

# La muerte y el Sol del inframundo en el juego de pelota principal de Chichén Itzá

Hugo Herrera Torres  
Universidad Autónoma del Estado de México

## RESUMEN

La investigación presentada en este artículo contrasta dos alternativas para identificar el disco en los seis paneles del juego de pelota de Chichén Itzá y discute las posibles identidades del cráneo humano representado allí. El asunto es de suma importancia, ya que permite responder un cuestionamiento crucial: ¿a qué dios se dedicó la ofrenda (la cabeza y la sangre del jugador decapitado) que se observa en los tableros de este monumental juego de pelota? Aquí se discuten dos opciones: en la primera se sugiere que el cráneo representa al dios de la muerte y en la segunda se interpreta como el Sol en su viaje por el inframundo.

*Palabras clave:* Chichén Itzá, sacrificio, Mictlantecuhtli, cráneo, inframundo, iconografía.

## ABSTRACT

The research presented in this article contrasts two alternatives for identifying the disk on the six panels of the Great Ballcourt at Chichén Itzá and discusses the possible identities of the human skull represented there. This interpretation is of crucial importance, because it makes it possible to answer the question: to what god is the offering of the head and blood of the decapitated ballplayer shown the walls of this monumental ballcourt dedicated? Two options are discussed: the first suggests the skull represents the god of death and the second interprets it as the Sun on its journey through the Underworld.

*Keywords:* Chichén Itzá, sacrifice, Mictlantecuhtli, skull, Underworld, iconography.

### *Introducción*

**C**hichén Itzá tiene 13 juegos de pelota y uno principal, de dimensiones monumentales, orientado en un eje norte-sur. Sus banquetas, en los costados oriente y poniente, llevan seis paneles o tableros ligeramente hundidos y tallados con bajorrelieves; cada tablero tiene dos equipos antagónicos, formados por siete jugadores en actitud dinámica, colocados en direcciones opuestas, orientados hacia el centro. Un equipo se identifica con atributos de felino o jaguar y el otro ostenta elementos de guerrero ave o quetzal.

Al centro de los tableros se representa un sacrificio por decapitación, quizá como medio para fertilizar la tierra. Los espacios entre jugadores se encuentran saturados por la representación de una planta ampliamente distribuida a lo largo de los relieves. Los extremos de las banquetas tienen en la parte superior el cuerpo de una serpiente emplumada, cuya cabeza sobresale como escultura en bulto: se trata de Kukulcán o Quetzalcóatl, numen relacionado con la fertilidad agrícola.

La escena de sacrificio se compone por el sacerdote que sostiene el cuchillo y la cabeza, con el jugador decapitado al frente. Los tableros centrales muestran al sacrificado con seis serpientes más una ramificación transformada en vegetación, mientras que en los paneles de los extremos norte y sur siete serpientes brotan del cuello. ¿A qué dios se dedicó el sacrificio? La escena de decapitación presenta al centro un disco de gran tamaño, con un cráneo humano de perfil. Al iniciar el estudio iconográfico de los tableros se trabajó con la idea de que el disco representaba la pelota y el cráneo la cabeza del sacrificado, tal como ocurre, por ejemplo, con la pelota en el marcador de Chinkultic. Sin embargo, durante el desarrollo de la investigación surgieron otras opciones para identificar tanto al disco como al cráneo representado en el interior.

¿A quién o qué representa el cráneo en los discos centrales? Hasta el momento, las opciones son las siguientes: al dios A, Ah Puch, o dios de la muerte entre los mayas, quien testifica el sacrificio por decapitación. También debe considerarse como manifestación de Kin, el dios solar, ya que el juego de pelota se encuentra estrechamente relacionado con el culto solar; en este caso su presencia expresaría la entrada y recorrido del Sol por el inframundo. Otra idea sugiere que el cráneo es Kukulcán o Quetzalcóatl en su advocación de Tlahuizcalpantecuhtli o Lucero del Alba, quien suele mostrarse como un ser semidescarnado —alternativa de identificación que será desarrollada en otra oportunidad.

Aquí se explora la identificación del disco como altar o pelota, además de los argumentos que permiten reconocer al cráneo como dios de la muerte o dios solar.

