

SEGUNDA PARTE

Las Montañas y las Pirámides

Juan Yadeun Ángulo

El territorio del México Antiguo es el paraíso de las montañas. Son tantas que extendidas en un plano su tamaño rebasaría las dimensiones de la China imperial. La tierra entre los mares es de montañas, cada una es un tesoro en muchos sentidos, por principio son observatorios fijos y monumentales de los caminos del cielo y de los rumbos del agua, del viento y del fuego. Cada pueblo y reino del México antiguo tenía sus montañas sagradas y cada montaña sus cuevas llenas de nubes donde viven los rayos, los nueve señores del inframundo y los jaguares.

La adoración de las montañas como casas de las estrellas y el maíz, de los rayos, del agua y del fuego ya era una tradición milenaria cuando el concepto de Poder se materializó en unas montañas artificiales. (Figura 1).

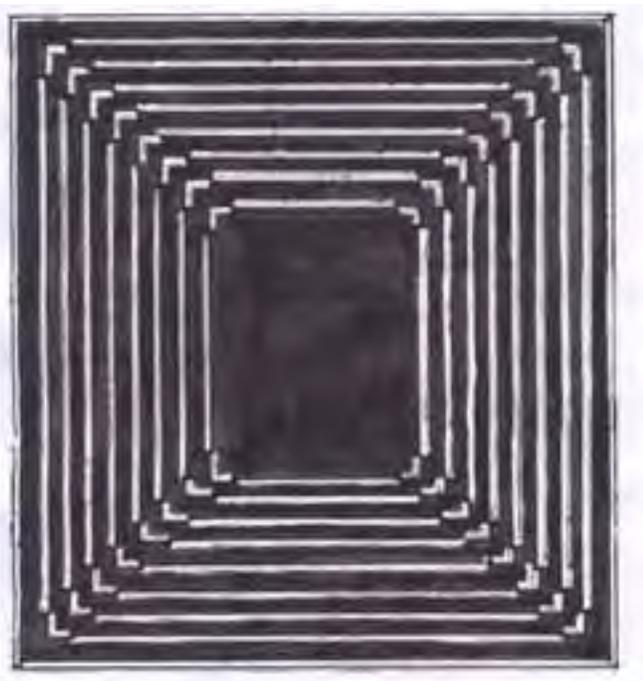


Figura 1: Esta Planta en la forma de la cruz de la puerta del inframundo del templo III se repite en la mayoría de los templos tempranos de Tikal, Uaxactún y Piedras Negras, en cambio en Copán donde hay juego de pelota no existen templos con plantas de cruz.

Esta transformación del paisaje natural desde la escala humana empezó hace unos tres mil años, su planeación implica el conocimiento del movimiento celeste y su realización una fuerza de trabajo monumental, en la práctica la actividad constructiva monumental separa unas familias del resto del pueblo.

Por un lado unas barrocas dinastías y por el otro unas austeras órdenes guerreras. Esta relación entre las dinastías mayas y los pueblos guerreros componen el eje Este Oeste que en Po'p se observa a unas dimensiones monumentales. (Figura 2).

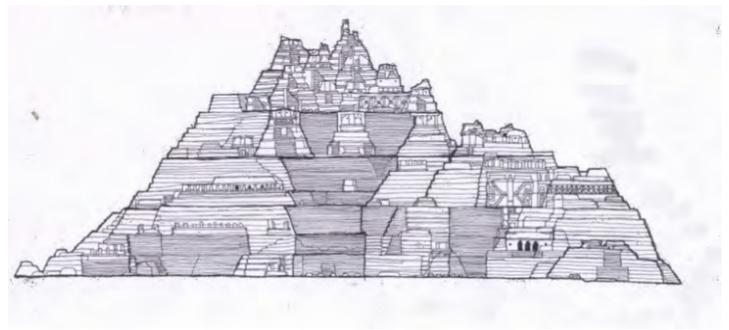


Figura 2: Esta es una proyección hacia el año 2012 de el avance de los trabajos arqueológicos en Po'p la base tiene mas de 300 metros por el lado sur y rebasa los 60 metros de altura, por los lados la estructura piramidal va de los 150 a los 350 metros de construcción, tiene dos etapas constructivas así que el cerro se forró dos veces con millones de piedras.

