemelos). Hay que aclarar este punto porque como vimos, Schele (1984) señala que *Wuqub Junajpu* también fue decapitado. En el *Popol Wuj*, si bien se señala la muerte de este héroe (hermano menor y no gemelo de *Jun Junajpu*), en ninguna parte queda claro que ésta haya sido por decapitación, sin embargo, se indica que también fue enterrado en el “sacrificadero” o “lugar del sacrificio” del juego de pelota junto al cuerpo de su hermano decapitado (*Popol Wuj* 2008: 71; *Popol Vuh* 1984:

124). La decapitación de *Jun Junajpu*, hace suponer a Matos que éste sería el dato de un “juego-tzompantli-decapitación” (2008: 122).¹¹⁸ Y en relación al evento mencionado, el *Popol Wuj* señala:

¡Serán sacrificados! Dijeron Jun Kame y
Wuqub Kame.
Enseguida fueron sacrificados
fueron enterrados.
“Lugar del sacrificio” se llama el lugar donde los enterraron.
Le cortaron la cabeza a Jun Junajpu,
sólo su cuerpo enterraron junto al de su hermano menor.
-*Vayan a dejar su cabeza en medio del árbol*
aquel que está sembrado en el camino, dijeron Jun Kame y
Wuqub Kame (*Popol Wuj* 2008: 71).

En relación a la decapitación de *Junajpu*, el *Popol Wuj* nos señala:

Tanto que quería ver que sacó la cabeza de la cerbatana,
quería ver el amanecer;
y al instante le cercenó la cabeza un murciélago de la muerte
quedó decapitado el cuerpo de Junajpu.
(...) y allá, sobre el campo de pelota fueron a colocar la cabeza
según lo dispuesto por Jun Kame y
Wuqub Kame.
Estaban muy contentos todos los de Xibalba por la cabeza de Junajpu (*Popol Wuj*
2008: 110).

Como vimos, las cabezas decapitadas de *Jun Junajpu* y *Junajpu* fueron depositadas en el juego de pelota (al igual que el cuerpo decapitado de *Jun Junajpu* y el cuerpo de *Wuqub Junajpu*), en donde los señores de estos dominios guardan las cabezas, a modo de trofeo, depositando una en un árbol ubicado en el campo de pelota y la otra directamente sobre éste (*Popol Wuj* 2008: 71, 110; *Popol Vuh* 1984). Sin embargo, lo que desencadenó todo esto fue el disgusto que tanto los hermanos como los gemelos, provocaron a los señores del inframundo por haber estado jugando a la pelota.

Como era camino a Xibalba donde jugaban,
fueron escuchados por Jun Kame y
Wuqub Kame, Señores de Xibalba:
-¿*Qué es lo que está pasando sobre la faz de la Tierra?*

¹¹⁸ Más adelante se trata el tema de los *tzompantli*.

*Están saltando y
corren haciendo bulla.
¡Que los vayan a traer!
Que vengan a jugar pelota aquí,
que habremos de derrotarlos.
Ya no nos tienen deferencia,
no nos respetan
y tampoco tienen vergüenza.
Que los vayan a jalar de allá arriba, dijeron todos los de Xibalba al tomar una
decisión en conjunto (Popol Wuj 2008: 63).*

Y esto mismo sucedió con los héroes gemelos:

Por largo tiempo estuvieron jugando solos,
limpiaron el campo de juego de sus padres.
Pero los oyeron los Señores de Xibalba:
*-¿Quiénes son los que empiezan a jugar otra vez sobre nuestras cabezas?
¿Acaso no les da vergüenza estar saltando allá arriba?
¿Acaso no murieron Jun Junajpu y
Wuqub Junajpu,
que quisieron engrandecerse ante nosotros?
¡Vayan a llamarlos! Dijeron Jun Kame y
Wuqub Kame.*
Todos los Señores los mandaron a llamar.
Les dijeron a sus mensajeros:
*-Esto han de decir, cuando lleguen:
“Que vengan”. Dicen los Señores.
Esto han de decir, cuando lleguen, les fue indicado a los mensajeros (Popol Wuj
2008: 94).*

Esta disputa arquetípica¹¹⁹ por lo visto tiene antecedentes más tempranos en la zona maya, ya que existen -en la iconografía vinculada al juego de pelota- indicios según los cuales dirigentes vestidos como jugadores pudieron defender el campo del inframundo; por ejemplo, el marcador central del juego de pelota A-IIb de Copán y el marcador del juego de pelota de La Esperanza (“Chinkultic”). Estos jugadores se presentan solos o en oposición con personajes que tienen signos característicos del mundo celestial. Los atributos representados son sobre todo de origen animal y vegetal (Barrois y Tokovinine 2005: 28). A continuación, revisaremos el marcador de juego de pelota de Copán, porque en éste podremos encontrar quizás, los orígenes del mito del *Popol Wuj* y su relación con la

¹¹⁹ Se relaciona con las diversas pruebas y luchas que la figura arquetípica del héroe debe superar (Jung 1981).

decapitación y el juego de pelota. Es probable que este mito, al igual que la práctica de la decapitación asociada al juego de pelota y el simbolismo de ambos, se remonten al menos, al Clásico maya.

4.1.1. Marcador central del juego de pelota A-IIb de Copán

El juego de pelota A-IIb de Copán consta de tres marcadores (fig. 2), denominados norte, central y sur, los cuales tienen grabados que dan cuenta de la importancia ritual de estos espacios sagrados, sobre todo el que aparece en el marcador central (fig. 3), donde la cancha en la que se encuentra fue concebida como un microcosmos. En este juego de pelota,

el nivel del piso, con sus tres marcadores en los que figura el emblema del sol nocturno, representaba el inframundo. La parte superior de las bancas del juego de pelota correspondía al nivel celeste, donde las cabezas de guacamaya son símbolos del sol diurno. En este contexto, “la pelota es el sol, que al levantarse y caer durante el juego reproduce el ciclo solar, arquetipo de la alternancia de los contrarios que marca el ritmo del universo” (Baudez 1984, en Baudez 2004: 128).

La cancha de Copán pertenece al Clásico Temprano y es una de las más bellas. Tiene forma de I o H que limita con dos taludes. A lo largo del eje longitudinal de la cancha hay en el suelo tres marcadores de piedra dispuestos en hilera. Frente a éstos, en el borde superior de los taludes, se observan los jalones de piedra esculpidos como cabeza de guacamaya. Los tres marcadores hablan del rico simbolismo del juego de pelota. Estos tienen una forma cuadrilobulada, que indica precisamente un portal al inframundo. En cada uno se muestran parejas de jugadores sobrenaturales enfrascados en el juego. Bajo la línea de la tierra descansan platos de sacrificio con el glifo *k'in*, el del Sol, como si estuvieran debajo del piso del terreno en el que juegan los personajes (Nájera *ms*).

En el marcador central de Copán hay un texto jeroglífico que consigna que *Waxaklaju'n 'U-baah K'awiil* jugó a la pelota para recrear la lucha mítica entre *Ju'n 'Ajaw (Junajpu)* y *'Mixnal'*, el dios de la muerte y sacrificio del Clásico maya, según Tokovinine (2002: 2). El primer texto del marcador señala *'u-ba:h Ju'n 'Ajaw Wakminal* “...esta es la imagen de

Ju'n 'Ajaw (de) *Wakminal'*", y el segundo texto del mismo marcador indica 'u-ba[:h]Waxaklaju'n 'U-ba[:h]K'awi:l "...esta es la imagen de *Waxaklaju'n-U-baah-K'awiil'*"¹²⁰ (fig. 3). El texto consigna claramente que el rey de Copán no representa a uno de los héroes gemelos. Por el contrario, la inscripción identifica al rey con el personaje previamente nombrado "Mixnal" (*id*), al igual que la iconografía. De esta forma, el rey de Copán se está identificando con algún ser del inframundo, muy probablemente con algún dios de la Muerte. Sin embargo, es curioso señalar que posteriormente este rey fue sacrificado por el gobernante de Quiriguá, quien lo decapitó. Paradójicamente, la autoidentificación de *Waxaklajun Ub'aah K'awiil* con un dios de la muerte -que según el *Popol Wuj* eran los decapitadores por excelencia- en vez de *Ju'n Ajaw*, resultó ser una ironía, ya que finalmente fue él el que murió decapitado (ver capítulo 3), al igual que *Ju'n Junajpu*, precisamente pocos meses después de haber construido y dedicado el juego de pelota principal.

Este juego de pelota¹²¹ fue dedicado al igual que la estructura *Motmot* -que se encontraba junto a aquél (Kowalski y Fash 1986, Williamson 1993, Fash 1997, 1998, en Tokovinine 2002: 2)- al fundador de la dinastía *K'ihnich Yax K'uk' Mo'*, cuyos emblemas adornan todas las últimas versiones de la cancha. De esta forma, encontramos el juego de pelota asociado al ancestro fundador de la dinastía de Copán.

Algunos de los juegos de pelota y/o representaciones iconográficas de éstos, también fueron dedicados a ancestros en otros sitios mayas, como veremos más adelante.

Si bien aún no está completamente identificado este ser identificado como *Mixnal* (Tokovinine 2002), es muy probable que corresponda a algún dios o entidad del inframundo, más aún si aparece jugando a la pelota junto a él, el personaje identificado con la versión temprana de *Jun Junajpu* o alguno de los héroes gemelos del *Popol Wuj*.

¹²⁰ En este capítulo mantengo las transcripciones y traducciones de los diversos autores utilizados. En caso de no ser así, lo aclararé en su momento.

¹²¹ Construido por *Waxaklajun Ub'aah K'awiil* pocos meses antes de morir (en 738 d.C.); luego de haber mandado a demoler el anterior (A-IIb), el mismo que había remodelado previamente (Martin y Grube 2000: 205).

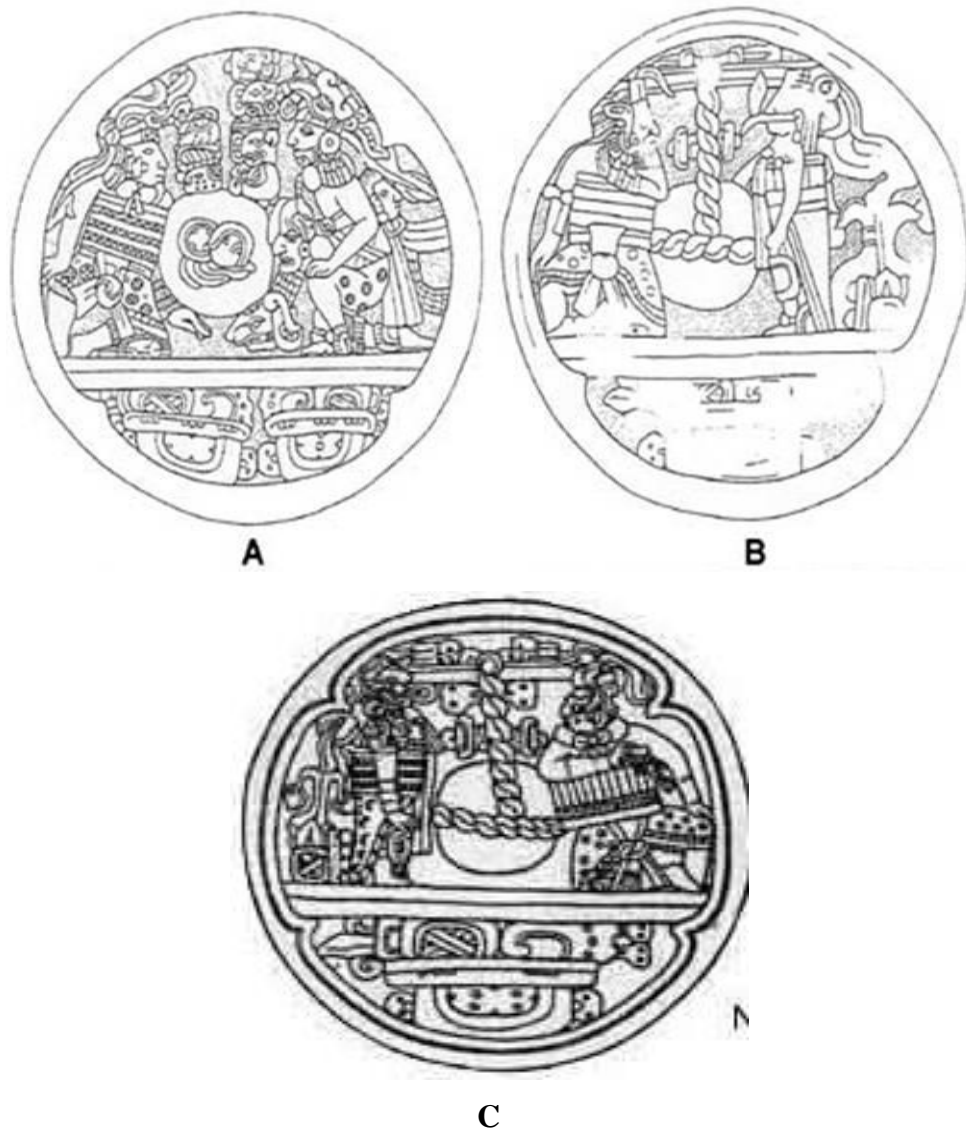


Figura 2. Copán, cancha A II-b. A: marcador central. B: marcador sur. C: marcador norte.



Figura 3. Marcador central del juego de pelota de Copán (A II-b). El personaje de la izquierda fue identificado como el héroe gemelo *Ju'n 'Ajaw* y el personaje de la derecha se identifica con *Mixnal* según Tokovinine (2002: 2). Este personaje lleva en su atuendo una cabeza trofeo en la zona dorsal. Delante de él hay dos cabezas (una de animal), una de las cuales, al parecer la lleva en su vientre.
Dibujo de Barbara Fash.

4.2. *Elementos del supra e inframundo, asociados a los tocados de los jugadores de pelota*

Los jugadores del juego de pelota que se representan en los monumentos y vasijas mayas del Clásico, muestran atributos característicos del mundo celestial o del inframundo. Muchos de estos atributos se corresponden sobre todo con plantas y seres zoomorfos, y se ven representados principalmente en los tocados de los jugadores.¹²² Con la identificación de estos atributos, se estableció

una conjunción de criterios asociados con las representaciones de jugadores de pelota, que se dividen en dos grupos distintos: los que se hallan con el inframundo (elementos jaguar, venado, pescado, cocodrilo, nenúfar y *Tlaloc*; divinidades *Hukte' Ajaw*, dueño de venados, serpiente nenúfar, dios jaguar del inframundo y *Dios Q*), y los que lo están con el supramundo (elementos pájaros, serpiente, perro, penacho de plumas y sombrero; divinidades *Chaak* y *Jun Ajaw*). En todas las representaciones, los elementos del primer grupo se oponen a los del segundo (Barrois y Tokovinine 2005: 32).

Los reyes jugarían a la pelota vestidos con atributos de los jugadores que defendían uno de los dos campos y se podría suponer que existían familias dirigentes mayas afiliadas al inframundo o al supramundo (*id*). El juego de pelota podría ser entonces el teatro de enfrentamientos deportivos entre estos grupos. Parece probable que varios equipos existían en la misma ciudad y que defendían los dos campos. En Copán, como ya vimos, *Waxklajun Ub'aah K'awiil* enarbola las insignias del inframundo y combate, por lo menos simbólicamente, a *Junajpu*. Los jugadores personificaron a divinidades de ambos campos durante el juego, y el inframundo era igual de defendible que el supramundo (*id*).

No obstante, es interesante observar que entre estas disputas de bandos representadas en el Clásico maya, inframundo vs supramundo, la decapitación no aparece vinculada a estas

¹²² Uno de los atributos característicos de los jugadores de pelota son los tocados; estos son muy diversos, sin embargo, permiten establecer especies de “equipos” identificados a través de las representaciones de estos adornos cefálicos. La forma en que se representaban los jugadores eran seguramente formas idealizadas, pues es poco probable que los jugadores hayan practicado una actividad de este tipo con tantos adornos, pero era la manera en que a través de la imagen comunicaban su estatus. Además, de acuerdo con el *Popol Wuj* los jugadores también llevaban tocados, “penachos” (*Popol Wuj* 2008: 65) lo cual se observa en algunas imágenes del Clásico y Posclásico maya, tanto en monumentos como en vasijas.

escenas, lo cual podría indicarnos que esta práctica, en directa asociación al juego de pelota, comenzó a realizarse en tiempos posteriores, en el Posclásico, al menos en la zona maya, ya que hay evidencia en otras partes de Mesoamérica de la decapitación asociada al juego de pelota, al menos en el Clásico Temprano, como Tiquisate (ver anexo).

Obviamente, hay que señalar que el hecho de que no aparezca ninguna representación tanto iconográfica como epigráfica, que indique la práctica de decapitación asociada al juego de pelota, no significa que esta práctica no se haya realizado efectivamente, ya que posiblemente se realizaba pero no se registraba (Martha I. Nájera, com. pers., junio 2011). Aún así es una posibilidad que no descarto, ya que la evidencia negativa también es evidencia.

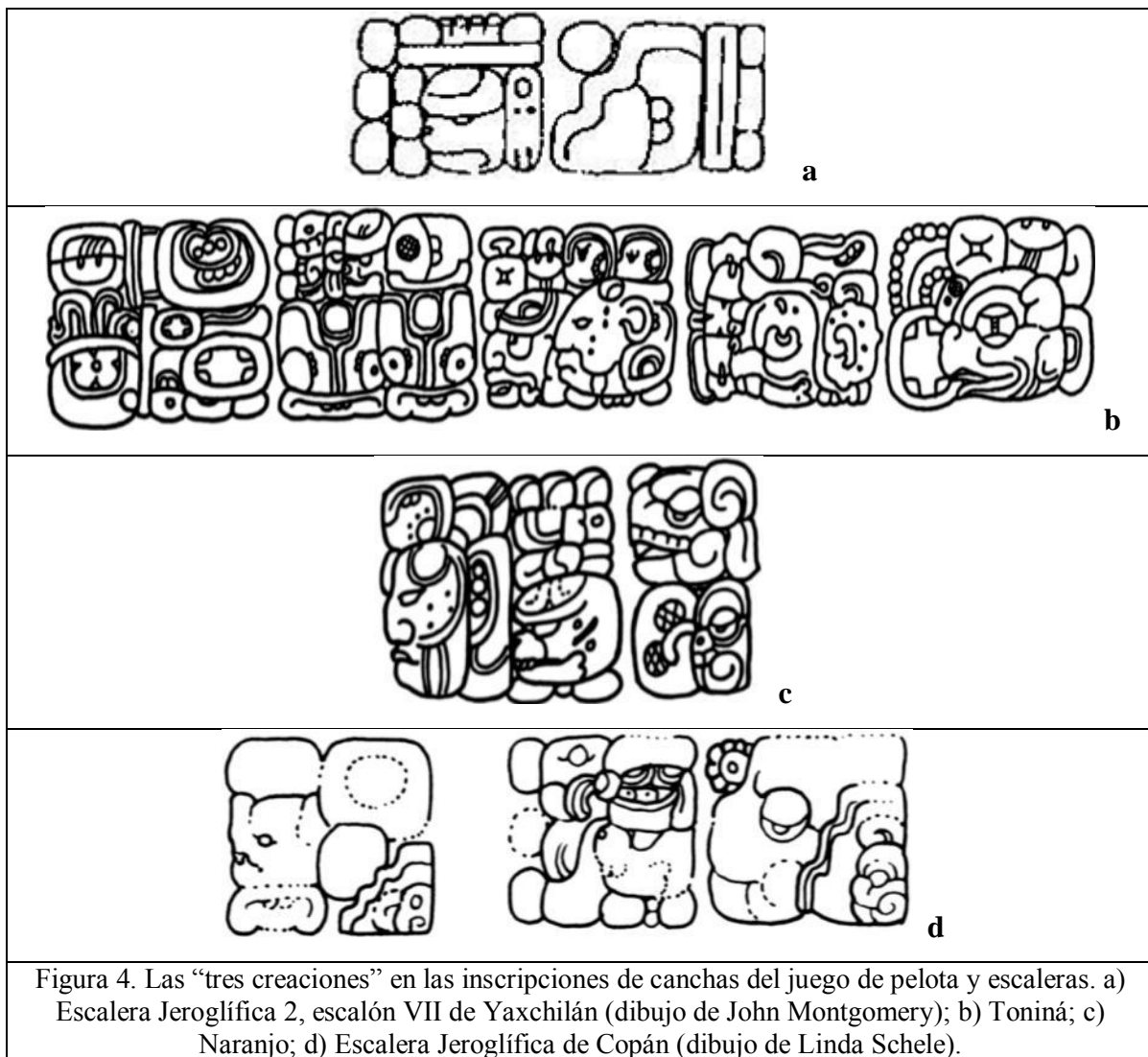
Sin embargo, existe una inscripción del Clásico Tardío, asociada iconográficamente a la representación del juego de pelota, que nos narra tres decapitaciones míticas acaecidas en un espacio atemporal. Este evento se conoce como “las tres creaciones” y aparece en el escalón VII de la escalera jeroglífica 2 del Templo 33 de Yaxchilán. También existen otros monumentos de otros sitios mayas del Clásico que se refieren a estas “tres creaciones”, como el monumento 141 de Toniná, sin embargo, en ellos no aparecen las tres mencionadas decapitaciones. Los dos monumentos mencionados son los que se analizarán a continuación.