*El disco con cráneo, ¿pelota o altar?*

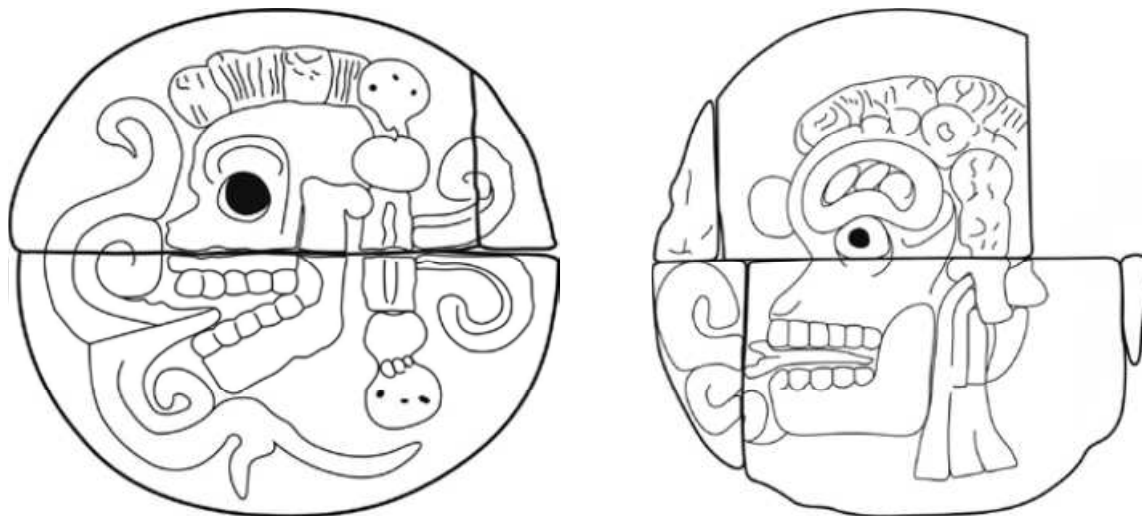
Los tableros en el juego de pelota principal de Chichén Itzá llevan, al centro de la escena principal –entre el jugador sacrificado y el sacerdote que realizó la decapitación–, un disco de 62 centímetros de diámetro con la imagen de un cráneo humano visto de perfil (figura 1). De acuerdo con Knauth (1961: 191), se trata de “la calavera que hace las veces de pelota”; Lizardi (1971: 24) coincide con el anterior al describirla como “la pelota que lleva inscrita una calavera”, y según Ruz (1979: 241) este motivo central representa “una calavera” que habla y por lo tanto es “quizás la pelota, aunque su tamaño es bastante mayor que la del juego, y dentro del contexto que la rodea, es probable que anuncie la muerte”.

La identificación anterior ha predominado entre varios reconocidos investigadores, como Hellmuth (1992: 182), que también la considera “pelota calavera”, o Robertson (1992: 215), para quien “la pelota del centro de cada tablero retrata la cabeza decapitada de la víctima”, al igual que De la Garza e Izquierdo (1992: 350), que la señalan como “pelota en forma de cráneo”.

Tanto Kubler (1961: 170) como Piña Chan (1990: 42) fueron bastante prudentes al mencionar este elemento y describirlo como un “disco con cráneo inscrito” o “motivo central circular en forma de calavera”, respectivamente, pero sin afirmar que se trataba de la pelota ni señalar la identidad del cráneo (figura 2).

Krickeberg (1966: 264) fue el primero –y el único– en proponer que el objeto ubicado al centro es un “altar” redondo, que en el relieve aparece colocado en forma vertical aunque se debe imaginar en posición horizontal, donde se encuentra la calavera con el signo de la palabra delante de la boca. Él también sugiere tomar el atar como una mojonera circular, que en algunos campos para el juego de pelota de la zona maya están empotradas en el suelo –al centro–, sobre el punto de intersección de los dos ejes principales, las cuales también estaban adornadas con relieves. El mismo autor consideró que, de ser cierta su suposición, el grupo nahua que tuvo una fuerte presencia en Chichén Itzá adoptó las mojoneras de los mayas, si bien para el adorno utilizó la antigua tradición –presente entre los aztecas– de que el centro del campo de juego fuera el *itzompan*, es decir, “el lugar de los cráneos”, pues en ciertas ocasiones se efectuaban allí sacrificios humanos y se llevaba a cabo la decapitación.

El autor de estas líneas coincide con Krickeberg al cuestionar la identificación del disco como pelota y al cráneo como la cabeza del decapitado. Por tal motivo se considera necesario detenerse a observar con mayor detenimiento tanto el disco como su iconografía.