Tres grandes conjuntos piramidales conforman la estructura de poder unidas por una escalinata central que representa a la vía Láctea. En las primeras cuatro plataformas la cascada de escalinatas separa los palacios de las dinastías en el oriente de las plazas tribales y guerreras del poniente. Las principales líneas de orientación se hacen con el camino anual del sol, así que apuntan a la salida del sol en invierno y a la caída del sol en el solsticio de verano como casi todas las ruinas del México antiguo.

Los tres palacios del este representan los niveles del universo cosmogónico con la tierra al centro y los espacios dedicados al inframundo y sus

serpientes abajo, y el destinado a los pajarracos del cielo arriba. En los tres se encontraron restos de inscripciones genealógicas, dinásticas, astronómicas y calendáricas acompañadas de esculturas, estucos y metates, existen además restos de vajillas decoradas con inscripciones y escenas de las ceremonias y rituales pintados en tronos y lugares divinos.

En las tres plazas del oeste sólo se festeja la caída del sol cuando moribundo se precipita a la tierra, en este lado se han encontrado centenares de cabecitas de barro y decenas de cabezas de piedra, es el lado de los decapitados. La pobreza de materiales y técnicas de construcción es abrumante comparado con los palacios del este, aquí sólo quedan restos de plataformas construidas con piedras reutilizadas y frágiles columnas de piedra ya que las techumbres eran de madera y caña de maíz.

La montaña del oeste es ágrafa por completo, sólo tiene cerámica monocroma e incisa con los símbolos de las deidades del cielo y la tierra. Los únicos artefactos son dedicados a costumbres de guerreros como metates de pintura facial y puntas de hueso para auto sacrificio.

Las familias dinásticas de un lado y las hermandades de guerreros tribales del otro lado, dos paisajes históricos distintos y dos niveles de conocimiento de tiempos sobrepuestos que se enlazan y sobreponen piramidalmente.

Esta articulación en las transformaciones del poder entre las interpretaciones de los caminos divinos los divide siempre en pares que se destruyen mutuamente. Esta es una costumbre generalizada a todo el México antiguo, es una constante estructural, y ocurre desde el preclásico desde tiempos de los Olmecas.

En la producción escultórica de los señores de la tierra del hule es donde se observa por primera vez una proyección alternada del par de cultos. Primero es notorio una dominancia del culto hacia la vía Láctea y la tierra, representada en los altares cuadrados de las montañas con un personaje saliendo de una cueva que se levanta hacia el cielo y amarra el camino de las estrellas.

Después todos los altares se mataron ritualmente. (Figura 3). o se transformaron en cabezas de jugadores de pelota.(Figura 4). que festejan a los señores del sol y la luna, a los gemelos de la creación del universo, los

guerreros que acaban con los tiranos de las cuevas y los caminos de temores.

En el espacio actual de la zona arqueológica de Palenque se observa esta estructura de poder entre pueblos de diverso nivel de conocimiento precisamente en el espacio donde se establece el eje este-oeste en la línea que separa el Templo de las Inscripciones del Templo de las no inscripciones, el número XIII.