4.3. El evento de las “tres creaciones” en algunos monumentos mayas del Clásico

Actualmente se conocen algunos juegos de pelota y escaleras *hux-’ahaal* o “tres creaciones”,¹²³ procedentes de Yaxchilán, Toniná, Naranjo y Copán (fig. 4). Sin embargo, ninguna de las inscripciones dedicatorias de estas estructuras *hux-’ahaal* contienen alguna referencia directa a los héroes gemelos (Tokovinine 2002: 1) ni a sus rivales del

¹²³ Tokovinine (2002) los traduce como “tres conquistas”, con lo cual no adhiero; más adelante se explica esto.

inframundo, y sólo una, la de Yaxchilán, narra estos eventos en directa asociación a la decapitación.



4.3.1. Escalera Jeroglífica 2, escalón VII del Templo 33, Yaxchilán

El texto en el escalón VII de la escalera jeroglífica 2 de Yaxchilán tiene la única versión de este mito asociado al juego de pelota, en donde el tema es el sacrificio y la creación (figs. 6 y 9).

A continuación realizo la lectura epigráfica de este escalón, para después proseguir con las interpretaciones.



Figura 5. Escalera Jeroglífica 2, escalón VII del Templo 33, Yaxchilán. Detalle de los glifos *ch'ak [u]b'aaj/ch'ak [u]b'aah*. Dibujo de Ian Graham.

CH'AK-ka-B'AH-ji

ch'ak [u]b'aaj / [u]b'a[a]h “es decapitado/a”

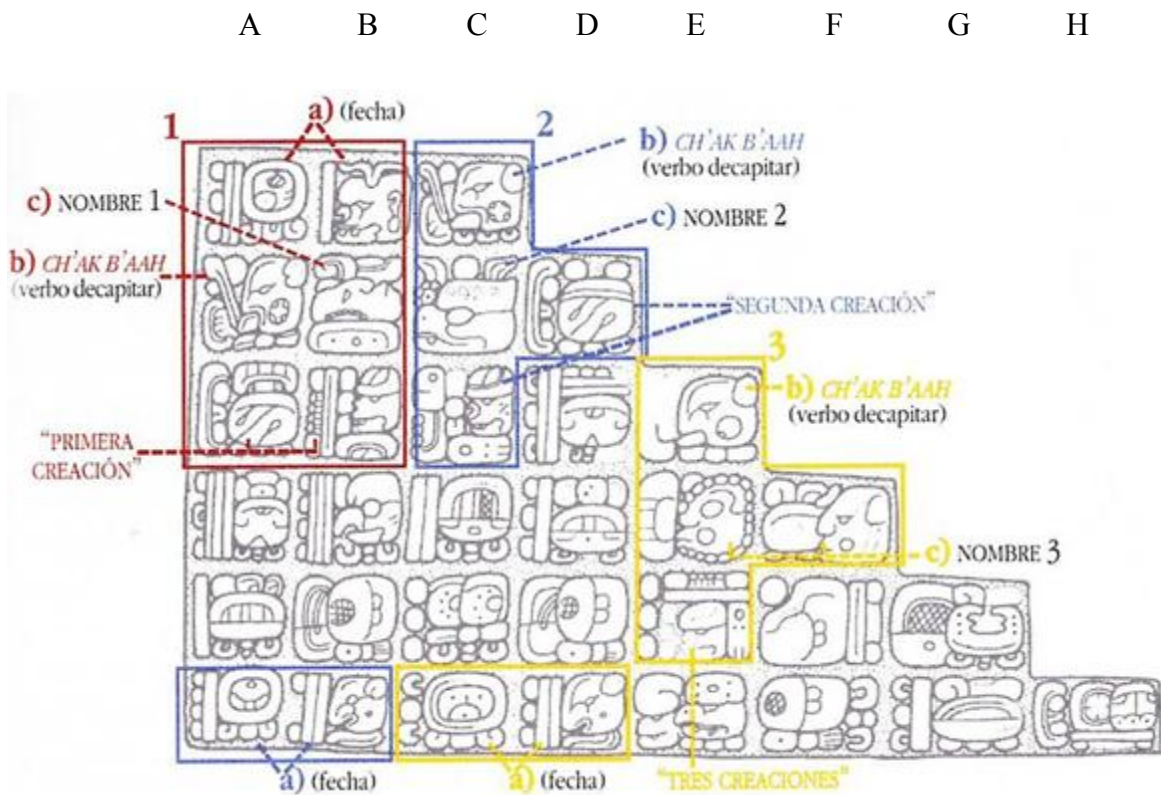


Figura 6. Inscripción de la escalinata del Edificio 33 de Yaxchilán (Dibujo Ian Graham, en Stuart 2003: fig. 7).

Transliteración, transcripción y traducción del texto:

A1- B1= 13-MANIK- 5 PAX= *uxlaju'n manik ho' pax* “(en) 13 *Manik*, 5 *Pax*”

A2-B2= CH'AK-ka-B'AH-hi-?-?-b'i?= *ch'ak [u]b'aah...?* “es decapitado...?”

A3-B3= u-NAH-TAL-ma?-a-ha-li= *u naah tal ahaal* “se creó su primera llegada/venida”

A4-B4= 17-K'IN-0-WINIK-19-TUN= *huklaju'n k'in mih? winik balunlajun? haab'* “(pasaron) 17 *k'in*, 0 *winik*, 19 *haab'*”

A5-A5= 5-KATUN-i-u-ti= *ho' winikhaab' iu[h]ti* “5 *winikhaab'* (y) entonces ocurrió/sucedió”

A6-B6= 9-K'AN-12-XUL= *balun? kan, lajunchan? xul* “(en) 9 *K'an*, 12 *Xul*”

C1= CH'AK-ka-B'AH-ji= *ch'ak [u]b'aaj / [u]b'aah* “es decapitado”

C2-D2= 1-?-u-2-TAL-ma?= *ju'n...? u cha' tal..?* “uno...? su segunda llegada/venida”

C3-D3= a-ha-li?-11-K'IN-19-WINIK= *aha[a]l buluk k'in, balunlaju'n? winik* “se creó (pasaron) 11 *k'in*, 19 *winik*”

C4-D4= 10-TUN-8-KATUN= *laju'n haab', waxak winikhaab'* “10 *haab'*, 8 *winikhaab'*”

C5-D5= 3-BAKTUN-i-u-ti= *ux pik iu[h]ti* “3 *pik* (y) entonces ocurrió/sucedió”

C6-D6= 1-AJAW-13-XUL= *ju'n ajaw, uxlaju'n xul* “(en) 1 *Ajaw*, 13 *Xul*”

E3= CH'AK?-ka?-B'AH-hi= *ch'ak [u]b'aah* “es decapitado”

E4-F4= YAX?-mo-?-?-JUN?= *yax...? ju'n?* “el primero, el gran mo...?”

E5-F5= 3-a-ha-li?-?-?= *ux ah[a]l* “se creó el tercer... (¿juego de pelota?)”

E6-F6= ?-b'i-ma?-u-ti-ya= *...? u[h]tiiy* “...? (ya) había ocurrido/sucedido”

G5= IK-WAY?-ya-nal= *ik waynal* “en el lugar del agujero negro”

G6-H6= 6-HAB?-NAL-u-K'IN-AK'BAL-AJ?= *wak haab'nal u k'in ak'bal*

“6 ¿años (de) maíz? su día-noche...? (¿su completamiento?)”

De esta forma, el texto traducido dice lo siguiente:

“(en) 13 *Manik*, 5 *Pax* es decapitado (¿el dios del maíz?); se creó (¿originó?) su primera llegada/venida

(Pasaron) 17 *k'in*, 0 *winik*, 19 *haab'*, 5 *winikhaab'* (y) entonces ocurrió/sucedió,

(en) 9 *K'an*, 12 *Xul*, es decapitado uno...? (¿cocodrilo/tiburón?); su segunda llegada/venida se creó (¿originó?).

(Pasaron) 11 *k'in*, 19 *winik*, 10 *haab'*, 8 *winikhaab'*, 3 *pik* (y) entonces ocurrió/sucedió,

(en) 1 *Ajaw*, 13 *Xul*, es decapitado/a el primero, el gran mo...?; se creó el tercer...? (¿juego de pelota?), (ya) había ocurrido/sucedido, en el lugar del agujero negro

6 ¿años (de) maíz? su día-noche... (¿su completamiento?)”

David Stuart (op. cit.) lee de esta forma la inscripción de la escalinata:

1. a) en 13 *manik*, 5 *pax* **(b)** es la decapitación de **(c)** [nombre 1], es la primera creación.

2. **a** en 9 *kan*, 12 *xul* (**b**) es la decapitación de (**c**) [nombre 2], es la segunda creación.

3. **a** en 1 *ajaw*, 13 *xul* (**b**) es la decapitación de (**c**) [nombre 3], son tres creaciones (juntas).

El logograma T676 (ver A3 y D2 en fig. 6) es leído por Alfonso Lacadena como **TAL** (2003), lo que significa “venir, llegar (de)” (Kettunen y Helmke 2010: 157). En su artículo del 2003, Stuart no lo lee, sino que lo adjunta a la lectura de *ahaal*; para entonces quizás aún no estaba descifrado y se consideraba (y quizás todavía) un marcador ordinal. No obstante, aquí mantendré la lectura de Alfonso Lacadena para dicho glifo.

La palabra *ahaal*, significa “amanecer, creación”, “conquista” (Kettunen y Helmke 2010:160), y en este contexto la palabra más adecuada podría ser creación. Sin embargo, al evento aquí analizado también se le ha dado el término “tres conquistas” en vez de “tres creaciones”, el cual resulta de la traducción de *'ahaal* (“conquista” en vez de “creación”), propuesto por Nikolai Grube y Linda Schele, si bien, posteriormente Martin y Grube lo traducen como “victoria” (2000: 130). Tokovinine concuerda con la traducción de “conquista” ya que se puede asociar con el simbolismo militar del sacrificio del juego de pelota (2002: 1), y añade,

“Quizás una mejor traducción podría ser ‘el vencido’, apoyado en evidencia que viene de Palenque, donde las inscripciones en los cautivos representados en el patio del este, dicen *...na[h]waj y-aha:l kalo'mte'* ...el fue adornado (una extendida referencia al sacrificio), el ‘*ahaal*’ del *kalo'mte'*; *...na[h]waj y-aha:l k'uh[ul] Ba:kal 'ajaw* ...el fue adornado, el ‘*ahaal*’ del sagrado (divino) rey de *Baakal'*” (*ibid*: nota 1).

Sin embargo, en el contexto del texto mítico que aquí hemos visto, el término “creación” tiene más sentido y simbolismo, sobre todo si está asociado a decapitaciones, ya que como vimos en el cap. 1, la decapitación conlleva a un renacimiento, tanto de seres humanos como de vegetales, animales e incluso construcciones como el juego de pelota, por ejemplo. Y precisamente a esta idea general debe estar aludiendo dicho mito.

Hay que señalar que *Ahaal* todavía es el término para una categoría de los espíritus más peligrosos en ch'ol (Aulie y Aulie 1978: 27),¹²⁴ lo cual es coherente con la representación

¹²⁴ **ajal** s (Tila) espíritu malo (Se dice que es el más peligroso de los espíritus. Es el espíritu del diablo. Es capaz de aparecer en distintas formas. Puede aparecer como una mujer amante, pero no como esposa. Al pecar un hombre con ella, se vuelve un animal y muere) (Aulie y Aulie 1978: 27).

del glifo que señala parte de esta palabra: la sílaba *ha*, corresponde quizás a una variante de *Ahkan*, ya que es una cabeza que tiene los signos de % en su cara y *ak'b'al* en su frente —a modo de tocado— tal como los lleva el logograma del nombre de este ser del inframundo, directamente asociado a la autodecapitación. Habría que analizar en más profundidad a futuro, la relación que hay entre esta sílaba y *Ahkan* (fig. 7).

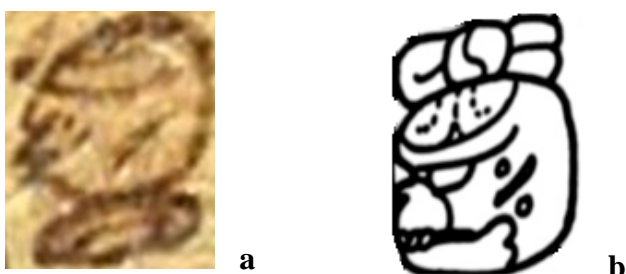


Figura 7. a) logograma de *Ahkan*, vasija K5070; b) sílaba *ha*, Naranjo.

El nombre del primer personaje decapitado (glifo B2), al parecer corresponde al dios E, dios del maíz, que como vimos en el cap. 1, aparece decapitado en el *Códice Dresde*. Los nombres de los dos últimos personajes siguen siendo desconocidos e indescifrados. Si bien, el nombre del segundo personaje decapitado (glifo C2) podría ser un cocodrilo o tiburón, y el nombre del tercer personaje decapitado probablemente es *xib'*, varón de GI (Maricela Ayala, comunicación personal, mayo 2010). Sería interesante corroborar estas lecturas, ya que podrían tener alguna relación con el texto mítico del Templo XIX de Palenque, en donde es decapitado el cocodrilo cósmico quizás por el propio GI (ver capítulo 3).

El siguiente glifo es el del juego de pelota, lo que quiere decir que las tres decapitaciones sucedieron allí, o que aquel se creó con la tercera decapitación. De esta forma, es probable que este texto mítico se relacione directamente con un sacrificio de construcción (ver cap. 1); quizás nos encontramos ante el origen mítico del sacrificio de construcción.

Continúa el texto con *u-ti-ya*, “ocurrió en” el lugar del agujero negro (*IK'-WAY-nal*), 6 katunes, y pasó un día y una noche después (o hubo un completamiento). De esta forma, todas las decapitaciones que toman lugar en el escalón de las tres creaciones suceden en el lugar del ¿agujero? negro (¿portal?) (*Ik'-Way-Nal*) en *Wakminal*, el lugar del inframundo asociado a *Junte' Ajaw* en la inscripción sobre el marcador de Copán (Tokovinine 2002: 3, Barrois y Tokovinine 2005: 31) que ya vimos. Así, de todos los personajes del *Popol Wuj*, el dios del maíz y el héroe gemelo *Junte' Ajaw* pueden haber tenido algo que ver con las “tres creaciones” y ser los patronos del juego (Tokovinine 2002: 3); sin embargo, también

habría que incluir a los dos personajes identificados posiblemente con un “cocodrilo” o “tiburón” y con el “varón de G1” que aparecen en la inscripción del escalón de Yaxchilán. Incluso, en la dedicación del sacrificio del juego de pelota que representa la iconografía del monumento aquí analizado, *Yaxuun Balam IV* representa a otra deidad que no tiene contraparte en el *Popol Wuj –Yax-Chiit-Jun-Winik-Nah-Kan*, también conocida como la "Serpiente Nenúfar" (*id*), un dios del viento, agua y cenotes, que según algunos autores es la clásica contraparte maya de la deidad del centro de México *Quetzalcóatl* (Taube 1992, Robertson 1990, en Zender 2004a: 8), sin embargo, esto último es dudoso.

Pájaro Jaguar IV es representado no sólo en la apariencia de ese dios, sino que también está vestido completamente como jugador de pelota, llevando un yugo, protector de cadera y rodillera. Unos enanos servidores del dios lo miran, mientras el cautivo del rey rueda por las escaleras sacrificiales. “Este evento es descrito en el texto asociado como **JATZ’-na-ja 3-a-ha-li EHB** o *jaatz’naj uhx ahaal ehb* “la escalera de las tres conquistas fue golpeada” (Zender 2004a: 8)¹²⁵ (ver los glifos P1-Q1 y P2 de la fig. 8), sin embargo, también podría traducirse como “el juego de pelota de las tres creaciones fue golpeado”.

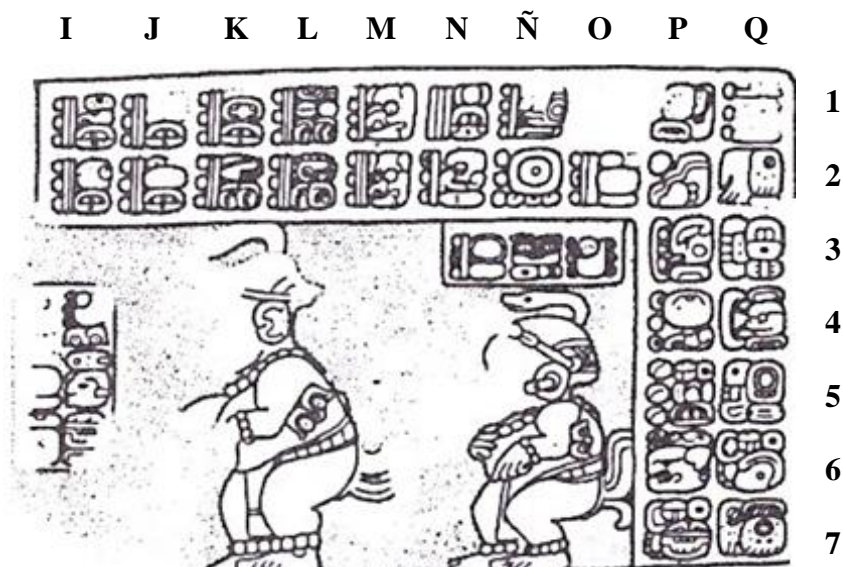


Figura 8. Detalle del segundo texto de la Escalera Jeroglífica 2, escalón VII de Yaxchilán. Dibujo: Ian Graham.

¹²⁵ Aquí Zender, al igual que Tokovinine, traduce *ahaal* como “conquista”, y además el logograma del juego de pelota lo lee como “escalera”, aludiendo explícitamente a la iconografía que muestra al cautivo rodando por las escaleras (fig. 9).

Según Zender, la misma fórmula se conoce también en las escaleras jeroglíficas de El Perú y Copán (ver ésta última en fig. 4). “Aunque algo erosionada, la ortografía de Copán aparentemente substituye los signos **ja* y *tz’i* por el glifo ‘piedra en mano’, dando más evidencia de un valor de **JATZ’** para el logograma” (*id*).

El evento de dedicación de la escalera jeroglífica 2, escalón VII, se encuentra en un amplio contexto mítico e histórico. Esta inscripción señala tres acontecimientos mitológicos, con registros de fechas muy antiguas en los que ocurre sacrificio por decapitación: “El texto se compone de tres secuencias de fechas y fragmentos que muestran idéntica estructura; 1) el verbo *ch'ak-b'aah*, ‘decapitar’, 2) el nombre de una deidad o figura ancestral y 3) un número ordinal (primero, segundo, tercero) antes de la palabra *ahil*, que tal vez significa ‘despertar’ o, de manera más figurativa, ‘creación’” (Stuart 2003: 27). De este modo, la historia de las tres creaciones toma forma como una secuencia de tres decapitaciones que pudieron ocurrir en el juego de pelota, o que pudieron originar la creación de éste. Los tres eventos sucedieron en tiempo mítico.



Figura 9. Escalera Jeroglífica 2, escalón VII del Edificio 33 de Yaxchilán. Dibujo: Ian Graham, en Schele y Freidel 1999: 371, fig. VII.6.