(Izq. a der.) **Figuras 1 y 2** Discos con cráneo de los paneles 2 y 3 del juego de pelota principal de Chichén Itzá  
**Ilustraciones** Julio César García Samano

### *Características de los seis cráneos humanos en los discos*

Cinco de los seis discos con cráneos humanos se conservan en buenas condiciones, lo cual permite establecer su orientación y referir sus detalles iconográficos.

En la banqueta oriental los tres cráneos miran hacia el norte, de manera que al frente tienen al sacerdote con la cabeza decapitada. Por su parte, en la banqueta poniente dos cráneos se encuentran dirigidos hacia el norte y otro al sur, por lo que se orientan hacia el jugador decapitado. Aunque el disco con cráneo del cuarto panel está incompleto, la sección inferior con su hilera de dientes, la parte inferior de la orejera, dos porciones de la exhalación frontal y de las emanaciones posteriores permiten reconocer su orientación (figura 3). Queda como tarea pendiente determinar si la orientación de los cráneos posee algún significado o si existe una relación entre su orientación y la ubicación del jugador decapitado.

Si bien los seis cráneos son equivalentes en lo general, también presentan diferencias notorias. El disco con cráneo del tercer panel carece de una fracción de la mitad superior, ubicada en la sección parietal. Este cráneo muestra en la porción cerebral una línea curva continua que se interrumpe en la sección parietal porque la esquina del relieve se perdió (figura 2).

El cráneo del tercer panel es diferente al resto en cuanto a su estilo, ejecución, disposición y elementos accesorios. No cuenta con emanaciones posteriores, la ceja es abultada en forma de corchete y el ojo lleva el iris al centro. Su orejera también

es diferente, formada por una cinta colgante con tres divisiones (figura 2). En los siguientes párrafos se describen *a)* los “ojos” insertados en el cabello; *b)* las emanaciones, tanto frontales como posteriores, y *c)* un elemento formado por cinco secciones y la orejera del tercer cráneo.

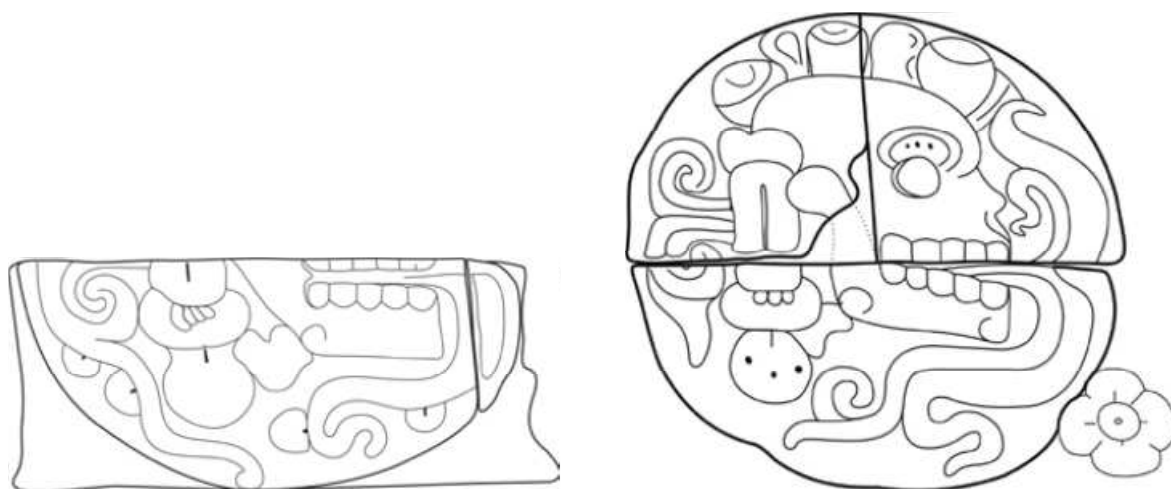
### *Cabello con ojos o cascabeles*

Los cráneos en los discos de los seis frisos llevan un corte de cabello recto y corto que se extiende desde la parte posterior hasta la sección superior de la frente. Insertados en el cabello se observan tres pequeños óvalos con un recuadro interno en el borde superior. Estos motivos fueron identificados por Lizardi (1971: 24) como “ojos de muerto”.