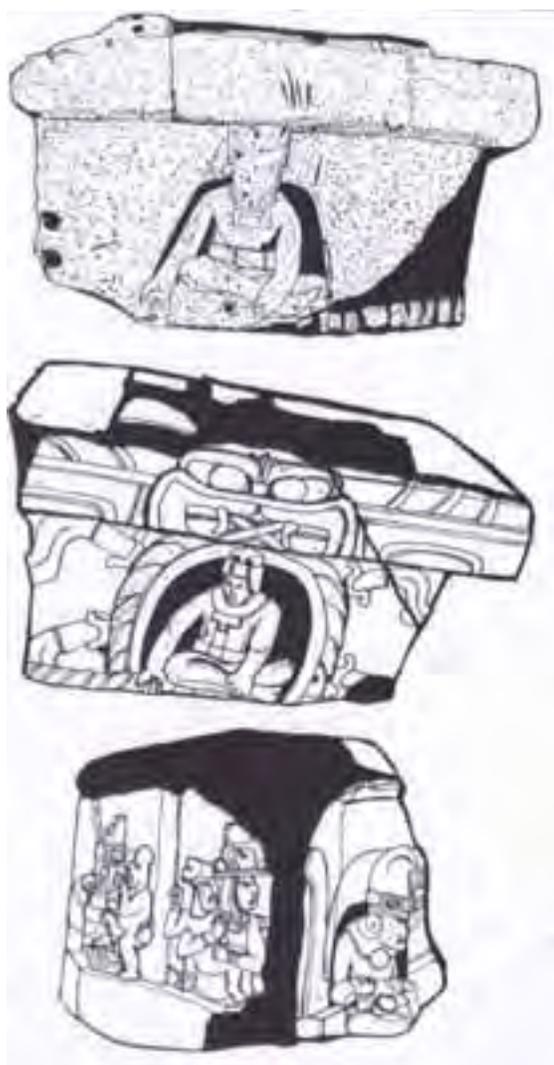


Figura 3: Todos los altares de las cuevas de los pueblos Olmecas están destruidos, “matados” ritualmente, sobre todo la parte de la escultura que estaba sobre del altar. Estas esculturas pierden su Poder como centro de los rituales y son desacralizadas y reemplazadas por los jugadores de pelota.

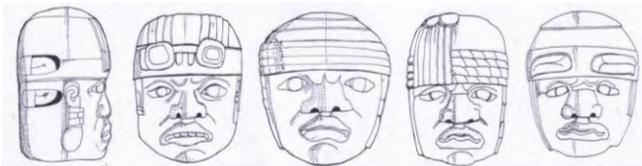


Figura 4: Las cabezas monumentales de los jugadores de pelota están completas en una se ve el proceso de transformación de altares en cabezas. Reciclaje como lo plantea Ann Ciphérs. Lo que hace obvio que hubo un dominio alternado.

El primero implicó un costo fantástico en planeación y realización comparado con el segundo que es de menores dimensiones y además no tiene estucos, ni inscripciones, sólo el silencio arqueológico de las sociedades orales.

El Templo de las Inscripciones en forma de cruz de puerta fantástica se orientó en el espacio con una precisión astronómica y calendárica hacia la vía Láctea en la posición del día de la creación cuando se abre la cruz del cielo que lleva por los nueve niveles de la pirámide y del reino de los señores que decoran las paredes de la tumba. El señor de las guacamayas es al mismo tiempo estrella y semilla de maíz, repite sus caminos en el cielo y la tierra, y está enterrado con toda su genealogía inscrita, con sus títulos y sus jades.

En el año 683 d.C. se iniciaron los rituales para enterrar al sol muerto. Después su heredero el Jaguar Serpiente construye la más maravillosa tríada de templos y para su dedicación emprende guerras contra su vecino de las montañas del sur y captura en 687d.C. al dios vivo, al señor de Toniná el Jaguar del Ensueño y del Portal de los Espíritus.

En Toniná el antiguo lugar de Po'. (**Figura 5**). Po'p, o Po'po, ocurre una tragedia. Los viejos señores de la montaña y su barroca iconografía clásica ligada a las caras de las montañas, la vía Láctea y la tierra con diseños relacionada con Teotihuacán es finalmente destruida y enterrada. (**Figura 6**). y en su lugar surgen los gobernantes del Epiclásico, los gemelos del cielo los jugadores. (**Figura 7**).

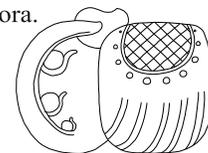
El principal jugador es el Señor del Hueso, lugar del Agua y el Maíz, recubre los palacios y templos. Los gigantescos altares y tronos son destruidos y reemplazados por unos de reducidas dimensiones decorados con cráneos duales de soles muertos o con escenas de la cancha de juego del inframundo.



Figura 5: En Po'p los primeros gobernantes entre 400 y 687 tuvieron como eje de su iconografía al monstruo de la montaña con su cueva del inframundo que es el trono sobre del cual está sentado el señor de la vía Láctea que tiene en sus brazos a la serpiente de la ecléctica. Los tronos eran monumentales y el señor se sentaba en la boca del monstruo de la tierra. El palacio principal estaba dedicado a la cara de la montaña, este gobernante está al centro de un disco que fue fragmentado y quemado junto con todas las menciones a Teotihuacán. Toda una era es destruida y enterrada ritualmente.

Ahora también puedes consultar Lakamha' en línea y bajar los archivos pdf a tú computadora.