Pero la versión original de este mito estaba acompañada de otros eventos sacrificiales históricos. De hecho, cuando se excavó el escalón del Templo 33, se descubrió una hilera de trece bloques grabados. Los tres más refinados que ocupan el *axis* central, muestran a Pájaro Jaguar IV, a su padre y a su abuelo (Escalera Jeroglífica II, Escalones VI y VIII), jugando con pelotas simbólicas, hechas macabramente con los cuerpos atados de sus cautivos (Martin y Grube 2000: 130). Este tipo de dedicaciones históricas y/o dinásticas con alusiones a este mito fundacional, representan al padre y al abuelo del rey *Yaxuun Balam* IV llevando a cabo sacrificios en el juego de pelota (Martin y Grube 2000: 130; Zender 2004a: 8; Tokovinine 2002: 3), donde ellos también despachan a desafortunados cautivos. Sin embargo, aquí no se alude explícitamente a las “tres creaciones”. De esta

forma, “el ritual de reconstrucción de Pájaro Jaguar IV de este antiguo mito, colocó de lleno sus acciones en el contexto de esos eventos fundacionales, dando así un significado cosmológico a estos actos clave del sacrificio de cautivos” (Zender 2004a: 8).

Por otro lado, uno de los juegos de pelota de Yaxchilán (el marcador b de la estructura 14), habría sido dedicado a *Itzamnaah Balam II* (padre de *Yaxuun Balam IV*) después de su muerte, de esta forma, la dedicación habría sido hacia su ancestro real (Tate 1993: 59-62, en Tokovinine 2002: 2), de la misma forma en que *Waxaklajuun Ub'aah K'awiil* de Copán dedicó a su ancestro el juego de pelota que construyó.

La escalera de las tres creaciones debió realizarse probablemente en la misma época que el juego de pelota, y fue dedicada -como vimos- al gobernante, el sagrado señor *Yaxuun Balam IV*.

En este evento de dedicación, el gobernante *Yaxuun Balam IV* (Pájaro Jaguar IV) está jugando a la pelota el 21 de octubre de 744 d.C. (Schele y Freidel 1999). El dios que encarna el rey en el contexto de este mito es *Yax Chiit Jun Winik Naah Kan* o la “Serpiente Nenúfar” (Zender 2004a: 8, Barrois y Tokovinine 2005: 31). La escena representa el sacrificio de un cautivo en un juego de pelota, donde el gobernante aparece como jugador ante unas escaleras por las que cae y “rebota” un prisionero de guerra llamado *Ik' Chih*, “Venado Negro”, señor de un reino llamado *Lakamtuun* (probablemente localizado frente al río Lacantún) (Schele y Freidel 1999). De acuerdo a Stuart, con el sacrificio de este prisionero –y probablemente de muchos más- Pájaro Jaguar IV participa directamente del evento de “creación” (Stuart 2003), ya que en este acto sacrificial realizado en un momento histórico, el rey hace eco de las decapitaciones de los tres seres sobrenaturales, que ocurrieron en los profundos tiempos mitológicos (Freidel et. al. 1993: 356-62, en Zender 2004a: 8, Martin y Grube 2000: 130).

Los tres acontecimientos narrados en el escalón de Yaxchilán, están separados por períodos muy largos: casi 120 años entre los dos primeros y 1300 entre los dos últimos. Según Stuart (*id*), debe tratarse de acontecimientos mitológicos, lo cual se confirma por el final de una

inscripción de Yaxchilán donde se lee: “sucedió en el lugar del hoyo negro”,¹²⁶ un término del período Clásico maya para referirse al Inframundo o a una parte de él.

Efectivamente este pasaje relata temas míticos, ya que el texto que está a la derecha (ver figs. 8 y 9) del pasaje analizado acá, nos remonta a la fecha inmemorial de 13.13.13.13.13.13.13.9.15.13.6.9, 3 *Muluk*, [17 *Mak*], fecha que corresponde a trillones de años antes de Cristo, y que aún hoy, nadie ha sido capaz de correlacionar con nuestro calendario. Los últimos cinco dígitos de esta misteriosa fecha, se entrelazan con la tradicional cuenta larga (9.15.13.6.9, 3 *Muluk*, 17 *Mak*), que corresponde al 21 de octubre de 744 d.C., día donde se señala una tercera creación en el juego de pelota, o quizás la creación misma del juego de pelota –recordar que éste fue contemporáneo con la escalera de las tres creaciones-, llevada a cabo por Pájaro Jaguar IV. Es muy probable que la inscripción que nos narra las tres decapitaciones, se remonte a una fecha muy cercana a la enrevesada fecha anterior, la cual utilizó Pájaro Jaguar IV perspicazmente para recrear el evento mítico de las tres creaciones, conmemorándolo con su propia “tercera creación” en el (o eventualmente del) juego de pelota, a través del sacrificio del cautivo que rueda por las escaleras del juego. El vínculo directo entre ambos sucesos no sólo se da en el tema común de la “tercera creación” y los sacrificios ocurridos en ellas; además, Pájaro Jaguar IV remonta su propio evento de creación realizado en fechas históricas, al más inmemorial pasado mítico, al anteponer a su cuenta larga todos los números trece que ya vimos.

Esta inscripción es importante porque muestra un claro vínculo entre el sacrificio por decapitación y la noción de “despertar” y de “creación”. La idea de que la muerte conduce a la formación de un nuevo orden es común en la religión y en la cosmogonía mesoamericanas, y podrían citarse varios ejemplos semejantes en otros textos mayas (Stuart 2003: 27), como la inscripción del Templo XIX de Palenque que vimos en el capítulo 3.

Esas referencias a antiguas luchas entre dioses ancestrales -o al menos a la destrucción de algunos de ellos- comprenden sin duda el carácter mítico subyacente del juego de pelota, una de cuyas versiones sobrevivió en el siglo XVI en el *Popol Vuh* K'ichee' (Martin y Grube 2000: 130).

¹²⁶ Debe referirse a esta misma inscripción, y quizás, por error de traducción, se asumió que hablaba de otra inscripción de Yaxchilán.

4.3.2. Toniná

En Toniná encontramos un texto (fig. 10) que también se refiere al evento de las “tres creaciones” en contexto de una práctica dedicatoria, similar a la que vimos en el escalón de Yaxchilán; sin embargo, estas “tres creaciones” no se refieren a las tres decapitaciones de Yaxchilán. Este texto también consigna que un juego de pelota construido recientemente, le “pertenece” al rey, quien lo había dedicado: ... 'i- 'elnahaj Wuk- 'Ik'-K'a[h]n(?) -Nal (Wuk- 'Ik'-K'a[h]nal?) hux 'aha:l ... 'u-... yajawte' pitsil K'i[h]nich-Ba:knal-Cha:k k'uh[ul] Po[po'] 'ajaw “...y luego fue dedicado (literalmente “casa quemada”) los “Siete Bancos Negros (lugar)”, el juego de pelota de las tres creaciones,¹²⁷ el juego de pelota del *yajawte*’, el jugador de pelota, *K'ihnich Baaknal Chaak*, sagrado (divino) señor de *Popo*” (Tokovinine 2002: 2, 3).



Figura 10. Inscripción del monumento 141 de Toniná.

Según Tokovinine, estos juegos de pelota y/o escaleras jeroglíficas relacionadas, llamados “de creación”, pueden estar representando el simbolismo asociado a los rituales de agricultura y/o a una apoteosis de conquista militar (Tokovinine 2002). Las evidencias sugieren que los eventos registrados del juego de pelota, pueden ser parte de amplios rituales de dedicación (*id*). Consecuentemente, los sacrificios humanos mencionados o representados, pueden ser de hecho, dedicatorios; esto es, asociados con el juego de pelota y sus funciones específicas como un *locus* para el juego (de esa tan especial forma de sacrificio), pero no con el juego de pelota por sí mismo. El sagrado señor podría representar ese sacrificio como un “juego de pelota simbólico” en una secuencia de varias ceremonias

¹²⁷ “Conquistas” en el texto de Tokovinine (2002).

dedicatorias. Si esto es verdad, ¿había ahí un verdadero sacrificio? (*op. cit.*). Por lo demás, la variedad de patronos del juego de pelota maya refleja la complejidad de la tradición, lejos de un simbolismo “exclusivamente militar o cósmico”, etc. (*ibid*: 6).

Sin embargo, en el contexto del evento de las “tres creaciones”, como en la inscripción recién vista de Toniná, al igual que en las inscripciones de Naranjo, Copán y obviamente Yaxchilán, encontramos este evento asociado al juego de pelota, lo cual nos indica el gran protagonismo que tiene este lugar como microcosmos mítico, lugar fundador de remotos sucesos que originaron algún tipo de creación; o lugar creado a partir de las tres decapitaciones.

En caso de estar refiriéndose a un evento de creación en el juego de pelota, no relacionado con la creación del mundo, podría referirse al comienzo del tiempo histórico, el día-noche, o incluso quizás la creación del hombre actual, el hombre de maíz.

De las cuatro inscripciones, sólo la de Yaxchilán señala la causa de esas creaciones: las decapitaciones de los tres seres míticos. Sin embargo, asumo que los otros textos se refieren al mismo evento, omitiendo la causa. Lo importante en ellos es señalar la “creación” en el (o del) juego de pelota. Lamentablemente los textos son demasiado oscuros como para poder identificar el evento preciso que ocurrió tras las decapitaciones explícitas y omitidas, y consiguientemente, la “tercera creación” común a todos los textos mencionados; lo único certero es que esas decapitaciones destruyeron a seres preexistentes, primigenios y originaron con ello la creación de quizás un nuevo período, creaturas, e incluso un nuevo mundo. Otra posibilidad es que se refiera –como ya vimos- a la creación del juego de pelota, explicando míticamente con esto los sacrificios de construcción a través de la decapitación. Todo esto habría ocurrido en el agujero negro, lugar muy relacionado al juego de pelota.

El glifo al que se le ha dado la lectura de “agujero negro”, que se menciona en las inscripciones, y que en el caso de Yaxchilán aparece directamente asociado al juego de pelota, podría tener relación con los marcadores o altares que se encuentran en el mencionado juego.

En el período Preclásico Tardío, los mayas colocaban piedras conmemorativas tanto en el centro como en los extremos de las superficies de juego recubiertas de emplasto de los juegos de pelota (Scarborough *et al.* 1982). Presuntamente, estos marcadores tenían que ver con las reglas del juego y también con los rituales que los reyes realizaban en los juegos de pelota. Generalmente, los monumentos de éstos, incluyendo los relieves a lo largo de los lados de algunos campos de juego, hacen referencia a la guerra y al sacrificio. Este vínculo sugiere positivamente que el juego de pelota tenía una relación metafórica con la guerra (Schele y Freidel 1999: 260- 261, nota 16).

Por otra parte, Maricela Ayala (com. pers., noviembre 2009) señala que estos “marcadores o altares” del juego de pelota no eran para desaguar -como usualmente se creyó- si no para contener agua, e indica que muchas veces se han encontrado ofrendas dentro de ellos, como cráneos y conchas, entre otras.

De esta forma, el “agujero negro” que se menciona en las inscripciones, podría referirse específicamente a estos lugares rituales que se ubican en el juego de pelota, y podría ser la “puerta de entrada” al inframundo y el lugar donde se realizaba el sacrificio por decapitación.

Hay que señalar, que el Altar 21 de Caracol (ver capítulo 3), que también señala un evento *ch'ak* en sus inscripciones, se encontró en una zanja central excavada a lo largo del eje este-oeste del juego de pelota en el Grupo A (Chase y Chase 1987a, en Schele y Freidel 1999: 260, nota 16).

Por otro lado, Yaxchilán también tiene un juego de pelota, con al menos tres “altares o marcadores” (figs. 11 y 12).



Figura 11. Juego de pelota de Yaxchilán. Se observan “tres marcadores o altares” en la “cancha”. Fotografía: Macarena López, julio 2009.



Figura 12. Detalle de un “marcador o altar” del juego de pelota de Yaxchilán. Fotografía: Macarena López, julio 2009.

Una inscripción analizada en el capítulo 3, en la que aparece el glifo del agujero negro, la encontramos en la Estela J, sur, de Quiriguá. En ella se relata el sacrificio por decapitación de *Waxaklajun Ub'aah K'awiil*, Sagrado Señor de Copán en manos de *K'ahk' Tiliw Chan Yopat*, rey de Quiriguá, en el “lugar del hoyo negro”.

En este sentido, Guillermo Bernal (2001) indica que hay un glifo que se ha identificado asociado al juego de pelota, y cuya lectura sería *hom pits*, el abismo del juego de pelota. *Hom*, significaba “tumba”, “abismo” y también fue un lugar dentro del *pits* o juego de pelota (que asimismo era visualizado como un acceso al interior de la tierra). En algunos casos, *hom* era específicamente un agujero (real o imaginario) que se ubicaba en el centro de la cancha (Bernal 2001: 43).

Por último, para finalizar con las inscripciones que aluden al evento de las “tres creaciones”, señalaré un par de glifos asociados a este evento en particular y al juego de pelota en general. Estos glifos son los descifrados como “golpear” y “palmo”, y aparecen con frecuencia en escenas del juego de pelota y textos asociados del Clásico maya (Zender 2004a:1). Como vimos en el texto de Yaxchilán, el glifo **JATZ'**, descifrado por Zender y traducido por él como “golpear, pegar”, en referencia al rol de la pelota en el juego (*id*), aparece asociado al glifo del juego de pelota, y no sólo se encuentra en la escalera

jeroglífica 2, escalón 7 de Yaxchilán, sino que también aparece en las escaleras jeroglíficas de El Perú y Copán (*ibid*: 8) (ver fig. 4 para esta última), lo cual quizás aluda al sacrificio humano realizado en el campo del juego de pelota, ya que el glifo se refiere a un acto violento, un golpe (¿mortal?). De hecho, se conocen muy pocos glifos asociados al sacrificio humano, y quizás este glifo podría darnos algunas pistas de esta práctica.

Por otra parte, Zender (2004a) también nos señaló que el glifo “palmo” que aparece dentro de la pelota asociada al juego, se lee *nahb*, y se refiere al tamaño de la pelota, por eso aparece junto a un número, el cual indicaría el tamaño “real” de la pelota.¹²⁸ Al parecer estas pelotas, eran las que utilizaban los nobles de más bajo rango, como se ve en algunos escalones de Yaxchilán (4, 5 y 12), y éstos representaban a *Ik' K'uh*, o “Dios del Viento”, a diferencia de los gobernantes de este sitio, quienes asumían la apariencia de la “Serpiente Nenúfar” y utilizaban otro tipo de pelotas en su juego (Zender 2004a: 8). Estas pelotas, representadas sobre todo en Yaxchilán, son las que llevan cautivos adentro, lo cual señala explícitamente el sacrificio de éstos; además, relaciona al juego de pelota con un microcosmos ritual en donde se llevaban a cabo sacrificios humanos, ya sea para recrear un antiguo mito, o para “alimentar” y/o vivificar a algún dios o dioses.

A continuación realizo un breve análisis de los tzompantli, elemento arquitectónico estrechamente asociado al juego de pelota en el centro de México y en Chichén Itzá.

¹²⁸ Según él, la medida *nahb* se equipara, según fuentes coloniales yucatecas e itzaes modernos, a 8 ó 9 pulgadas (21-23 cm). Este punto es cuestionable, ya que si consideramos a *nahb* equivalente a 8,5 pulgadas, como lo hace Zender (2004a: 3) significa que las pelotas con las que jugaban los mayas del Clásico, median entre 61.9 cm de diámetro las más pequeñas (9 *nahb*), y 96.2 cm de diámetro las más grandes (14 *nahb*) (*id*), lo cual no deja de parecer poco práctico e incluso inviable en un juego de ese tipo, más aún si consideramos que las pelotas eran hechas de hule, un material extremadamente duro, denso y pesado. De haber sido fabricadas las pelotas de ese material, y haber medido lo propuesto por Zender, el juego habría sido literalmente mortal. Ahora bien, habría que calcular el peso de una pelota de hule de casi 1 m de diámetro...probablemente nos daría un peso excesivo para realizar factiblemente este tipo de juego. Sin embargo, eso es algo que tendrá que ser aclarado a futuro.

4.4. *Los tzompantli y el juego de pelota en Chichén Itzá*

Chichén Itzá es otro sitio en donde se encuentra iconografía directamente asociada a la decapitación y al juego de pelota, al igual que en Tiquisate (ver anexo). La diferencia aquí es que este sí es un sitio maya, si bien tiene influencia del centro-norte de México y además, su apogeo corresponde al Posclásico Temprano (1100-1250 d.C. aproximadamente).

El gran juego de pelota se encuentra muy próximo al *tzompantli* que significa “hileras de cabezas o calaveras”, “lugares de cráneos”. Este es un tipo de estructura arquitectónica “cuya función específica era la de servir para que en ella se colocaran los cráneos humanos y que por su ubicación dentro de los recintos ceremoniales señala la importancia que debió de tener desde el punto de vista religioso” (Matos 2008: 111).

Los *tzompantli* son escasos en el área maya y en la costa del Golfo –en esta última, se conoce al menos un *tzompantli* en Zempoala (Ladrón de Guevara 2010: 73)- a diferencia del centro-norte de México, zona en la cual esta práctica era común, tal como lo confirman diversas fuentes, entre las que encontramos a cronistas españoles y varios códices (Matos 2008: 111), además del registro arqueológico, donde tenemos sitios como Cerro del Huistle, Alta Vista, Tula, Templo Mayor de Tenochtitlan, Tlatelolco, Zultepec (Tlaxcala), etcétera (González 1963, Matos 2008, Chávez 2010, Guilliem 2010, Hers 2010).

Sahagún (1938), por ejemplo, menciona siete *tzompantli* que se encontraban en el recinto ceremonial de Tenochtitlan, y señala algunos de los dioses a los cuales se dedicaban, y las fiestas en que se aprovechaban las cabezas. Un dato interesante que agregan Bernal Díaz y fray Diego Durán es que antes de poner las cabezas en los palos de estos *tzompantli*, aquéllas eran comidas en fiestas y banquetes, junto a otras partes del cuerpo como muslos y brazos (Díaz del Castillo 1943, Durán 1951, en Matos 2008: 112, 116).

El *tzompantli* de Chichén Itzá¹²⁹ (fig. 13) es una plataforma con forma de T;¹³⁰ la parte principal corresponde a la cabeza de la T y la parte de la escalinata al cuerpo de esta letra. Las dos molduras de su cuerpo principal están decoradas con cráneos, al igual que el entrecalle que tiene dos ringleras de cráneos empalados verticalmente. La parte de la escalinata tiene en las molduras serpientes de cascabel (una tras otra)

y en el entrecalle se alternan la representación de un personaje ricamente ataviado que trae en la mano derecha un átlatl y en la otra un haz de flechas y la cabeza de un decapitado, con un ave (posiblemente águila). Esta representación converge a cada lado hacia la escalinata. En esta sección o cuerpo de la T hay un remate sobre la moldura superior consistente en serpientes (*ibid*: 119).



Figura 13. El *tzompantli* de Chichén Itzá. a) Detalle. b) Vista panorámica. Fotografías de Macarena López Oliva.

Se excavó el cuerpo principal encontrándose un *chac mool* (el tercero hallado en el *tzompantli*), un anillo de juego de pelota rehusado como altar y dos cráneos decapitados asociados a pedazos de discos con mosaico de piritita y objetos de jade. Los cráneos estaban en posición vertical y miraban al este. Al parecer otros investigadores también encontraron

¹²⁹ Se terminó de explorar y reconstruir en 1951 por los arqueólogos Jorge R. Acosta y Ponciano Salazar. Esta estructura se localiza dentro de la plaza central del sitio, al este del juego de pelota; su orientación es de norte a sur y la escalinata de acceso a la parte superior mira hacia el este (Matos 2008: 119).

¹³⁰ El cuerpo principal de este *tzompantli* (la cabeza de la T) mide 55.10 m de largo (norte-sur) por 12.02 m de ancho (este-oeste). El cuerpo de la escalinata mide 16.30 m de largo (norte-sur) por 12.70 m de ancho (este-oeste). La escalinata mide 6.45 m de ancho y la altura de la plataforma es de 1.80 m (Matos 2008: 119).

cráneos y objetos similares en ese mismo monumento, según informaron los guardianes de la zona (Acosta 1952, en Matos 2008: 119).¹³¹

No podemos concluir que el *tzompantli* de Chichén Itzá corresponde a una manifestación exclusivamente mexicana. Existe una similitud manifiesta en la disposición de los cráneos (en sentido vertical), entre Chichén Itzá (Posclásico Temprano), los cráneos hallados en Mesoamérica Septentrional -en la cultura Chalchihuites (Clásico Tardío)-, y en el centro de México con los toltecas (Epiclásico). De hecho, Hers señala en relación a la ubicación de la perforación de los cráneos y el modo de suspenderlos en los *tzompantli*, que “los orificios están en lo alto de la cabeza para los chalchihuiteños y los toltecas, y en las sienes para los mexicanos” (2010: 234, nota 5).¹³² Sin embargo, a pesar de esta diferencia formal, la autora señala que “estas exposiciones de restos humanos presentan las mismas características esenciales de los *tzompantli* mexicanos [...] se trata de trofeos humanos pertenecientes a una comunidad en su conjunto y no a un individuo en particular, y expuestos en armazones de madera, a la vista de todos y bajo los rayos de los astros, como ofrendas a las divinidades” (*ibid*: 234, 236). Para explicar estas “mismas características esenciales”, la autora plantea que entre estos diversos grupos norteros (chalchihuiteños) había también grupos toltecas-chichimecas, o sea, hablantes de algún dialecto nahua, probablemente cercano al cazcán del siglo XVI (*ibid*: 234).