Con base en iconografía de Chichén Itzá, Beyer (1937: 152) también se refiere al cabello del dios de la muerte, en el que se hallan “ojos globulares”. Por su parte Caso (1983: 76), al describir a Mictlantecuhtli, nos dice que lleva el pelo encrespado, negro y decorado con “ojos estelares”, puesto que habita en la región de la oscuridad completa. El *Códice Borgia* ilustra a *miquiztli*, la muerte, con tres ojos circulares de muerto en el cabello. Las páginas 5 y 11 del *Códice Laud* también ilustran a Mictlantecuhtli, el “señor del mundo inferior” (Seler, 1988, I: 99), con ojos estelares en el cabello.

Los ojos en el tocado son una característica presente en las imágenes del dios A, representado en los códices Madrid y Dresde, asunto confirmado por Sotelo (1989: 1334), el cual menciona que entre los rasgos que caracterizan a las representaciones del dios A en el *Códice Madrid* (páginas 14, 23 y 60) se encuentran los “ojos de la muerte”, también llamados “ojos de la oscuridad”. En este mismo orden de ideas, Rivard (1965: 83) señala que si este signo es un ojo, se puede concebir como un atributo del dios de la muerte, el gobernante del reino de la oscuridad, pues los ojos son “símbolos de las estrellas que brillan en la noche”. Rivard (*ibidem*: 79) precisa que los pequeños óvalos en el cabello de algunos cráneos no son ojos, sino cascabeles, ya que a menudo los cascabeles, los cuales se ubican sobre su cabeza, forman parte del simbolismo asociado con el dios A, Ah Puch, el dios maya de la muerte. También tienen forma de cascabeles los elementos formados por un óvalo con espiga inferior en los cráneos de Coqui Bexelao, nombre del dios mixteco de la muerte, representado en la tumba 2 de Zaachila.

Schellhas (*apud* Rivard, 1965: 79) fue el primero en expresar que los cascabeles son los principales atributos de Ah Puch. Y aunque los collares pueden estar hechos de cascabeles, resulta interesante señalar que los ojos también pueden formar collares, como en el caso de un demonio murciélago descrito por Barthel (1968: 80).



(Izq. a der.) **Figuras 3 y 4** Disco incompleto con cráneo del panel 4 y disco con cráneo del panel 5, ambos del juego de pelota principal de Chichén Itzá **Ilustraciones** Julio César García Samano

### *Volutas o emanaciones*

Los cráneos en los discos presentan dos emanaciones o volutas: una al frente que surge de la mandíbula y se bifurca en dos secciones principales, y otra en la parte posterior. También es prudente considerar la posibilidad de que en realidad no sean dos emanaciones, sino una sola que se inicia en la parte posterior y tiene salida al frente (Lorenzo Arce, comunicación personal, noviembre de 2014).

Las volutas frontales son de gran tamaño y surgen en la abertura formada por los maxilares, frente al cráneo facial, se bifurcan en sentidos opuestos –en las partes superior e inferior del cráneo frontal– y sus extremos terminan en punta.

La emanación del sexto cráneo (panel 6) es peculiar porque en el ramal superior tiene el signo de las bandas cruzadas (figura 5), cuyos antecedentes se remiten a la etapa olmeca. Algunos relieves del dios de la muerte, como los monumentos 18, 34 y 68 de El Baúl, el monumento 29 de Bilbao y el monumento 1 de La Gloria, todos en Guatemala, muestran las bandas cruzadas en el tocado del numen.

Otros ejemplos de cráneos con emanaciones que surgen de la mandíbula se encuentran en dos de los 12 personajes en procesión, en el friso del pequeño altar de Tamuín, que según Du Solier (1939: 155) son sacerdotes investidos con los atributos de Quetzalcóatl. En particular, Du Solier sugiere que el duodécimo personaje representado como un ser cadavérico quizá indica la muerte de Quetzalcóatl y su transformación en la estrella Venus como Lucero del Alba, también llamado Tlahuizcalpantecuhtli.

Una simbología similar a la anterior se representó en el *Coatepantli* de Tula o muro de serpientes, que muestra al Tlahuizcalpantecuhtli o ser cadavérico que emerge entre las fauces de una serpiente o es devorado por ésta. Por su forma y características, estas volutas, las cuales conservan un color blanco, acaso representan la exhalación o aliento que surge de la boca del ser esquelético.

¿Qué son las emanaciones frontales? Para Krickeberg (1966: 194) corresponden al “signo de la palabra”; por lo tanto, en este caso pueden indicar que el cráneo emite sonidos, canta o da un mensaje. Marquina (1990: 859) sugirió que las volutas frontales de las mandíbulas eran semejantes a la “lengua bífida de una serpiente”, afirmación que no ha sido respaldada por otros investigadores. Para Sotelo (1989: 1336) las exhalaciones en la nariz del dios A en el *Códice Madrid* son “aliento de muerte” o “exhalaciones negativas” características de la deidad del inframundo.