Escribenos
Lakamha@hotmail.com



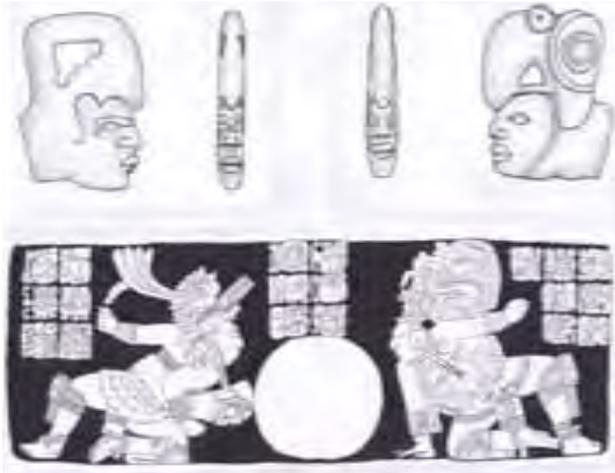


Figura 6: Después de la caída de los dioses de la montaña en 687 aparecieron en Po'p los jugadores de pelota como los gemelos divinos Señores de la nueva creación que ganan la partida del juego de pelota a los soles muertos en la cancha del inframundo.

Los gobernantes del Epiclásico tienen título de jugadores como plantea Laura Pescador. (comunicación personal).

En el juego de pelota el hacha es un componente clave junto con el yugo y la palma, que identifican al jugador, el hacha es una representación de la cabeza de un decapitado del juego de pelota. Las hachas identifican el rumbo que representa cada jugador en este panel. El este es el lado de la victoria de los gemelos y está representado en este panel por el divino Señor Garra de Jaguar y el oeste el lado del inframundo y los descarnados están representados por un señor que tenía entonces 20 años de muerto, el Señor del Hueso de la Montaña del Agua y el Maíz representa al ave Muan. Las hachas son de Las Limas Veracruz y representan al oeste y al este que fueron las posiciones a las que se dedicaron en el altar de la plaza principal.

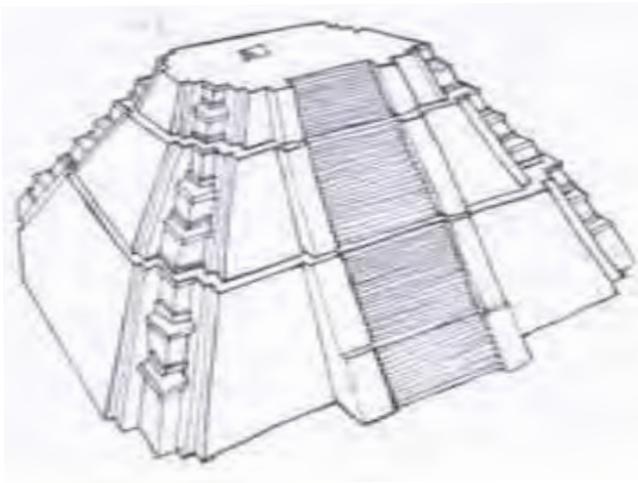


Figura 7: El basamento del templo de las inscripciones como estaba el día del entierro de la guacamaya blanca tenía forma de cruz del inframundo, haciendo un espejo con la sagrada puerta que se abre donde se cruzan la vía Láctea y la ecléctica en el lugar que arrojan al dios del maíz los tripulantes de la canoa sagrada el día de la creación. Esta apariencia se desmanteló cuando las tropas de Po, p capturaron al dios vivo de Lakamha y también a los espíritus acompañantes y dioses asociados.

Ocurre la primera depreciación de la apariencia del Poder ya que éste se dispersa y se redistribuye en el Epiclásico, era en la que ocurre la expansión constructiva de las estructuras piramidales, se construyen miles de canchas de juego de pelota siendo la de mayores dimensiones la de Po'p. En sus marcadores y referencias se menciona que es la cancha de las tres victorias militares, fue dedicada en 699 d.C.. Esta transformación ocurre durante el treceavo Katun. El señor más mencionado de Toniná muere el 24 de noviembre de 708 d.C. trece días después de haber inaugurado en su palacio de mando, un muro estucado que muestra el momento en que los jugadores de pelota triunfan sobre las calaveras de los soles muertos y separan el cielo de la tierra.