En definitiva, la evidencia arqueológica indica que los *tzompantli* se originaron en el norte de México, durante el Clásico Tardío; posteriormente los toltecas lo habrían incorporado a su ciudad y de ahí lo habrían adoptado los mexicanos. No obstante, aún se debate respecto a la población que habitó estos sitios y sus respectivos contactos y/u origen común, de esta forma, es posible que en una misma ciudad hayan coexistido diversos grupos (norteros,

¹³¹ Matos agrega que se encontraron esculturas de tipo tolteca, cuando éstas ya no tenían importancia y se utilizaron de relleno para la estructura, y añade que el *tzompantli* de Tula es “azteca”, ya que corresponde al asentamiento mexicano del lugar (Matos 2008: 121, 123); sin embargo, Virginia Miller plantea lo contrario (2005: 383).

Los arqueólogos que excavaron esta estructura lo fechan en el siglo XII, la época tolteca de Chichén Itzá, sin embargo, el *tzompantli* es un poco más reciente que otras estructuras de esta época, ya que se construyó sobre el último piso de la plaza (Matos 2008: 121, 123).

¹³² En el centro ceremonial de Alta Vista (ubicado junto al poblado zacatecano de Chalchihuites), se encontraron “los vestigios de diversos *skulls racks*, de estructuras de madera de las cuales habían sido colgadas partes corporales y cabezas humanas, éstas con perforaciones en lo alto del cráneo y evidencia de cortes para levantar el cuero cabelludo” (Hers 2010: 233). En Cerro del Huistle, otro sitio de la cultura Chalchihuites, también se encontraron *tzompantli* (*ibid*: 233, 234).

nahuas, etc.); esta posibilidad dificultaría el atribuir indiscutiblemente la incorporación y creación de los *tzompantli* a una sola de estas culturas (independiente de su evolución en el tiempo). Sin embargo, ese es un tema que deberá seguir investigándose y que no atañe directamente a esta tesis.

Por todo lo explicado anteriormente, no se puede aseverar de momento que el *tzompantli* de Chichén Itzá sea de origen mexicana, al contrario, su forma de representar los cráneos empalados lo relaciona estrechamente con los toltecas y la tradición norteña de los chalchihuiteños; esto nos indicaría que esta tradición –datada hacia el Clásico Tardío y Epiclásico- fue la que influyó en Chichén Itzá en el Posclásico Temprano. Sin embargo, independiente de la cultura que lo haya influenciado, hay que destacar la unidad semántica que mantiene con el resto de los *tzompantli* del centro-norte de México.

Para finalizar con el tema de los *tzompantli* (los cuales están representados en numerosos códices nahuas y el *Borbónico*), podemos decir que existe, en muchos casos, una estrecha relación entre éstos, la decapitación *postmortem* y el juego de pelota (según algunas fuentes arqueológicas y códices nahuas coloniales como el Florentino); sin embargo, esta relación no se ve en los códices mayas y mixtecos.

Por otra parte, generalmente los *tzompantli* están asociados a hombres decapitados, quizás la mayoría capturados en la guerra; sin embargo, también se han encontrado mujeres. Un ejemplo de esto, lo encontramos en Zultepec, Tlaxcala, en donde se exhibieron los cráneos de una indígena y tres españolas de la época Colonial (Botella y Alemán 2004: 178, en Chávez 2010: 331). Además, en las ofrendas del Templo Mayor de Tenochtitlan también se encontraron cuatro cráneos femeninos que antes fueron exhibidos en un *tzompantli*, lo cual comprueba, para un período posterior, “que se reutilizaban y que incluso eran exhibidos individuos del sexo femenino” (Chávez 2010: 332). Es posible que las mujeres cuyas cabezas colocaron en los *tzompantli* (que por cierto eran minoría), se hayan asociado a la guerra de una u otra manera.

Es indudable que determinadas ceremonias practicadas en el juego de pelota daban por resultado la decapitación del individuo, como puede verse claramente en los relieves del

juego de pelota de Chichén Itzá (Matos 2008: 122), el cual además estaba asociado a un *tzompantli*.

El *tzompantli* es la manifestación más evidente del control político-religioso que ejercía el azteca. Los cráneos colocados en él eran por lo general de cautivos de guerra sacrificados pertenecientes a otros grupos. Algunos cráneos de españoles fueron a parar [...] al *tzompantli*. [...] esta estructura dentro del recinto ceremonial nos marca la importancia de la misma desde el punto de vista religioso [...]. El azteca estaba condicionado a ser guerrero por excelencia [...] sabemos la importancia que revestía el hecho de capturar prisioneros y el desprestigio que acarrea el no hacerlo. No sería exagerado decir que esos cráneos expuestos a manera de trofeos estuvieran funcionando también como elemento coercitivo de tipo social (*ibid*: 123, 124).

Un mensaje similar debió expresar el *tzompantli* del juego de pelota de Chichén Itzá, el cual funcionó “como un recordatorio inflexible del poder del estado, sin importar la escala con que se practicaban los sacrificios” (Miller 2005: 397). Este mensaje aludía explícitamente a la decapitación, y se reforzó con la iconografía relacionada al juego de pelota de este sitio, la cual analizo a continuación.

4.5. El relieve del juego de Pelota de Chichén Itzá:

analogías y asociaciones

A lo largo del gran juego de pelota de Chichén Itzá, se encuentran varios relieves en su interior con siete jugadores a ambos lados de un cráneo-pelota. “Ataviados fantásticamente, todos llevan en las piernas derechas botas y protectores de rodillas, y en los brazos y cinturones, objetos que bien podrían ser yugos y palmas” (Knauth 1961: 191). En estas escenas se ve a un personaje con un cuchillo en la mano y con una cabeza cortada en la otra, mientras que otro individuo, hincado, está decapitado y de su cuello surgen serpientes y una planta muy elaborada (Matos 2008: 122). En uno de estos relieves, se encuentra un jugador con un nenúfar en su tocado, lo cual lo asocia al inframundo, llevando la cabeza recién decapitada de un jugador que está frente a él, representado al otro lado de la pelota

(fig. 14). La cabeza de este jugador, carece de tocado, sin embargo, lleva una diadema con una pequeña cabeza al parecer de un ser antropomorfo (*¿Chaa[h]k?*). De su cuello, en vez de sangre, brotan seis serpientes y “una gran rama llena de frutos y flores, símbolos de la plenitud vegetal” (Knauth 1961: 191).



Figura 14. Escena de uno de los relieves del gran juego de pelota de Chichén Itzá.

Esta misma idea, la encontramos varios siglos antes en la Estela 21 de Izapa. Este sitio se ubica en la costa sur (Pacífico) del estado de Chiapas, y está fechado en el Preclásico (su apogeo ocurre hacia el 650 a.C. y 100 d.C. –Preclásico Medio y Tardío-); aún se discute la adscripción cultural de los izapeños, ya que algunos autores los consideran mayas, y otros mixe-zoque (Alfonso Lacadena, com. pers. mayo 2012).

En la Estela 21, se observa cómo de la cabeza y cuello de un decapitado brotan vegetales en forma de hojas, granos y/o vainas (fig. 15).

Posteriormente, esta relación entre decapitación y fertilidad vegetal incluyó, en algunas culturas, en su iconografía a las serpientes brotando del cuello -y a veces de la cabeza desprendida- de los decapitados, idea que se aprecia tanto en Chichén Itzá, en las vasijas de Tiquisate, y en Las Higueras, Aparicio y El Tajín en la costa del Golfo (Ladrón de Guevara 2010: 71).



Figura 15. Estela 21 de Izapa, Chiapas. Preclásico. Dibujo de Ontiveros, en Nájera 2003: fig. 34.

El mesoamericanista Alfredo López Austin, interpretó en el Códice *Laud* –manuscrito fechado en el Posclásico Tardío, entre los siglos XIII y XV (Noguez 2006)- la representación de las distintas entidades anímicas que conforman al ser humano y que se disgregan al momento de la muerte. Éstas se representan con “cuatro figuras serpentiformes, dos de ellas con cabezas de ofidio, una con cabeza del dios del viento, Ehécatl, y la restante rematada con un cráneo” (López Austin 2008-I: 361); y señaló que el *tonalli* estaba representado por la serpiente que asciende de la coronilla de aquella representación (fig. 16).

A pesar de la diferencia temporal, en el Dintel 25 y la Estela 35 de Yaxchilán encontramos representada la misma idea que identificó López Austin con la salida del *tonalli* en el Códice *Laud* (*id*), ya que se observa una serpiente que asciende de la coronilla de cada uno de los cráneos que sostienen en sus manos las Señoras *K’ab’al Xook* e *Ik’ Joloom* (fig. 17).

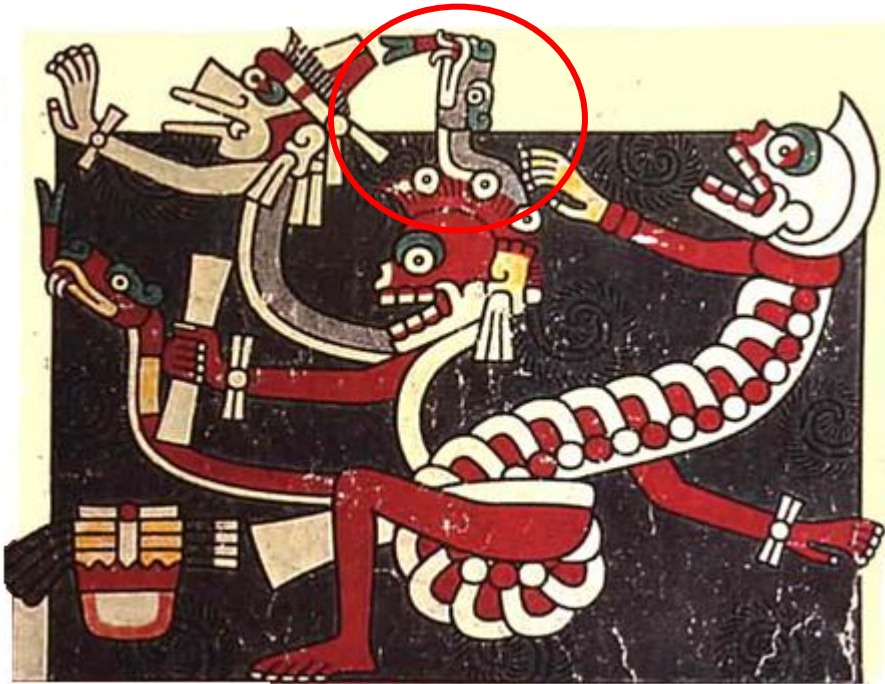
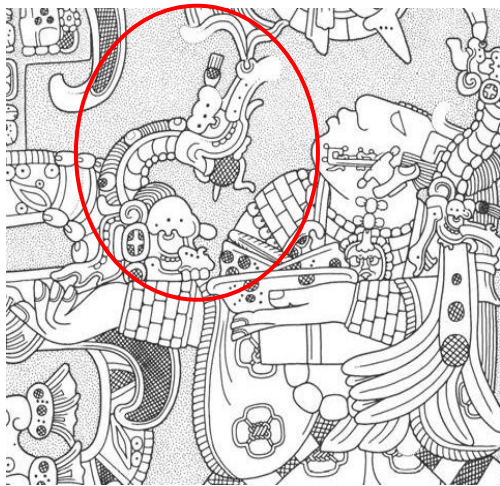


Figura 16. Códice
Laud (44).
Serpiente
identificada por
López Austin
(2008-I: 361) con la
entidad anímica
tonalli.



a



b

Figura 17. Representación de la salida del *tonalli* en dos monumentos de Yaxchilán. Nótese la misma representación que aparece en el *Códice Laud*. a) Detalle del Dintel 25. Señora *K'ab'al Xook* sosteniendo en su antebrazo derecho un cráneo de cuya coronilla asciende una serpiente, al igual que en el *Códice Laud* (Dibujo en Mathews 1997: 157, fig. 5-13). b) Detalle de la Estela 35, frente. Señora *Ik' Joloom* sosteniendo un cráneo del cual brota de su coronilla lo que parece ser una serpiente. Fotografía de Macarena López Oliva.

4.5.1. Los cráneos-pelota y su asociación con la sangre

El cráneo-pelota junto al cual se reúnen los personajes de la escena del juego de pelota de Chichén Itzá, se encuentra también representado en un trípode de juego de pelota de Tiquisate, con imaginería de muerte (ver anexo). “Este único vaso muestra a dos jugadores al parecer adorando o al menos rindiendo homenaje a un gran balón con un cráneo frontal en él” (Hellmuth 1987a-I: 15, 16).

Independientemente Susan Gillespie ha sugerido que la pelota es un sustituto figurativo para la cabeza decapitada. Ciertamente, el cráneo pelota en las vasijas Tiquisate y el bajo relieve de Chichen Itzá documentan eso. Aunque no sigo la innovadora propuesta de Miller de que un cráneo estaba dentro de la pelota. Para el caso maya del Petén no hay evidencia de un cráneo pelota. La cantidad de trípodes cilíndricos del juego de pelota Tiquisate ha demostrado que la decoración de la pelota cráneo de Chichen Itzá, es una herencia de Tiquisate y El Tajín, lo cual decididamente no es maya (Hellmuth 1987b-II: 439).

Un dato interesante respecto a la pelota, lo encontramos en Copanaguastla, donde la primera entrada para esta palabra, en el diccionario analizado por Mario Ruz, señala *chich*, relacionada con “sangre”, y “hace referencia al látex empleado en su fabricación e incluso al árbol de donde se obtenía” (1985: 156). Si bien esto alude a la savia, que es la sangre del árbol (Martha I. Nájera, com. pers., junio 2011), no podemos descartar una relación semántica entre la sangre del árbol y la humana, ya que su nombre podría remitir a la relación que existía antiguamente con el sacrificio sangriento y el juego de pelota. Esta idea cobra sentido si consideramos los cráneos-pelota vistos anteriormente en la iconografía. Además, Houston y Scherer señalan que “las referencias más sangrientas, en términos literales, son aquellas relacionadas con el acto de preparar pelotas de ‘hule’ de sangre, *uwolow uch’ichel*, ‘pelota-persona’, ‘él hace redonda la sangre de [tal persona]...’” (2010: 176). Esta idea se ve claramente en la iconografía de Yaxchilán, en donde distintos cautivos representados como pelotas, aparecen rodando dentro del mencionado juego, el cual es llevado a cabo por diversos gobernantes del sitio.

Sin embargo, en Chichén Itzá sólo aparece la cabeza o cráneo del cautivo sacrificado dentro de la pelota, quedando manifiesta la relación de la decapitación con el juego de pelota.

Los rituales en los que la decapitación fue el evento culminante parecen haber estado invariablemente relacionados con el juego de pelota y tanto el juego como la muerte pueden haber sido presenciados por grandes multitudes [...]. Todas las escenas de jugadores de pelota decapitados incluyen procesiones de personajes no nombrados, y las actividades recordadas en las inscripciones del sitio son colectivas, repetitivas y limitadas, siendo el juego de pelota una de las descritas (Grube 1994, en Miller 2005: 397).

De esta forma, el ritual de decapitación asociado al juego de pelota se masificó durante el Posclásico maya, principalmente en Chichén Itzá, ciudad influenciada por los grupos nahuas del centro-norte de México.

Es probable que dicho ritual se haya realizado en honor de algunas deidades, primando en el culto el Sol, dios asociado tanto a los guerreros como al juego de pelota, como veremos a continuación.

4.6. La decapitación como parte de un mito cosmogónico

Existen algunos mitos cosmogónicos en Mesoamérica que asocian al Sol con la decapitación. Uno de éstos proviene del centro de México, y se relaciona con *Huitzilopochtli* y *Coyolxauhqui*:

Coyolxauhqui por celos quiso vengar la concepción ilegítima de su hermano, matando a su madre, pero *Huitzilopochtli* que nació con armas, la mató y le cortó la cabeza, dejando la calavera de *Coyolxauhqui* como símbolo de la oscuridad de la noche, así como de la luna. El simbolismo de este episodio mítico es evidente. El sol, *Huitzilopochtli*, nace cada día completamente armado, listo para luchar; *Coyolxauhqui*, la luna, y sus hermanos los *Centzon Huitznaua* (también derrotados en el mito) o estrellas sin número del cielo meridional, quedan apagados inmediatamente por los rayos del sol naciente: la oscuridad queda derrotada (Knauth 1961: 192, 193).

Otro mito cosmogónico asociado con la decapitación y el Sol, y que además relaciona al juego de pelota, es precisamente la narración de las hazañas de los héroes gemelos del *Popol Wuj*.

Según Federico (1973) jugar a la pelota simbolizaba la guerra ofensiva o defensiva entre los pueblos del altiplano guatemalteco. De ser así, podríamos pensar que la decapitación se asocia a la guerra, ya que ésta era la forma en que los agresores del mito mataban a sus contrincantes, sin embargo, los héroes al vencer a los Señores del Inframundo no los decapitaron, pero sí los sacrificaron.

Por otra parte, el juego de pelota también tenía un simbolismo religioso en donde se revela la lucha de las fuerzas luminosas contra la oscuridad, representadas por *Junajpu* e *Xbalamke* y los Señores de *Xibalba*. Según Federico, esta lucha se percibe como un nacer, morir y renacer de las fuerzas benéficas que siempre triunfarán sobre las maléficas (Federico 1973: 127-128), aunque más bien podría corresponder a la lucha de los opuestos.

La muerte de *Jun Junajpu* y *Wuqub Junajpu* “representan el triunfo parcial de la oscuridad” (Federico 1973: 128), o al menos, de uno de los opuestos; este triunfo no es total debido a que *Jun Junajpu* logra trascender a través de sus hijos, los cuales, luego de varias contiendas con los Señores del Inframundo finalmente los vencen.

Hay que señalar la manera en que *Jun Junajpu* engendra a sus hijos: una vez decapitado, su cabeza fue colgada en un árbol de jícara, el que fructificó inmediatamente, lo cual representa el poder germinador presente en la cabeza, la fertilidad, capaz de dar vida. De alguna forma, la esencia de *Jun Junajpu* quedó resguardada en su cabeza, la que, por este mismo poder se convirtió a sí misma en un fruto. Y es precisamente esa cabeza, ya convertida en calavera, la que fecunda a *Ixkik'*, la madre de los gemelos, transfiriendo de esa forma, su última esencia inmanente a sus hijos. Así, la esencia que quedaba en su calavera desaparece para siempre porque se va a sus hijos. Esto explica por qué después de este hecho, ya no aparece más la calavera de *Jun Junajpu* interactuando en la historia. Por fin, había “muerto” *Jun Junajpu*.

En relación a esto, Graulich relaciona el árbol donde se colgó la cabeza de *Jun Junajpu* con el *tzompantli*, señalando que el árbol podría ser el inicio de éste. “Los altos mástiles con sus

‘ramas’, en las cuales ensartaban las cabezas, formaban como un vergel de cabezas-frutos. [...] los *tzompantli* no eran solamente lugares de exposición. En el gran *tzompantli* sacrificaban, al parecer, a muchos prisioneros. No sabemos en qué circunstancias ni por qué, pero el riego, la vivificación de las cabezas-frutos es probable” (Graulich 2010: 410).

Más adelante en el *Popol Wuj* se repite la decapitación en la narración, pero esta vez es la de *Junajpu*, el hijo de *Jun Junajpu*. Su cabeza es decapitada por los murciélagos y es colgada en el juego de pelota (*¿tzompantli?*), quedando solo *Xbalamke* en su enfrentamiento con los Señores del Inframundo. Esto simboliza la “muerte” del Sol (decapitación de *Junajpu*) y la permanencia de la luna en la batalla contra las fuerzas de la oscuridad; de esta forma, la recuperación de la cabeza de *Junajpu* representa 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” (Federico 1973: 128).

Según Soustelle, es bien sabido que el *tlachtli* o juego de pelota en náhuatl, tenía una significación mitológica y religiosa. Se pensaba que la cancha representaba al mundo y la pelota a un astro, el Sol o la Luna. El cielo era un *tlachtli* divino donde los seres sobrenaturales jugaban a la pelota con los astros (Soustelle 1974).

De este modo, la decapitación presenta dos significados: en el caso de *Jun Junajpu* se establece la relación mágica con la fertilidad y en el caso de *Junajpu*, tiene una orientación mágico-cosmogónica (Federico 1973:128).

El juego de pelota se relacionaría de esta forma con la guerra entre los hombres y con 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 (Federico 1973:129).

De esta forma, encontramos al Sol relacionado con la guerra y la lucha constante con las fuerzas del inframundo, simbolizado con su paso nocturno por aquel lugar del anecúmeno. Este hecho explica la importancia que las culturas mesoamericanas le atribuyeron al astro

solar y su afán por ayudarlo a vencer en su paso por el inframundo, evitando así el triunfo de la oscuridad eterna, y por tanto, el exterminio de la humanidad.

En este sentido, es lógico pensar que muchos de los sacrificios humanos (decapitación) realizados en el juego de pelota hayan sido en honor al Sol.

4.7. La decapitación como sacrificio al Sol

Es muy probable que la mayoría de los sacrificios humanos realizados a través de la decapitación, se hayan efectuado en honor al Sol. Quizás estaban relacionados con la lucha diaria del Sol en su paso por el inframundo. De esta forma, la captura de guerreros destinados al sacrificio y decapitados podría haber servido sobre todo en los períodos de fin de ciclo, para ayudar al Sol a triunfar en su permanente lucha nocturna. En este caso, la decapitación se realizaría en honor del dios solar para que éste se imbuyera de la entidad anímica de los sacrificados, depositada en la cabeza de los seres humanos.

La cabeza como depositaria de energía divina se ve claramente –y lo hemos visto a lo largo de los capítulos anteriores- en el episodio donde la calavera de *Jun Junajpu* engendra a los héroes gemelos, después de que su cabeza hiciera florecer el árbol de jícaro donde fue depositada. Nuevamente encontramos asociado al ritual de decapitación con la recreación de un mito: de aquella decapitación mítica floreció un árbol y nacieron los héroes gemelos (que posteriormente se transformaron en el Sol y la Luna). De esta forma, la decapitación es necesaria para la continuidad de la vida, para la fertilidad. La idea de la cabeza como “semilla” queda explícita en este mito maya, y así lo reitera Graulich, quien señala que “las cabezas descarnadas son semillas” (2010: 410).

En el capítulo 1 vimos la estrecha relación del Sol con el *tonalli* entre los grupos nahuas. El Sol era una deidad muy venerada en toda Mesoamérica, y entre ésta y los mortales existía una serie de prestaciones mutuas y/o reciprocidades que obligaba a los seres humanos al sostenimiento de la deidad, la cual a su vez derramaba sobre la tierra la

abundancia de sus dones. Lo más precioso de la personalidad humana, o sea, el *tonalli*, el principio vital, al parecer, constituía el alimento del dios. Quizás por esto, los mexicas para subsistir, sacrificaban a sus hombres más dignos, a guerreros hazañosos que caían en el campo de batalla, y a los guerreros prisioneros, que morían en el ara de los templos. Estos guerreros no morían realmente, sino que se convertían en soles *-tonatiuh iixco-* y acompañaban al dios en su curso bienhechor (Aguirre Beltrán 1973: 108).

Los mexicas creían que el *tonalli*, la entidad anímica depositada en la cabeza de los seres humanos, era adquirida directa o indirectamente del Sol luego de que el bebé nacía. Por esta razón encontramos a esta deidad tan asociada a la decapitación (principalmente *postmortem*), ya que en la cabeza se aloja casi en su totalidad la energía vital proporcionada por este dios.

La apropiación del *tonalli* por el Sol se aprecia en la estrecha relación que existe entre esta deidad y la decapitación *peri* o *postmortem*, muchas veces asociada al juego de pelota y al *tzompantli*, al menos en el centro de México y en Chichén Itzá.

Esta relación, decapitación-juego de pelota-deidad solar, la vemos en la iconografía de Santa Lucía Cotzumalguapa, cultura Posclásica, en donde aparece representada la deidad solar descendiendo del cielo para recibir la cabeza decapitada de un hombre que le ofrece un jugador de pelota (fig. 18). Sin embargo, es posible que este sacrificio no ocurriera sólo con la deidad solar, ya que al parecer en otras representaciones de esta misma cultura, aparecen jugadores de pelota interactuando con dos deidades distintas: una con atributos quizás femeninos relacionados a la luna, y la otra con atributos vegetales (fig. 19). Estas dos últimas son también deidades celestes, ya que descienden del cielo en actitud de querer recibir la cabeza cortada que el jugador sujeta en su otra mano, el cual no aparece en actitud explícita de ofrenda, a diferencia de lo que sucede con la deidad solar descendente del monumento 3 de Bilbao (fig. 18), -la que se encuentra pronta a recibir la cabeza que le ofrenda el jugador de pelota- quedando explícita la relación entre el Sol, la decapitación y el juego de pelota.

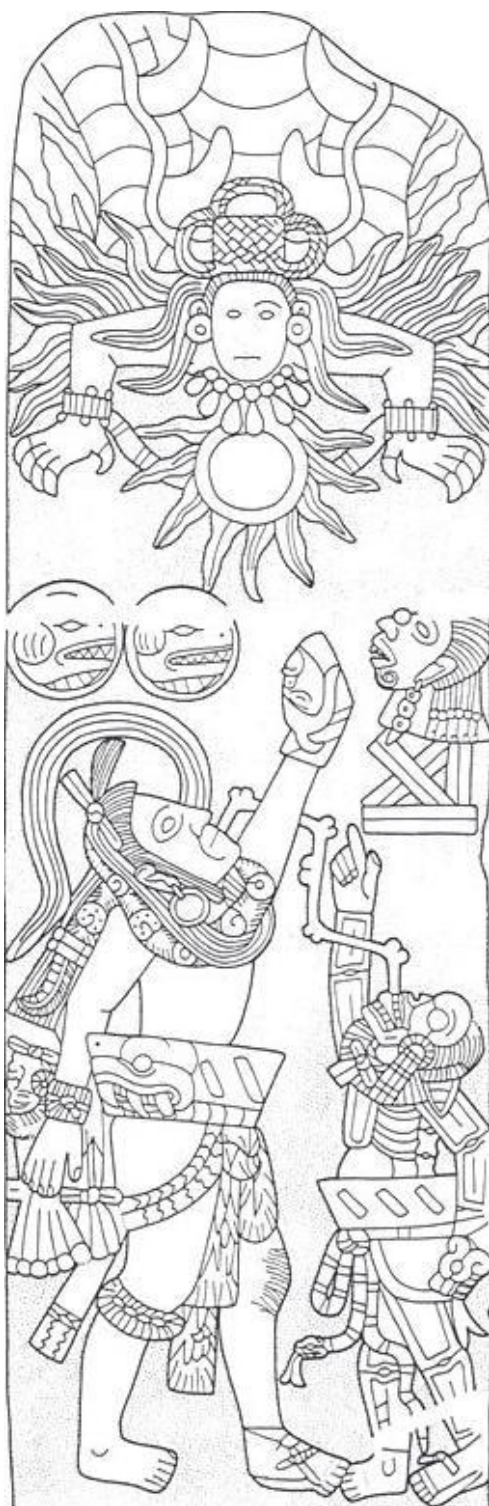


Figura 18. Monumento 3 de Bilbao, Santa Lucía Cotzumalguapa. Escena de sacrificio de comunión en honor al Sol. Del cielo descende la deidad solar -con un gran disco representando al astro colgando de su cuello- para recibir la ofrenda que le ofrece el jugador de pelota (nótese el yugo que lleva en su cintura), la cual consiste en una cabeza cortada, quizás convertida en trofeo, debido al pequeño tamaño que tiene. A la altura de la cabeza (¿trofeo?) que le ofrece el jugador de pelota al Sol, se encuentra, a la derecha, la cabeza de un decapitado. Junto al jugador se encuentra un pequeño ser esquelético sobrenatural, también con yugo, que apunta a la cabeza que sostiene en la mano el jugador. De su boca brota quizás esencia o energía, que entra en la boca del jugador de pelota que realiza la ofrenda. Quizás, el pequeño ser esquelético esté representando al “espíritu” del jugador de pelota decapitado, señalando de esta forma, a su propia cabeza cortada, ofrendada ahora al Sol. Dibujo de Oswaldo Chinchilla.

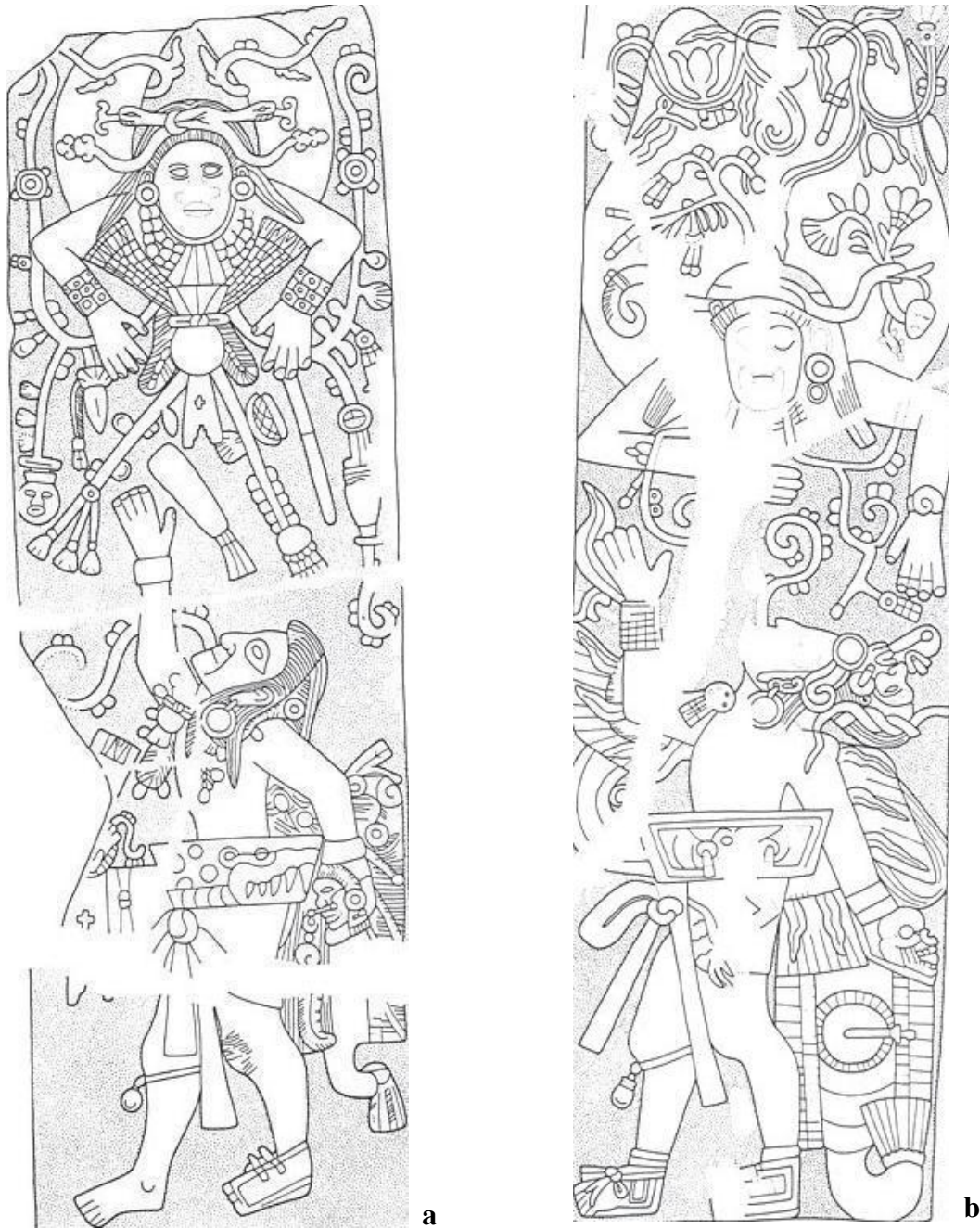


Figura 19. Santa Lucía Cotzumalguapa. a) Monumento 4 de Bilbao. Jugador de pelota interactuando con una probable diosa lunar, ya que al parecer está saliendo de ese satélite natural (nótese la cinta de serpientes enrollada que lleva en el cabello, al igual que muchas diosas representadas en el *Códice Dresde*). En su mano izquierda el jugador lleva una cabeza trofeo. b) Monumento 2 de Bilbao. Jugador de pelota interactuando con una deidad de la vegetación que desciende del cielo. Al parecer la deidad también es femenina, ya que lleva una cinta de serpientes sobre su cabello, igual que la deidad lunar. El jugador de pelota lleva una cabeza trofeo sobre su propia cabeza y en su mano izquierda sujeta un cráneo. Dibujos de Oswaldo Chinchilla.

Sin embargo, como señalé antes, al parecer había varios dioses o seres sobrenaturales relacionados al juego de pelota, tanto en la zona maya –al menos durante el Clásico- como en el centro de México. Un cronista de esta última región nos señala respecto al juego de pelota, que tenía “muchas pinturas de efigies de ídolos y demonios, a quienes aquel juego era dedicado, y a quienes los jugadores tenían por abogados en aquel ejercicio” (Durán 1967-I: 206).

No obstante, al parecer sí había una deidad principal asociada al juego de pelota, idea que señala Benavente para el centro de México cuando indica que “siempre llamaban a un demonio que tenía preeminencia en aquel juego” (1971: 381); y debido a la estrecha relación del Sol con el juego de pelota, es probable que aquel haya sido la deidad patrona y principal del juego: recordemos que en el juego de pelota del Clásico de Copán, aparece la guacamaya asociada al Sol, como una “epifanía solar” (De la Garza 1995: 57).

La preeminencia que planteo del dios solar como patrono principal del juego de pelota quizás se dio en un estadio tardío, a partir del colapso del periodo Clásico mesoamericano, periodo donde se enfatizó la relación del Sol con los guerreros y la guerra –sobre todo entre los mexicas-, debido al ambiente bélico y expansionista que caracterizó aquella época, y que generó la necesidad de institucionalizar un dios supremo –dentro de un extenso panteón religioso- acorde a un estado que ya se encuentra en proceso de consolidación, como en el caso mexica. La identificación de este posible dios supremo con el Sol -*Huitzilopochtli* entre los mexicas, *Quetzalcóatl* en Mesoamérica en general, y *Kukulkan* entre los mayas yucatecos, principalmente de Chichén Itzá (Guida 2008)- concuerda con la premisa de que las culturas en proceso de expansión ideológica se encuentran en un estadio simbólico solar (Eliade 1972 y 1979).

Otra escena de decapitación relacionada con el Sol, la encontramos en Santa Rita Corozal, Belice, donde hay un mural, también del Posclásico, de estilo Mixteca-Puebla¹³³ que representa un culto solar asociado a la decapitación de los dioses M y G (los dioses del comercio y del Sol, respectivamente. Ver fig. 20). Ya vimos en el capítulo 1, que el dios M aparece asociado a decapitaciones en el *Códice Madrid*, sin embargo, aquí aparece decapitado junto a un dios identificado con la deidad solar (dios G) por Escalante y Yanagisawa (2008: 60). Un personaje sostiene a ambos dioses del cabello y se dirige hacia una vasija o tambor que tiene un cráneo adherido en su cuerpo, y de cuya boca emanan múltiples volutas que tienden a envolver las cabezas decapitadas de los dioses que sostiene el personaje.

De la parte superior de la vasija o tambor salen volutas ascendentes, donde se encuentra un disco solar, la representación del Sol (Escalante y Yanagisawa 2008: 64). Al otro lado de la vasija o tambor, se encuentra un personaje bailando y quizás tocando instrumentos, en una indudable celebración ritual.

Este mural, a pesar de tener algunos rasgos propiamente mayas, tiene fuerte influencia del estilo Mixteca-Puebla, el cual se convirtió en una expresión común de las elites mesoamericanas del Posclásico Tardío (Escalante y Yanagisawa 2008: 62). “La tradición Mixteca-Puebla, difundida por el intercambio mercantil, pero también por las embajadas diplomáticas para establecer alianzas y por algunas migraciones, fue la manifestación más homogénea y compleja de un esfuerzo conjunto en el que las noblezas mesoamericanas buscaban dotar de un fundamento sólido y duradero a su poder” (*ibid*: 65).

¹³³ Los temas y acciones en común entre Santa Rita Corozal y la tradición Mixteca-Puebla son:

la danza, el tañido del tambor, el ataque con armas, el cautiverio, la decapitación y la presentación de ofrendas [...] Entre otros motivos de la tradición Mixteca-Puebla presentes en nuestros murales, podemos mencionar la banda celeste, el símbolo de Venus y el cuchillo de sacrificio. En Santa Rita aparecen, además, el disco solar, la banda terrestre, la flecha, la trompeta de caracol marino, el cráneo, la flor, la cabeza de reptil, la cabeza de mariposa, la serpiente de cascabel y las serpientes entrelazadas (Escalante y Yanagisawa 2008: 64, 65).



Figura 20. Escena ritual donde un personaje lleva dos cabezas decapitadas, al parecer de dioses. En su mano derecha lleva al dios M y en la izquierda al dios G o deidad solar (según Escalante y Yanagisawa, 2008: 60). Al centro de la escena hay un tambor o vasija con un cráneo en su interior del cual brotan numerosas volutas de su boca. Sobre este tambor o vasija se encuentra un disco solar. Mural, muro oeste, montículo 1. Santa Rita de Corozal, norte de Belice. Posclásico Tardío (alrededor del 1440 d.C.). Imagen tomada de Gann 1900. Archivo de Escalante y Yanagisawa (<http://www.arqueomex.com/S2N3nPintura93.html>).

El mural tiene un contenido eminentemente religioso, con escenas mitológicas combinadas con algunas representaciones astronómicas, a la manera del *Códice Borgia*. Este mural fue pintado alrededor del siglo XV (Escalante y Yanagisawa 2008: 62). “Un Sol colocado arriba de un tambor, o un cráneo que parece decorar el mismo tambor son procedimientos para indicar la relación del canto guerrero con el sacrificio humano y con el culto solar” (*ibid*: 64).

Es así como, nuevamente encontramos la decapitación asociada a un ritual de sacrificio en honor al Sol.

4.8. *El Sol, la decapitación y el juego de pelota*

Como vimos anteriormente, el juego de pelota representaba el recorrido que el astro solar realiza eternamente por el firmamento, dando origen a varios ciclos, entre los cuales se encuentra el más visible y corto de todos: el día y la noche. Cada día el Sol surge, renace al amanecer y desaparece al atardecer, enfrentándose cada noche con una eventual muerte en su paso por el inframundo; tránsito que realiza en un peligroso estado de desgaste y vejez, que en cualquier momento podrían mermar sus fuerzas e impedir su retorno al amanecer. Cada noche, debe luchar con los seres del inframundo para salir victorioso de esa odisea e impedir que la oscuridad vuelva a cubrir la tierra. Y probablemente es eso lo que se está representando en el ritual del juego de pelota, ritual muy asociado a la decapitación, ya que es a través de ésta que el Sol obtiene la energía necesaria o *tonalli* / *b'aahis* –según la cultura- para vencer a los señores del inframundo y mantener el orden en el cosmos.

La decapitación en el juego de pelota, por lo tanto, sería un ritual relacionado principalmente con el dios solar, en donde éste se fortalecería con la energía vital o espíritu, de los seres humanos que se depositaba en la cabeza. Y gracias a esto, podría triunfar en su viaje por el inframundo y salir victorioso al amanecer, viaje que al parecer se representaba una y otra vez en el juego de pelota.