En 711 d.C. el Señor del Fuego del inframundo de Po' toma venganza contra Palenque 20 años después y captura al segundo hijo del señor de la tumba y se lo llevan a las montañas. En Palenque la pérdida de su dios vivo reproduce la tragedia del cambio del Clásico al Epiclásico, los viejos dioses Palencanos también caen con su representante en la tierra, el poder dinástico se fractura y los guerreros del reino de las grandes aguas toman el mando momentáneamente. Entonces se construye el Templo XIII dedicado a las cuevas del inframundo como casa de los guerreros que luchan en los cuatro rumbos del cielo y la tierra. (Figura 8).

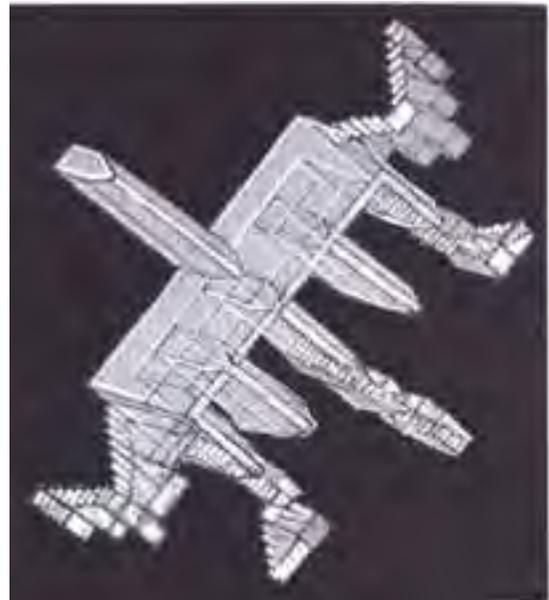


Figura 8: Este croquis intenta reconstruir la forma del interior del Templo 13 con sus seis accesos.

La Señora Roja vestida de piedras verdes está en un sarcófago de hueso blanco en el centro de la tríada, una estructura arquitectónica que tiene puertas y caminos hacia los cuatro rumbos de la Tierra hacia arriba y hacia abajo. Primero se usó como centro del poder de los guerreros entre 711d.C. y 721d.C., años en que el divino señor Pecari Amarillo estuvo cautivo en el dominio del señor de Po'p.

Los jugadores de pelota y sus canchas casi desaparecen en el Clásico, pero en el Epiclásico se construyen por miles junto con la producción de las cabezas de los decapitados o estrellas del cielo ahora en tamaño miniatura llamadas hachas que además forman parte del atuendo de los jugadores de pelota, son las que definen la posición estelar del jugador. (**Figura 9**).



Figura 9: Estas pequeñas hachas están presentadas de frente para mostrar que son cabezas Olmecas miniatura aplastadas, generalmente se encuentran en conjunto de cinco, una por el centro y cuatro por los rumbos y eras..

Finalmente es necesario advertir que el eje espacial de poder este oeste constantemente está atravesado por el eje temporal norte sur, el terrorífico rumbo de la política, el intercambio y los tributos, que de acuerdo a sus necesidades invierten los dominios, cambiaba las direcciones y advocaciones, confundiendo y enredando.

BIBLIOGRAFÍA

Cyphers Ann

Surging and decadence of San Lorenzo, Veracruz. Del ojo al nacaste. Arqueología Mexicana septiembre-octubre de 2007, volumen XV numero 87, México.

Grove David C.

Cerros sagrados olmecas. Montañas en la cosmovisión mesoamericana. Ibid.

Freidle David, Schele Linda y Parker Joy

El cosmos maya. Fondo de cultura economica México 1999

Yadeun Ángulo Juan

El cubo del tiempo. Universidad tecnológica de la selva. Tuxtla Gutierrez. México 2006

Kirchoff Paul

Principios estructurales del México antiguo. Edición de Teresa Rojas Rabiela, CIESAS, México, 1984

Gonzáles Cruz Arnoldo

The Red Queen Mesoweb: 2000

Martín Simon y Grube Nikolai

Chronicle of the maya kings and Queens Thames & Hudson, Londres 2000

Martin Simon, Zender Marc y Grube Nikolai

Notebook of the XXVth Maya Hieroglyphs Forum at Texas. The University of Texas at Austin. Austin 2002

García Moll Roberto

Palenque 1947- 1958; Alberto Ruz Lhuillier; INAH 2007 Mexico.