Habría una directa relación entre decapitación, juego de pelota y viaje del Sol por el inframundo. Esta relación se refuerza aún más en los lugares donde hay *tzompantli*, estructura arquitectónica asociada al juego de pelota sobre todo en el centro de México, pero también en algunos sitios mayas con influencia foránea, de la época Postclásica, como Chichén Itzá.¹³⁴ Esta asociación juego de pelota-decapitación-*tzompantli*, refuerza la idea de la decapitación como vivificador del Sol en su paso por el inframundo, ya que es precisamente en el *tzompantli*, a veces directamente asociado al juego de pelota, donde se están dejando una serie de cabezas y/o cráneos despellejados previamente. De esta forma, esta estructura se transformaría en una especie de “acumulador de *tonalli*” destinado al Sol,

¹³⁴ Sin embargo, Graulich señala que el origen del *tzompantli* se remonta al Clásico (2010: 410).

y paralelamente sirvió también para amedrentar al enemigo, al exponer públicamente las cabezas decapitadas de éstos empaladas en numerosas hileras.

Por otro lado, el simbolismo de esta práctica ritual, juego de pelota-decapitación, se acentuó aún más con la presencia de los *tzompantli*, estructura que unificó la relación guerreros-juego de pelota-Sol, la cual confluía en la decapitación *postmortem*.¹³⁵ En este sentido, es muy significativo que en el Templo Mayor de Tenochtitlán,¹³⁶ la mayoría de las ofrendas con cráneos se haya realizado en honor de *Huitzilopochtli*, el dios de la guerra (Chávez 2010: 323, nota 13) y a la vez, el mismo Sol. “La selección de la cabeza como el don que fue depositado en las ofrendas del ‘Cu de Huichilobos’ no fue un acto aleatorio, sino un patrón” (Chávez 2010: 336), y más adelante señala que “los depósitos emplazados del lado de *Huitzilopochtli* concentran a la mayoría de los individuos decapitados, lo cual es consecuente con el carácter bélico de la deidad. No obstante, destaca la ausencia de cráneos de *tzompantli* asociados a este dios” (*ibid*: 338), lo cual nos puede estar señalando una distinción en el ritual: 1) asociado al Templo de *Huitzilopochtli*, 2) asociado a los *tzompantli*. En ambos casos, al parecer, la ofrenda (cabeza, cráneo) debía ser primaria y no secundaria o “reutilizada”, como sería el caso de un cráneo sacado del *tzompantli*. Finalmente, la autora agrega que la práctica de “decapitación” se diversificó de tal forma en el templo de *Huitzilopochtli*, que alcanzó una complejidad y un orden no observados en otros sitios mesoamericanos (*ibid*: 339). De esta forma, queda explícita la relación entre la decapitación (al parecer, principalmente *postmortem*) y los guerreros, la cual también se ve en el juego de pelota.

Esta relación entre los guerreros y el juego de pelota, la consignan algunos cronistas del centro de México, como Durán (para el Posclásico Tardío - Colonial Temprano), quien señala “[...] por ser el juego a la misma manera que ellos peleaban o se combatían en particulares contiendas” (1967-I: 207), y luego añade,

¹³⁵ La diferencia entre decapitación como causa de muerte o posterior a la muerte se discutió en el capítulo 1.

¹³⁶ Aunque parezca lejano a los mayas del Clásico, no podemos dejar de hacer análisis comparativos con otras culturas mesoamericanas, tanto de otras épocas como de otras áreas, como los mexicas por ejemplo (entre otros). Esto debido a que Mesoamérica al ser una gran área cultural, comparte elementos comunes entre las diversas culturas que la conforman, los cuales no se pueden ignorar, como los relacionados con la cosmovisión y religión, que en su conjunto forman parte del “núcleo duro” (López Austin 2001).

Al que metía la pelota por aquel agujero de la piedra lo cercaban allí todos y le honraban y le cantaban cantares de alabanza, y bailaban con él un rato, y le daban cierto premio particular de plumas y de mantas, bragueros, cosa que ellos tenían en mucho, aunque la honra era lo que él más estimaba y de lo que más caudal hacía, porque casi le honraban como a un hombre que en combate particular de tantos a tantos hubiese vencido y dado fin a la contienda (Durán 1967-I: 207).

La tradición de juego de pelota-decapitación (probablemente en su mayoría *postmortem*) y *tzompantli* (presente sólo en algunos sitios), no se ve en el área maya antes de la época Posclásica, lo cual evidencia que su simbolismo se importó del centro-norte de México (¿Toltecas?), o de otra zona ajena al área maya. La evidencia de contacto con grupos no mayas en el Posclásico se aprecia en el arte e iconografía de varios sitios mayas de esa época, como Chichén Itzá, Santa Rita Corozal y Tulum, entre otros. Estos últimos de hecho, tienen murales de la tradición Mixteca-Puebla (Escalante y Yanagisawa 2008), y aún se discute la influencia que existe en Chichén Itzá.

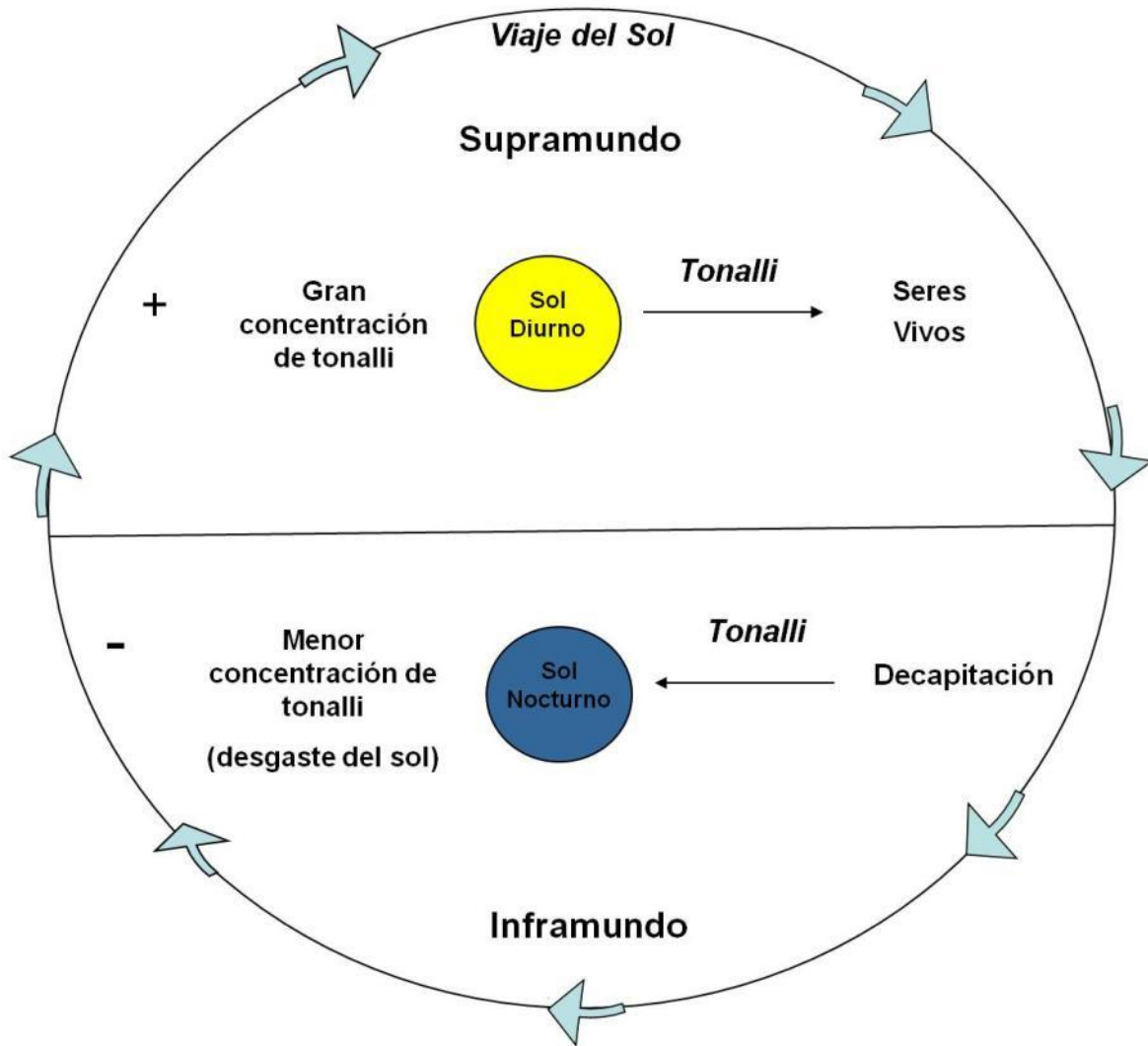
Las influencias externas en la zona maya se aprecian en el incremento del culto al Sol en asociación a la decapitación (*peri o post mortem*) y muchas veces también al juego de pelota.

Finalmente, puedo señalar que la relación del *tonalli*, el Sol y la decapitación, no involucraba necesariamente, según pienso, el culto a las cabezas y/o cráneos trofeos. Esto básicamente por el hecho de que en la decapitación (sea ésta *peri o post mortem*) en honor al Sol, la apropiación posterior de cabezas/cráneos trofeo debe haber mermado en alguna medida debido a la gran pérdida del *tonalli* (o *b'aahis*) de las cabezas. Sin embargo, en el centro y norte de México se ha encontrado evidencia de reutilización de algunos cráneos de *tzompantli* en otros contextos rituales posteriores al originario (*secundarios*). Por ejemplo en Tlatelolco, se encontraron algunos cráneos de *tzompantli* “usados como ofrendas a otros individuos sacrificados y dispuestos en espacios distintos al primigenio, adquiriendo un valor semántico distinto” (Guilliem 2010: 285); no obstante, estos cráneos reutilizados no se han encontrado fuera del recinto ceremonial, de hecho, se han localizado en estructuras muy cercanas a los tres *tzompantli* identificados en el sitio (*ibid*: 285, 286). Un caso similar lo encontramos en el Templo Mayor de Tenochtitlan, en donde también se encontraron

cráneos de *tzompantli* reutilizados tanto en ofrendas como en la manufactura de otros artefactos. Sin embargo, con frecuencia aparecen aislados y no conservan un lugar fijo en los depósitos (Chávez 2010: 333). En el Cerro del Huistle, se encontraron igualmente varios conjuntos de cráneos perforados que fueron descolgados y enterrados bajo la escalinata de un pequeño templo y en el relleno de la plataforma frente a la cual se encuentra el mayor de estos *tzompantli* (Hers 1989, Fauconnier 1992, en Hers 2010: 234).

Como hemos visto, la reutilización de cráneos de *tzompantli* se dio en algunas ocasiones en Cerro del Huistle (Clásico Tardío), Tlatelolco y el Templo Mayor (ambos del Posclásico Tardío), y posiblemente también en otros sitios. Sin embargo, al parecer esta práctica no fue muy habitual ni tampoco una regla. Esto quizás, debido a que el ritual de decapitación en honor al Sol debió “consumir” la mayor parte de la energía (*tonalli* o *b’aaahis*), resguardada en las cabezas. Esta energía vital “consumida” y reincorporada por el astro era la que él otorgaba a los seres humanos, animales y vegetales en su nacimiento, y quien también la quitaba, a modo de castigo, si la persona o los padres de ésta cometían alguna falta que molestase al dios. El *tonalli* era portado por el mayor de los cuerpos luminosos, el Sol, el cual era por excelencia el irradiador de esta entidad anímica (López Austin 2008-I: 230).

Esta deidad también requería del *tonalli* o *b’aaahis* de las personas a través de los sacrificios de decapitación (*peri* o *postmortem*), para así reincorporarlo a su ser, en una especie de reciclaje energético necesario para salir victorioso de su paso por el Inframundo. Sin embargo, es probable que este tipo de sacrificios no se hicieran diariamente sino en determinadas ocasiones, como fines de períodos, eras, eclipses solares, etc., fechas que requerían reforzar la energía del Sol -ya que éste se vuelve más pesado y necesita ser vivificado (Graulich 2003)- para que el astro saliera airoso de su periplo (ver esquema IV.1.).



Esquema 4.1. Ciclo de regeneración del Sol: pérdida y recuperación de *tonalli*. La pérdida de *tonalli* ocurre cuando el astro lo insufla a los seres vivos: seres humanos, animales y vegetales. La recuperación del *tonalli* sucede mediante los sacrificios en honor al Sol, a través de la decapitación de los seres humanos. Los *tzompantli* reforzaban este proceso. Esquema elaborado por la autora.

4.9. Conclusiones

Para concluir con este capítulo, puedo señalar a modo de síntesis final lo siguiente:

1) El mito del *Popol Wuj* probablemente encuentra sus antecedentes en el período Clásico maya. Esto lo evidenciarían la iconografía y epigrafía asociadas al juego de pelota de esa época, que mencionan la contienda entre bandos del supramundo e inframundo, lo que refleja la lucha de los héroes gemelos y sus “padres”¹³⁷ (seres del supramundo) en contra de los Señores de *Xibalba* (seres del inframundo). En las disputas del Clásico (marcadores de Chinkultic, Copán, etc.), no se mencionan la decapitación asociada al juego de pelota; esto indica que esa relación apareció durante el Clásico Tardío (escalera jeroglífica 2, escalón VII Templo 33 de Yaxchilán) y Posclásico maya (Chichén Itzá). De esta forma, podemos señalar que al parecer el ritual de decapitación asociado al juego de pelota, comenzó a desarrollarse a partir del Clásico Tardío en la zona maya.

2) Con el mito de “las tres creaciones” -expresado sin parangón en Yaxchilán (Clásico Tardío)- comienza a aparecer la decapitación asociada al juego de pelota en la zona maya. Este mito pudo haberse sincretizado de alguna forma con la tradición previa del juego de pelota maya del Clásico, derivando posteriormente con esto, la versión que actualmente conocemos del *Popol Wuj*, en donde la lucha entre los seres del inframundo y supramundo aparece representada en el juego de pelota y la decapitación.

Sin embargo, no se puede descartar la posibilidad de que la asociación del juego de pelota y la decapitación en la zona maya, haya derivado de otra área -¿Escuintla, Guatemala (Clásico Temprano); costa del Golfo (Clásico Tardío); centro-norte de México hacia Chichén Itzá (Clásico Terminal)?-¹³⁸ y a partir de allí se haya sincretizado con las concepciones mayas del juego de pelota del Clásico, derivando en el mito del *Popol Wuj* que todos conocemos.

¹³⁷ En el *Popol Wuj* (2008: 61, 122), los héroes gemelos llaman padres tanto a su padre biológico (Jun Junajpu), como a su tío (Wuqub Junajpu).

¹³⁸ Rafael Cobos (1998: 915) señala que el apogeo de Chichén Itzá se dio en el Clásico Terminal, o sea, entre los años 800-1050 d.C.

3) El mito de las “tres creaciones” que aparece en monumentos de diversos sitios (Toniná, Naranjo, Copán y Yaxchilán), y referida explícitamente a decapitaciones en Yaxchilán, se asocia al juego de pelota y a la decapitación. Las “tres creaciones” sucedieron a partir de las tres decapitaciones –al parecer ocurridas en el juego de pelota- de diversos seres míticos preexistentes, primigenios, lo cual pudo haber originado el establecimiento de un nuevo orden, de una nueva era o período, e incluso, de una nueva humanidad.

Otra posibilidad es que a partir de las tres decapitaciones se haya creado el juego de pelota. De ser así, estaríamos ante el origen mítico de los sacrificios de construcción, los cuales – como ya vimos en el capítulo 1- están muy asociados a la decapitación. En este sentido, la decapitación en el juego de pelota sería la “recreación” de aquel mito.

4) En el *Popol Wuj*, nuevamente encontramos asociado al ritual de decapitación con la recreación de un mito: el florecimiento del árbol de jícara y el nacimiento milagroso de los héroes gemelos. La decapitación se hace necesaria para la vida, tanto humana como vegetal, y para la fertilidad en general. La cabeza es una “semilla” que debe ser “sembrada” a través de la decapitación, para así asegurar la continuidad de la vida, tal y como lo manifiesta explícitamente el mito del *Popol Wuj*.

5) Las serpientes que brotan de algunos cráneos representados en Yaxchilán -presentes en algunos soportes y lugares diversos- podrían estar simbolizando la salida del *tonalli* o *b'aahis*, entidad anímica que López Austin identificó en el *Códice Laud*, en la forma de una serpiente que asciende de la coronilla de un personaje.

6) El dios asociado por excelencia a la tríada juego de pelota-guerreros-decapitación, era el Sol; éste se fortalecía con la energía vital o espíritu, de los seres humanos que se depositaba en la cabeza, y gracias a esto, podía triunfar en su viaje nocturno por el inframundo y salir victorioso al amanecer. Este viaje al parecer era el que se representaba una y otra vez en el juego de pelota.

Los *tzompantli* debieron reforzar todo este simbolismo -principalmente cuando éstos se ubicaban en directa asociación al juego de pelota- vivificando con la gran acumulación de *tonalli* o *b'aahis* lograda a través de la recolección de cabezas/cráneos empalados, al Sol en su paso por el inframundo.

De esta forma, el juego de pelota se convirtió en una instancia ritual donde se realizaba el sacrificio de comunión al Sol.

5. Conclusiones Finales

Como se ha visto a lo largo de esta tesis, la decapitación fue una forma ritual que generalmente se aplicó de manera *peri* o *post mortem*, y que quizás rara vez se aplicó directamente como causa de muerte. Es muy probable que la causa de muerte haya sido de otro tipo (degollamiento, extracción de corazón, etcétera).

Como forma ritual, la decapitación se insertó dentro del ritual de la apropiación de las cabezas y cráneos, lo cual implicó generalmente la transformación de éstos en “trofeos” para así asegurar su conservación, permanencia en el tiempo y resistencia a los diversos ritos en que éstos se utilizaban (recordemos que un mismo cráneo se podía usar en más de un ritual).

De esta forma, el ritual de apropiación de las cabezas y cráneos trofeos (nombrado sintéticamente a lo largo de esta tesis como “ritual de decapitación”),¹³⁹ englobó una serie de ritos diversos (algunos de los cuales se mantienen actualmente en ciertos grupos mayas, como tzeltales –sacrificios de construcción- e itzaes –culto a las calaveras-), que se insertaron en aquel ritual tan extendido e importante para la cosmovisión maya, así como para otras culturas mesoamericanas.

Este ritual, se practicó con la finalidad de apropiarse de la entidad anímica que alojaba en la cabeza de los seres humanos (*tonalli* y/o *b'aahis*); luego de esto, hubo muchos ritos asociados para utilizar –con distintos fines- aquella poderosa entidad anímica obtenida. Entre estos ritos, la fertilidad, el culto a los ancestros¹⁴⁰ y al Sol, tuvieron un rol preponderante (ver esquema 2 de este apartado).

Sin embargo, debo aclarar que estos ritos (fertilidad, el culto a los ancestros y al Sol) a su vez formaron parte de otros rituales; por ejemplo, dentro del ritual de fertilidad (distinto al rito de fertilidad que aquí menciono) podemos encontrar como rito el culto a las cabezas trofeos, el matrimonio, algún rito de paso (como la pubertad), etcétera. De esta forma, nos

¹³⁹ En la introducción se explicó todo esto en detalle.

¹⁴⁰ Al menos en Yaxchilán (Dintel 25 y Estela 35) y Tikal (Altar 5) se ven rituales con cráneos, los que probablemente corresponden a ancestros.

encontramos con un gran entramado ritual, donde más de un rito se comparte simultáneamente. Sin embargo, ese es un tema independiente que amerita ser estudiado en profundidad. Por lo pronto, aquí retomaré brevemente los ritos más importantes asociados a la apropiación de las cabezas o cráneos trofeos.

El rito de fertilidad se asoció principalmente con la captura de la cabeza del enemigo, para así dominar su entidad anímica y volcarla a favor del captor y su comunidad. Este rito buscaba generar el nacimiento de nuevos seres humanos, animales, la germinación de nuevos vegetales, e incluso la creación de nuevas construcciones.

Este rito se encuentra directamente asociado al mito del *Popol Wuj*, en donde aparece claramente la relación de la cabeza y el cráneo de *Jun Junajpu* (el padre de los héroes gemelos), con la germinación de los vegetales y la fecundidad humana. El rito pudo haber originado el mito, o viceversa; lo concreto es que ambos son manifestaciones en torno a la misma creencia.

Debo señalar, que me parece lógicamente más plausible que este rito haya derivado directamente del mito del *Popol Wuj* (el *Popol Wuj* podría ser un mito muy antiguo, presente ya en el Clásico que pervivió hasta tiempos posteriores; es una posibilidad que no se puede descartar). Sin embargo, como vimos en el capítulo 4, no encontré vestigios de este mito asociado a decapitaciones, antes del Clásico Tardío (no obstante, sí aparece durante el Clásico asociado al juego de pelota y la lucha entre seres del inframundo y el supramundo), a pesar de ya existir evidencia arqueológica de decapitaciones o conservación de cabezas anteriores a esa época.

El rito de culto a los ancestros se asoció principalmente con la apropiación de la cabeza de personas importantes y poderosas (fallecidas por diversas razones) generalmente de la misma comunidad, para conservarlas como trofeos (ya sean cabezas modificadas o directamente los cráneos). Así, la comunidad se apropiaba de la entidad anímica o espíritu de aquella persona importante, y aseguraba su protección y ayuda, convirtiéndose posteriormente en un ancestro sobrenatural benefactor.

La preservación o *atesoramiento* de la cabeza/cráneo no sólo aparece en el área maya y en Mesoamérica en general; también está presente en Andinoamérica y en diversas culturas

del mundo y épocas. Es así como la consignan distintos mitos y cuentos europeos, quedando de manifiesto que la calavera o la cabeza representaban al difunto. “Quien tenía en su poder la cabeza tenía en su poder a todo el ser: el muerto se veía obligado a ayudar a los vivos” (Propp 2008: 221).

El rito de culto al Sol se asoció principalmente con la apropiación de la cabeza de guerreros enemigos, para así obtener el *tonalli* o *b'aahis* de la persona y reincorporarlo al astro, evitando así su envejecimiento, desgaste y potencial muerte; de esta forma, ayudaban al Sol a salir victorioso en su paso por el inframundo y a retornar triunfante cada vez que éste se encontrara en peligro (eclipses, fines de era, etc.). Este rito estaba asociado al juego de pelota, la decapitación y en varias ocasiones a los *tzompantli*, enfatizando así la acumulación de energía para el Sol. Asimismo, este rito presenta antecedentes míticos en la zona maya (*Popol Wuj*).

Otro rito asociado al ritual de la apropiación de la cabeza, se estableció en relación al chamanismo y nagualismo (*way*). La decapitación en estos casos la efectuaron los *way* para obtener el poder, la energía y la fuerza del enemigo; e históricamente también se realizó para evitar que ciertas personas se convirtieran en brujos naguales e hicieran daño a su propia comunidad.

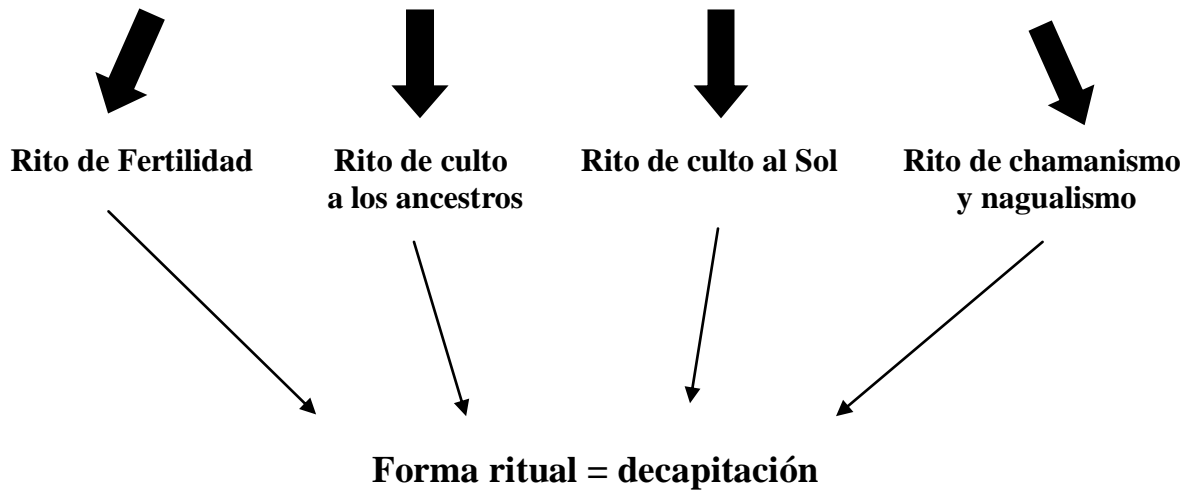
El ritual de la apropiación de las cabezas decapitadas aparece consignado en algunas inscripciones del Clásico (todas del Tardío), y en dos monumentos se señala el origen mítico de dicha práctica; evidenciando con esto el simbolismo de la “creación” a partir de la decapitación de dioses y/o seres sobrenaturales primigenios, los cuales representaron el caos prístino existente que se tuvo que erradicar, y a partir del cual se creó un nuevo mundo y un nuevo período, se estableció un orden y se crearon nuevos seres; estableciendo así, las bases de algunos ritos relacionados con el ritual de la apropiación de las cabezas y cráneos trofeos.

El ritual de la apropiación de las cabezas y cráneos trofeos se puede esquematizar, a grandes rasgos, de la siguiente manera, en torno a un campo semántico de ciertas creencias en común, y a partir de sus distintas manifestaciones concretas:

**Ritual de apropiación de las cabezas y cráneos trofeos
(o “Ritual de decapitación”)**



**Apropiación de la entidad anímica alojada en la cabeza de los
seres humanos (*tonalli* y/o *b'aahis*)**



Esquema II. Ritual de apropiación de las cabezas y cráneos trofeos (para así obtener el *tonalli* o *b'aahis* de los seres humanos), y los ritos asociados a esta práctica; éstos desembocan en la forma ritual de la decapitación. Esquema elaborado por la autora.

6. *Anexos*

6.1. Capítulo 1



Figura 1. Cráneo trofeo con máscara de un ancestro sagrado. Malakula, Vanuato (Melanesia).
Fotografía: Macarena López Oliva.



Figura 2. Cráneo trofeo con máscara de un ancestro sagrado. Nueva Guinea (Melanesia).
Fotografía: Macarena López Oliva.

6.2. Capítulo 4

A continuación realizo una breve revisión iconográfica del juego de pelota presente en una zona muy cercana al área maya, para así tener una idea general contextual de lo que estaba ocurriendo con el juego de pelota en algunas zonas cercanas a la zona maya.

6.2.1 El juego de pelota y la decapitación en Tiquisate

Como hemos visto, en el Clásico maya la única referencia a decapitación en el juego de pelota viene de la escalera jeroglífica 2, escalón VII de Yaxchilán. En el Petén durante el Clásico Tardío (misma época de la mencionada escalera), no hay iconografía asociada al juego de pelota y a la decapitación, de hecho, el sacrificio humano asociado al juego de pelota aparece sólo en raras ocasiones, y este hecho se ve también en otras zonas y periodos del área maya.

Esta situación es totalmente diferente en Tiquisate, Bilbao (Cotzumalhuapa), Chichén Itzá (Hellmuth, 1987b-II: 448); y en Las Higueras, Aparicio y El Tajín, durante el Clásico Tardío en la costa del Golfo (Ladrón de Guevara 2010: 70). En todos estos lugares se observa la relación iconográfica juego de pelota-decapitación. El primer caso lo encontramos en el Clásico Temprano, en un área muy cercana a la zona maya, en Tiquisate, Escuintla, a 50 millas de Cotzumalhuapa en el Sureste de Guatemala.

En esta zona se originaron las vasijas de Tiquisate y los yugos del período del mismo nombre,¹⁴¹ los cuales son predecesores directos de las estelas de Bilbao, razón por la cual hay que incluir a estas vasijas en las discusiones de historia y arte de Cotzumalhuapa (Hellmuth 1987a-I: 5), zona que por cierto, se caracteriza por las representaciones de seres sobrenaturales, probablemente del inframundo, y decapitaciones.

En estas vasijas hay escenas clave del juego de pelota en Guatemala – fechadas no más allá del siglo VI d.C.- mucho antes de la “herencia tolteca”. Hay cuatro trípodes cilíndricos que muestran escenas de un jugador de pelota sosteniendo la cabeza cortada de un jugador decapitado frente a él. Un grupo de serpientes sube del cuello del jugador decapitado. Tres de estas vasijas presentan esencialmente las mismas escenas (figs. 3 y 4); la cuarta agrega una elaborada decoración jeroglífica en el lado derecho (*ibid*: 3, 15). Los personajes asociados a estas imágenes son jugadores de pelota que no llevan elementos que los relacionan con guerreros, sino que más bien los relacionan con fertilidad. Estos elementos son la flor y la concha de mar -omnipresentes en el arte de Teotihuacan y Tiquisate-, los cuales también aparecen en contextos que pueden interpretarse asociados a la fertilidad agrícola o a ideas cosmológicas (morada de ciertos dioses en el mar) (*ibid*: 29).

Las representaciones de estas vasijas trípodes, son las mismas que encontramos en el Posclásico maya en el relieve del juego de pelota de Chichén Itzá, y en el período Clásico, principalmente en su fase tardía, en la costa del Golfo (Ladrón de Guevara 2010: 70), lo cual hace pensar a Hellmuth que quizás una fuente común a ambos juegos de pelota – Tiquisate y Chichén Itzá- provenga de Veracruz, influenciando primero (antes que las

¹⁴¹ La temporalidad de la cerámica del Grupo Tiquisate es hacia el final del periodo Clásico Temprano (400-650 d.C.) cuando se le manufacturó en forma vasta en el área costera de Guatemala (Magalí 2004: 2).

palmas estuvieran de moda) a Tiquisate y después a Chichén Itzá. Este supuesto se basa principalmente en el hecho de que el juego de pelota de Escuintla (Tiquisate y Cotzumalhuapa) usaba yugo y hacha y no palmas, en cambio, el juego de pelota de Chichén Itzá utilizaba palmas (1987a-I: 5).



Figura 3. Trípode cilíndrico Tiquisate 482107-8-Neg.10. Museo de Arte de Denver (Hellmuth 1987a-I: figs. 9 y 5): a) Jugador de pelota con la cabeza del decapitado (que se encuentra frente a él) en su mano. b) Detalle del jugador decapitado. De su cuello brotan serpientes en vez de sangre.

De esta manera, las representaciones de las vasijas Tiquisate, su decapitación en el juego de pelota tipificado por el culto de jugadores de serpiente y mariposa que llevan yugos y hachas, no sirven de ninguna forma como modelos del juego de pelota contemporáneo de la zona del Petén, ni tampoco para la subsecuente variante central del juego en el Clásico Tardío maya. De hecho, Hellmuth encuentra que el juego de pelota de Tiquisate está

relacionado con Teotihuacan, a pesar de que los juegos de pelota de ambas localidades tenían poca o ninguna relación entre sí (1987a-I: 4, 5).¹⁴²



Figura 4. Trípode cilíndrico Tiquisate A-073, Museo Popol Vuh, Universidad Francisco Marroquín (Hellmuth 1987a-I: figs. 11 y 12): a) Jugador de pelota con la cabeza del decapitado en su mano, el cual se encuentra frente a él. b) Detalle del jugador decapitado. De su cuello brotan serpientes en vez de sangre.

¹⁴² Es interesante esta asociación hecha por el autor, más aún si consideramos que sólo hace muy poco tiempo se descubrió el primer juego de pelota en Teotihuacan; antes de este descubrimiento, los mesoamericanistas en general, dudaban que este juego se hubiese practicado en dicha cultura.

7. Bibliografía

Aguirre Beltrán, Gonzalo

1955 “Nagualismo y complejos afines en el México Colonial”, *Miscelánea de estudios dedicados a Fernando Ortiz por sus discípulos, colegas y amigos*, I: 11-28. La Habana.

1973 *Medicina y magia. El proceso de aculturación en la estructura colonial*, 1ª reimp. México: Instituto Nacional Indigenista (Serie de Antropología Social N° 1).

Alejos, José

2010 *Adivinos del agua*. México: UNAM, IIF, Centro de Estudios Mayas.

Ara, Fray Domingo de

1986 *Vocabulario de lengua tzeldal según el orden de Copanabastla*, edición de M. Ruz Sosa. México: UNAM, IIFL, Centro de Estudios Mayas (Fuentes para el Estudio de la Cultura Maya, 4).

Arellano, Alfonso

2006 *Tortuguero: una historia rescatada*. México: UNAM, IIF, Centro de Estudios Mayas.

Arnold, Denise y Christine Hastorf

2008 *Heads of State. Icons, Power, and Politics in the Ancient and Modern Andes*. California: Editorial Left Coast Press, INC.

Asensio, Pilar

2010 “Iconografía y ritual de los wayoob: ideas en torno al alma, la regeneración y el poder en ceremonias del Clásico Tardío”, *El ritual en el mundo maya: de lo privado a lo público*, pp. 263-283, A. Ciudad Ruiz, Ma. J. Iglesias Ponce de León y M. Sorroche Cuerva (eds.). España: Sociedad Española de Estudios Mayas.

Aulie, Wilbur y Evelyn W. de Aulie (Comps.)

1978 *Diccionario Ch'ol-Español, Español-Ch'ol*. México D.F: Instituto Lingüístico de Verano (Serie de vocabularios y diccionarios indígenas Mariano Silva y Aceves N° 21).

Barrois, Ramzy y Alexandre Tokovinine

2005 “El inframundo y el mundo celestial en el Juego de Pelota Maya”, *XVIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2004*, pp.1-38, J.P. Laporte, B. Arroyo y H. Mejía (eds.). Guatemala: Museo Nacional de Arqueología y Etnología.

Baudez, Claude-François

2004 *Una historia de la religión de los antiguos mayas*. México-Francia: UNAM, IIA y CEMCA – CCCAC.

Benavente o Motolinía, Fray Toribio

1971 *Memoriales o Libro de las cosas de la Nueva España y de los naturales de ella*,

edición, notas, estudio analítico y apéndice por Edmundo O’Gorman, 2ª ed. México: UNAM, IIH (Serie de historiadores y cronistas de Indias, 2).

Bernal, Guillermo

2001 “Glifos y representaciones mayas del mundo subterráneo”, *Arqueología Mexicana*, VIII (48): 42-47. México.

2008 “Portaincensario del dios GI Palenque, Chiapas”, *Arqueología Mexicana*, XVI (92): 18-19. México: Raíces.

2011 “El señorío de Palenque durante la Era de K’inich Janaab’ Pakal y K’inich Kan B’ahlam (615-702 d.C.)”. Tesis para obtener el grado académico de Doctor en Estudios Mesoamericanos. México: UNAM, IIF.

Boot, Erik

2003 “Some Notes on the Iconography of Kerr No. 6994”, pp. 1-5. Documento electrónico disponible en: www.mayavase.com/com6994.pdf

Calvin, Inga

1997 “Where the Wayob Live: A Further Examination of Classic Maya Supernaturals”, *The Maya Vase Book: A Corpus of Rollout Photographs of Maya Vases*, Volume 5, pp. 868-883. New York: Kerr Associates, 6 vols.

2004 *Guía de estudio de jeroglíficos mayas*. Documento electrónico disponible en: http://www.famsi.org/spanish/mayawriting/calvin/glyph_guide.pdf

Carrasco, Pedro

1976 “La sociedad mexicana antes de la conquista”, *Historia general de México*. Tomo I, pp. 165-288, Centro de Estudios Históricos (Eds.). México: Ediciones El Colegio de México.

Chase, Arlen y Diane Chase

1998 “Late Classic Maya Political Structure, Polity Size, and Warfare Arenas”, *Anatomía de una civilización: aproximaciones interdisciplinarias a la cultura Maya*, pp. 11-29, A. Ciudad Ruiz et. al. (Coords.). Madrid: Sociedad Española de Estudios Maya.

2000 “La guerra maya del periodo Clásico desde la perspectiva de Caracol, Belice”, *La guerra entre los antiguos mayas*. Memoria de la Segunda Mesa Redonda de Palenque, pp. 53-71, Silvia Trejo (ed.). México: CONALCULTA/INAH.

Chávez, Ximena

2010 “Decapitación ritual en el Templo Mayor de Tenochtitlan: estudio tafonómico”, *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, pp. 317-343, Leonardo López Luján / Guilhem Olivier (coords.). México: INAH / UNAM - IIH.

Chinchilla Mazariegos, Oswaldo

2010 “La vagina dentada: Una interpretación de la Estela 25 de Izapa y las guacamayas del juego de Pelota de Copán”, *XXIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2009*, B. Arroyo, A. Linares y L. Paiz (eds.), pp.1053-1063. Guatemala: Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Versión digital: <http://www.asociaciontikal.com/pdf/78.Chinchilla.pdf>

Cobos, Rafael

1998 “Chichen Itza y el Clásico Terminal en las Tierras Bajas Mayas”, *XI Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 1997*, J.P. Laporte y H. Escobedo (eds.), pp. 915-930. Guatemala: Museo Nacional de Arqueología y Etnología. Versión digital: http://www.asociaciontikal.com/pdf/64.97_-_Cobos.pdf

Códice Dresde

http://www.famsi.org/mayawriting/codices/pdf/dresden_fors_schele_all.pdf

Códice Laud

1961 Introducción, selección y notas por Carlos Martínez Marín. México: INAH (Serie Investigaciones, 5).

Códice Madrid

http://www.famsi.org/mayawriting/codices/pdf/madrid_rosny_bb.pdf

Coe, Michael

1982 *Old Gods and Young Heroes: The Pearlman Collection of Maya Ceramics*. Israel: The Israel Museum, Jerusalem.

Craine, Eugene y Reginald Reindorp

1979 *The Codex Pérez and the Book of Chilam Balam of Maní*. Estados Unidos: University of Oklahoma Press, Norman.

De la Garza Camino, Mercedes

1987 “Naguales mayas de ayer y hoy”, *Revista Española de Antropología Americana*, XVII: 89-105. Madrid: Ed. Universidad Complutense.

1990 *Sueño y alucinación en el mundo náhuatl y maya*. México: UNAM, IIF, CEM.

1995 *Aves sagradas de los mayas*. México: UNAM, IIF, CEM, FFyL.

1996 “La religión. Los dioses, el mundo y el hombre”, *Los mayas. Su tiempo antiguo*, pp. 197-220. México: UNAM, IIF, Centro de Estudios Mayas.

1999 “La muerte y sus deidades en el pensamiento maya”, *Arqueología Mexicana*, VII (40): 40-45. México.

2003 (1984) *El universo sagrado de la serpiente entre los mayas*. México: UNAM, IIF, Centro de Estudios Mayas.

2012 *Sueño y éxtasis. Visión chamánica de los nahuas y los mayas*. México: FCE – UNAM.

Demarest, Arthur y Stephen Houston (eds.)

1989 *El proyecto arqueológico regional Petexbatun. Informe Preliminar # 1* (Primera temporada – 1989).

Diccionario Maya Cordemex

1980 Director Alfredo Barrera Vásquez. Mérida: Ediciones Cordemex.

Durán, Fray Diego

1967 *Historia de las Indias de Nueva España e islas de la tierra firme*, introducción de A. Ma. Garibay. México: Editorial Porrúa, 2 vols.

Duverger, Christian

1993 *La flor letal. Economía del sacrificio azteca*. México: Fondo de Cultura Económica.

Eberl, Markus

2005 *Muerte, entierro y ascensión. Ritos funerarios entre los antiguos mayas*. México: Universidad Autónoma de Yucatán.

Eliade, Mircea

1972 (1964) *Tratado de historia de las religiones*. México D. F.: Ediciones Era.

1979 (1955) *Imágenes y símbolos*. Madrid: Ediciones Taurus.

1981 (1967) *Lo sagrado y lo profano*. Barcelona: Guadarrama / Punto Omega.

Enuma Elish. Poema Babilónico de la creación

2008 Federico Lara Peinado, edición y traducción. España: Editorial Trotta.

Escalante, Pablo y Saeko Yanagisawa

2008 “Tulum, Quintana Roo, y Santa Rita Corozal, Belice. Pintura mural”, *Arqueología Mexicana*, XVI (93): 60-65. México: Raíces.

Fash, William L. y David Stuart

1991 “Dynastic history and cultural evolution at Copan, Honduras”, *Classic Maya Political History*, pp. 147-179, T. Patrick Culbert (ed.). New York: Cambridge University Press, School of American Research Advanced Seminar Series.

Federico, Teresa

1973 “Simbolismo del juego de pelota en el Popol Vuh”, *Estudios de cultura maya*, IX: 127-133. México: UNAM, IIF, Centro de Estudios Mayas.

Figuerola, Helios

2010 “De sacrificio y sacrificios en la comunidad tzeltal de San Juan Evangelista Cancuc en los Altos de Chiapas”, *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, pp. 519-546, Leonardo López Luján / Guilhem Olivier (coords.). México: INAH / UNAM - IIH.

Foncerrada, Marta y Sonia Lombardo

1979 *Vasijas pintadas mayas en contexto arqueológico (catálogo)*. México: UNAM, IIE, (Estudios y Fuentes del Arte en México).

Freidel, David, Linda Schele y Joy Parker

- 1999 *El cosmos maya: tres mil años por la senda de los chamanes*. México: FCE.
- González Rul, Francisco
 1963 “Un tzompantli en Tlatelolco”, *Boletín del INAH*, 13: 3-5. México: INAH.
- González, Yólotl
 1988 *El sacrificio humano entre los mexicas*. México: FCE, INAH.
- Graulich, Michel
 2003 “El sacrificio humano en Mesoamérica”, *Arqueología Mexicana*, XI (63): 16-21. México.
- 2010 “Los lugares, las piedras y los altares de sacrificio”, *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, pp. 407-417, Leonardo López Luján / Guilhem Olivier (coords.). México: INAH / UNAM - IIH.
- Grube, Nikolai
 1994 “Epigraphic research at Caracol, Belize”, *Studies in the Archaeology of Caracol, Belize*, pp. 83-122. Diane Z. Chase and Arlen F. Chase (eds.). San Francisco: Pre-Columbian Art Research Institute (Monograph, 7).
- 2004 “Akan-The God of Drinking, Disease and Death”, *Acta mesoamericana. Continuidad y cambio*, XIV: 59-76, D. Graña B., N. Grube, C. M. Prager, F. Sachse, S. Teufel, E. Wagner (eds.). Alemania: Verlag Anton Saurwein.
- Grube, Nikolai y Werner Nahm
 1994 “A Census of Xibalba: A Complete Inventory of Way Characters on Maya Ceramics”, *The Maya Vase Book: A Corpus of Rollout Photographs of Maya Vases*, pp. 686-715, Justin Kerr (ed.) New York: Kerr Associates, 6 vols.
- Guida, Alexandre
 2008 “El culto de Kukulcán en Chichén Itzá: manifestaciones guerreras”, *Interacoes-Cultura e comunidade*, III (4): 115-131.
- Guilliem, Salvador
 2010 “Los contextos sacrificiales de México-Tlatelolco”, *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, pp. 275-300, Leonardo López Luján / Guilhem Olivier (coords.). México: INAH / UNAM - IIH.
- Guiteras Holmes, Calixta
 1965 *Los peligros del alma. Visión del mundo de un tzotzil*. México: FCE.
- Gunsenheimer, Antje
 2000 “El fenómeno del hiatus en Tikal: ¿Crisis de un imperio? Una investigación de causas y efectos”, *La guerra entre los antiguos mayas. Memoria de la Primera Mesa Redonda de Palenque*, pp. 307-324, Silvia Trejo (ed.). México: CONACULTA-INAH.

Gutiérrez, María Eugenia
2009 (Ms) “Pasajes glíficos sobre la guerra entre Quiriguá y Copán durante el siglo VIII d.C.”

Hellmuth, Nicholas M.
1987a *Human Sacrifice in Ballgame Scenes on Early Classic Cylindrical Tripods from the Tiquisate Region, Guatemala*, vol. I. Foundation for Latin American Research, 2 vols.

1987b *Ballgame iconography and playing gear. Late Classic Maya Polychrome Vases and Stone Sculpture of Peten, Guatemala*, vol. II. Foundation for Latin American Research, 2 vols.

1987c *Monster und Menschen in der Maya-Kunst*. Graz: Akademische Druck-und Verlagsanstalt.

Hers, Marie-Areti
2010 “El sacrificio humano entre los tolteca-chichimecas: los antecedentes nortños de las prácticas toltecas y mexicas”, *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, pp. 227-246, Leonardo López Luján / Guilhem Olivier (coords.). México: INAH / UNAM - IIH.

Holland, William
1961 “El tonalismo y el nagualismo entre los tzotziles”, *Estudios de Cultura Maya*, I: 167-181. México: UNAM, IIF, Centro de Estudios Mayas.

Houston, Stephen y David Stuart
1989 “The Way Glyph: Evidence for Co-essences among the Classic Maya”, *Research Reports on Ancient Maya Writing*, 30: 1-16. Washington D.C.

Houston, Stephen, David Stuart y Karl Taube
2006 *The Memory of Bones. Body, Being and Experience among the Classic Maya*. Austin: University of Texas Press.

Houston, Stephen y Andrew Scherer
2010 “La ofrenda máxima: el sacrificio humano en la parte central del área maya”, *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, pp. 169-193, Leonardo López Luján / Guilhem Olivier (coords.). México: INAH / UNAM - IIH.

Izquierdo, Ana Luisa y María Elena Vega
2009 (Ms) “La heterarquía: un nuevo concepto para caracterizar la organización política”. maya vista a través de Dos Pilas, Guatemala

Jung, Carl Gustav
1981 *Símbolos de transformación*. Barcelona: Paidós.

Kaufman, Terrence S.
2003 *A Preliminary Mayan Etymological Dictionary*. Documento electrónico disponible en: <http://www.famsi.org/reports/01051/pmed.pdf>

Kaufman, Terrence S. y William M. Norman
1984 “An Outline of Proto-Cholan Phonology, Morphology, and Vocabulary”,
Phoneticism in Mayan Hieroglyphic Writing, pp. 77-166, J. Justeson and L.
Campbell (eds.). Albany: Institute for Mesoamerican Studies.

Kettunen, Harri y Christophe Helmke
2010 *Escritura jeroglífica maya*, prólogo de A. Cuxil. Finlandia: Universidad de
Helsinki.

Knauth, Lothar
1961 “El juego de pelota y el rito de la decapitación”, *Estudios de Cultura Maya*, I:
183-198. México: UNAM, IIF, Centro de Estudios Mayas.

Lacadena García-Gallo, Alfonso
2003 “El Corpus Glífico de Ek’ Balam, Yucatán, México”. Documento electrónico
disponible en: <http://www.famsi.org/reports/01057es/01057esLacadenaGarciaGallo01.pdf>

2009 “Apuntes para un estudio sobre literatura maya antigua”, *Text and Context:
Yucatec Maya Literature in a Diachronic Perspective/ Texto y contexto: la literatura
maya yucateca en perspectiva diacrónica*, pp. 31-52, Antje Gunsenheimer, Tsubasa
Okoshi Harada y John F. Chuchiak (eds.). BAS (Bonner Amerikanistische Studien),
Shaker Verlag Aachen, Bonn.

Ladrón de Guevara, Sara
2010 “El sacrificio humano en la costa del Golfo”, *El sacrificio humano en la tradición
religiosa mesoamericana*, pp. 67-77, Leonardo López Luján / Guilhem Olivier (coords.).
México: INAH / UNAM - IIH.

Landa, Fray Diego de
1959 *Relación de las cosas de Yucatán*, introducción de Ángel María Garibay, 8ª ed.
México: Editorial Porrúa.

López Austin, Alfredo
1998 “Los ritos. Un juego de definiciones”, *Arqueología Mexicana*, VI (34): 4-17.
México.

2001 “El núcleo duro, la cosmovisión y la tradición mesoamericana”, *Cosmovisión,
ritual e identidad de los pueblos indígenas de México*, pp. 47-65, Johanna Broda / Félix
Báez-Jorge (coords.). México: CONACULTA / FCE.

2006 “Mitos e íconos de la ruptura del Eje-Cósmico: Un glifo toponímico de las
piedras de Tízoc y del Ex-Arzobispado”, *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*,
89: 93-134. México: UNAM.

2008 (1980) *Cuerpo humano e ideología. Las concepciones de los antiguos nahuas*, 3ª
reimp. México: UNAM, IIA, (Serie Antropológica: 39), 2 vols.

López Oliva, Macarena

2012 “Decapitación, way y nagualismo en las vasijas policromas mayas: un análisis etnográfico, iconográfico y epigráfico”, *Revista Kinkaban* Año I, N° 1 (ene-jun, 2012), pp. 44-57. México. Documento electrónico disponible en: http://www.ceicum.org/Datos/2012-1/PDF/2012_1_44-57.pdf

Lucero, Lisa y Sherry Gibbs

2007 “The Creation and Sacrifice of Witches in Classic Maya Society”, *New Perspectives on Human Sacrifice and Ritual Body Treatments in Ancient Maya Society*, pp. 45-73, V. Tiesler y A. Cucina (eds.). New York: Springer.

Magalí Gómez, Erika

2004 “Estudio iconográfico en vasijas Tiquisate con decoración moldeada, Costa Sur de Guatemala”, *XVIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2004*, J.P. Laporte, B. Arroyo y H. Mejía (eds.), pp.1-13. Guatemala: Museo Nacional de Arqueología y Etnología.

Marcus, Joyce

1992 *Mesoamerican Writing Systems. Propaganda, Myth, and History in Four Ancient Civilizations*. New Jersey: Princeton University Press.

Martin, Simon

2000 “Nuevos datos epigráficos sobre la Guerra maya del clásico, *La guerra entre los antiguos mayas*, Memoria de la Primera Mesa Redonda de Palenque, pp. 105-124, Silvia Trejo (ed.). México: CONACULTA-INAH.

2001 “Bajo el signo de una estrella fatal: la guerra en la época clásica maya”, *Los Mayas, una civilización milenaria*, pp. 175-185, Nikolai Grube (Ed.). Köneman: Ediciones Colonia.

Martin, Simon & Nikolai Grube

2000 *Chronicle of the Maya Kings and Queens: Deciphering the Dynasties of the Ancient Maya*. New York: Thames and Hudson.

Mathews, Peter

1997 *La escultura de Yaxchilán*. México: INAH (Colección Científica. Serie Arqueología).

2000 “Guerra en las tierras bajas occidentales mayas”, *La guerra entre los antiguos mayas*. Memoria de la Primera Mesa Redonda de Palenque, Silvia Trejo (ed.). México: CONACULTA-INAH.

Mathews, Peter y David M. Pendergast

1979 “The Altun Ha Jade Plaque: Deciphering the Inscription”, *Contributions of the University of California Archaeological Research Facility*, IV: 197-214. Studies in Ancient Mesoamerica.

Matos, Eduardo

2008 *Muerte a filo de obsidiana*, prólogo de M. León-Portilla, 4ª reimp. México: FCE-Asociación de Amigos del Templo Mayor, A.C. (Sección de Obras de Antropología).

2010 “La muerte del hombre por el hombre: el sacrificio humano”, *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, pp. 43-64, Leonardo López Luján / Guilhem Olivier (coords.). México: INAH / UNAM - IIH.

Miller, Virginia

2005 “Representaciones de sacrificio en Chichén Itzá”, *Antropología de la eternidad. La muerte en la cultura maya*, pp. 383-404, A. Ciudad Ruiz, M. H. Ruz, M. J. Iglesias (eds.). España-México: SEEM / UNAM – IIF.

Moreno, Zaragoza, Daniel

2011 *Los espíritus del sueño. Wahyis y enfermedad entre los mayas del período Clásico*. Tesis para optar al grado de Licenciado en Arqueología. México: ENAH.

Moscoso Pastrana, Prudencio

1992 “Casos de brujería en los Altos de Chiapas”, *Memorias del Primer Congreso Internacional de Mayistas*, III: 523-533. México: UNAM, IIF.

Nájera, Martha

2003 *El don de la sangre en el equilibrio cósmico*, 1ª reimp. México: UNAM, IIF, Centro de Estudios Mayas.

(Ms) “El juego de pelota (Ulama)”.

Noguez, Xavier

2006 “Códice Laud”, *Arqueología mexicana* 14 (79): 72-73.

Olivier, Guilhem y Leonardo López Luján

2010 “El sacrificio humano en Mesoamérica: ayer, hoy y mañana”, *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, pp. 19-42, Leonardo López Luján / Guilhem Olivier (coords.). México: INAH / UNAM - IIH.

Orejel, Jorge L.

1990 “The ‘Axe/Comb’ Glyph as *ch’ak*”, *Research Reports on Ancient Maya Writing*, 31 (33): 1-8. Washington: Center for Maya Research.

Ortiz de Montellano, Bernardo

1993 *Medicina, salud y nutrición aztecas*. México: Siglo XXI editores.

Palomo, Juan Manuel

2007 “Muerte, cerro y cueva: La bioarqueología en las grietas de Aguateca”. Tesis para obtener el grado académico de Licenciado en Arqueología. Guatemala: Universidad de San Carlos de Guatemala, Escuela de Historia, Área de

Arqueología.

Peraza Lope, Carlos A.

1999 “Mayapán. Ciudad-capital del Posclásico”, *Arqueología Mexicana*, VII (37): 48-53. México: Raíces.

Pérez, Tomás

2007 “Dioses mayas”, *Arqueología Mexicana*, XV (88): 57-65. México: Raíces.

Pitarch, Pedro

1996 *Ch'ulel: una etnografía de las almas tzeltales*. México: FCE.

Popol Wuj

2008 Traducción al español y notas de Luis Enrique Sam Colop. Guatemala: Ediciones Cholsamaj.

Popol Vuh. Las antiguas historias del quiché

1984 Traducción al español y notas de Adrián Recinos. FCE.

Propp, Vladimir

2008 *Las raíces históricas del cuento*, 7ª ed. España: Editorial Fundamentos (Colección Arte).

Rabinal-Achí. El varón de Rabinal. Ballet-drama de los indios quichés de Guatemala.

1989 Traducción y prólogo por Luis Cardoza y Aragón. México: Editorial Porrúa.

Reents-Budet, Dorie

1994 *Painting the Maya Universe: Royal Ceramics of the Classic Period*, colaboraciones de J. w. Ball, R. Bishop, V. M. Fields y B. MacLeod. London: Duke University Press.

Reina, Rubén

1962a “Significado cultural de tres calaveras en San José, Petén”, *Guatemala Indígena* II (4): 21-46. Guatemala: Instituto Indigenista Nacional.

1962b “The Ritual of the Skull in Peten, Guatemala”, *Expedition*, 4 (4): 27-35. Estados Unidos: The Bulletin of the University Museum of the University of Pennsylvania.

Romero, Roberto

2010 “El culto a los ancestros entre los antiguos mayas: cambios y continuidades”, Documento electrónico disponible en: http://www.iifl.unam.mx/mitosmayas/index.php?option=com_content&view=article&id=50:el-culto-a-los-ancestros-entre-los-antiguos-mayas-cambios-y-continuidades&catid=54:cosmogonias-y-antropogonias&Itemid=76

Ruz, Alberto

2005 *Costumbres funerarias de los antiguos mayas*, 1ª reimp. México: FCE (Sección de

Obras de Antropología).

Ruz Sosa, Mario

1982 *Los legítimos hombres. Aproximación antropológica al grupo tojolabal*. México: UNAM, IIF, Centro de Estudios Mayas, 4 vols.

1985 *Copanaguastla en un espejo. Un pueblo tzeltal en el virreinato*. México: Universidad Autónoma de Chiapas, Centro de Estudios Indígenas (Series Monografías, 2).

Sahagún, Fray Bernardino de

1938 *Historia general de las cosas de Nueva España*. México: Editorial Pedro Robredo, en 5 vols.

Saler, Benson

1964 "Nagual, Witch, and Sorcerer in a Quiché Village", *Ethnology* 3 (3):305-328.

Schele, Linda

1984 "Human sacrifice among the Classic Maya", *Ritual human sacrifice in Mesoamerica*, pp: 7-48, Elizabeth H. Boone (ed.). USA: Dumbarton Oaks Research Library and Collection Washington, D.C.

Schele, Linda y David Freidel

1999 *Una selva de reyes. La asombrosa historia de los antiguos mayas*. México: FCE.

Schellhas, Paul

1904 "Representation of Deities of the Maya Manuscripts", *Papers of the Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology*, IV (1). Harvard University. Cambridge, Mass.

Sheseña, Alejandro

2010 "Los nombres de los naguales en la escritura jeroglífica maya: Religión y lingüística a través de la onomástica", *Journal of Mesoamerican Languages and Linguistics*, 2 (1): 1-30. (www.elanguage.net/journals/index.php/jmll/article/download/765/874).

Soustelle, Jacques

1974 *La vida cotidiana de los aztecas*. México: Fondo de Cultura Económica.

Stuart, David

2003 "La ideología del sacrificio entre los mayas", *Arqueología Mexicana*, XI (63): 24-29. México: Raíces.

2005 *The Inscriptions From Temple XIX At Palenque*. The Pre-Columbian Art Research Institute. San Francisco.

Thompson, Eric

1962 *A Catalog of Maya Hieroglyphs*. University of Oklahoma Press: Norman.

2006 (1970) *Historia y religión de los mayas*. México: Siglo Veintiuno.

Tiesler, Vera y Andrea Cucina

2010 “Sacrificio, tratamiento y ofrenda del cuerpo humano entre los mayas peninsulares”, *El sacrificio humano en la tradición religiosa mesoamericana*, pp. 195-226, Leonardo López Luján / Guilhem Olivier (coords.). México: INAH / UNAM - IIH.

Tokovinine, Alexandre

2002 “Divine Patrons of the Maya Ballgame”, *Mesoweb*, 21 pp. (www.mesoweb.com/features/tokovinine/Ballgame.pdf).

Torijano, Pablo

2000 “El estudio de la magia en la Antigüedad tardía: Algunas consideraciones prácticas”, *Gerión* n° 18: 535-547.

Valcárcel, Luis

1959 “Símbolos mágico-religiosos en la cultura andina”, *Revista del Museo Nacional*, XXVIII. Lima, Perú.

Valencia, Rogelio y Ana García Barrios

2010 “Rituales de invocación al dios K’awiił”, *El ritual en el mundo maya: de lo privado a lo público*, pp. 235-261, A. Ciudad Ruiz, Ma. J. Iglesias Ponce de León y M. Sorroche Cuerva (eds.). España: Sociedad Española de Estudios Mayas.

Velásquez, Erik

2005 “Los cautivos de Dzibanché”, *The PARI Journal* 6(2):1-4. Documento electrónico disponible en *Mesoweb*: www.mesoweb.com/pari/publications/journal/602/cautivos.pdf

2006 “El mito maya del diluvio y la decapitación del caimán cósmico”, *The PARI Journal* 7(1): 1-10. Documento electrónico disponible en *Mesoweb*: www.mesoweb.com/pari/publications/journal/701/diluvio.pdf

2009 “Los vasos de la entidad política ‘Ik’: una aproximación histórico-artística. Estudio sobre las entidades anímicas y el lenguaje gestual y corporal en el arte maya clásico”. Tesis para obtener el grado académico de Doctor en Historia del Arte. México: UNAM, IIE.

2010 “Naturaleza y papel de las personificaciones en los rituales mayas, según las fuentes epigráficas, etnohistóricas y lexicográficas”, *El ritual en el mundo maya: de lo privado a lo público*, pp. 203-233, A. Ciudad Ruiz, Ma. J. Iglesias Ponce de León y M. Sorroche Cuerva (eds.). España: Sociedad Española de Estudios Mayas.

2011 “Las entidades y las fuerzas anímicas en la cosmovisión maya clásica”, *Los mayas, voces de piedra*, pp. 234-253, A. Martínez de Velasco y María. E. Vega (eds.). México: Ambar diseño.

Villa Rojas, Alfonso

1963 “El nagualismo como recurso de control social entre los grupos mayances de

Chiapas, México”, *Estudios de Cultura Maya*, III: 234-260. México: UNAM, IIF, Centro de Estudios Mayas.

1978 *Los elegidos de Dios. Etnografía de los mayas de Quintana Roo*. México: I.N.I.

Vogt, Evon

1979 *Ofrendas para los dioses*. Fondo de Cultura Económica.

Walters, Rachel y Jeff Karl Kowalski

2000 “Los murales de Mul-Chic, la guerra y la formación de un estado regional Puuc”, *La guerra entre los antiguos mayas*, Memoria de la Primera Mesa Redonda de Palenque pp. 205-223, Silvia Trejo (ed.). México: CONACULTA-INAH.

Zender, Marc

2004a “Glyphs for “Handspan” and “Strike” in Classic Maya Ballgame Texts”, *The Pari Journal*, IV (4): 1-9. Pre-Columbian Art Research Institute.

2004b “Sport, Spectacle and Political Theater: New Views of the Classic Maya Ballgame”, *The Pari Journal*, IV (4): 10-12. Pre-Columbian Art Research Institute.

2004c *A Study of Classic Maya Priesthood*. A Thesis Submitted to the Faculty of Graduate Studies in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy. Department of Archaeology. Calgary, Alberta.

Zimmermann, Günter

1956 *Die Hieroglyphen der Maya-Handschriften*. Hamburg: Cram, de Gruyter & Co.