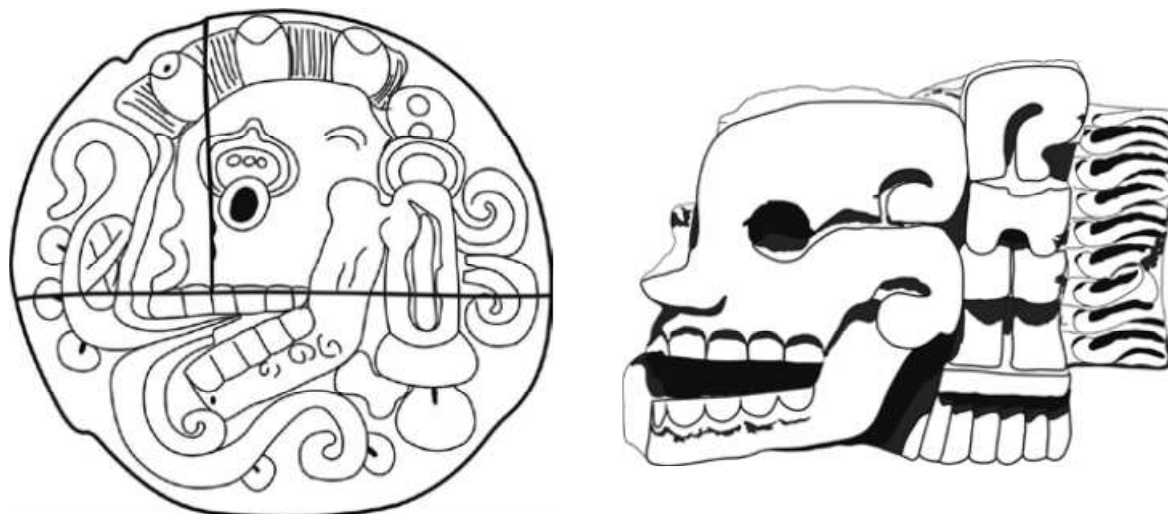
Excepto por el cráneo del panel 3 (figura 2), cuyo estilo difiere notablemente del resto, los cinco cráneos restantes llevan en la parte posterior una emanación de menor tamaño que las frontales, en forma de voluta que se bifurca en direcciones opuestas.

Robicsek y Hales (1981: vasija 112) publicaron una vasija del estilo maya del Clásico que muestra peces y cráneos, estos últimos con emanaciones posteriores, lo que demuestra que este elemento asociado con el cráneo ya estaba presente entre la iconografía maya de ese periodo. Von Winning (1987: 163) realizó una lectura iconográfica de dos esculturas con calaveras humanas localizadas frente a la pirámide del Sol en Teotihuacán, donde señala que ambas piezas llevan en la parte posterior un diseño de color horizontal que identificó como “flamas” (figura 6). Es importante considerar este simbolismo si tomamos en cuenta que en tales esculturas el diseño de flamas se relaciona con las ataduras verticales –descritas en el siguiente apartado–, tal como ocurre con los cráneos en el juego de pelota de Chichén Itzá.

En suma, las emanaciones frontales en los cráneos pueden ser consideradas como expresiones de sonido, voz, palabra, canto, o quizá indican la presencia de fluidos corpóreos como el aliento. En cuanto a las posteriores, tal vez resulte conveniente considerar la posibilidad de reconocerlas como representaciones de fuego.

#### *Motivo formado por cinco partes y orejera de cintas colgantes*

Cinco cráneos llevan un objeto en la sección posterior, señalado mediante una fina incisión y colocado en sentido vertical, formado por cinco partes: la central es un óvalo alargado y unido en sus extremos a dos pequeños óvalos horizontales, atrave-



(Izq. a der.) **Figuras 5 y 6** Disco con cráneo del panel 6 del juego de pelota principal de Chichén Itzá y escultura teotihuacana de cráneo con atadura y flamas **Ilustraciones** Julio César García Samano

sados a su vez por dos semicírculos dotados de espiga. Tanto los remates ovales como los semicirculares tienen pequeños puntos perforados, apenas perceptibles. La longitud del conjunto es mayor que el cráneo y sobresale tanto en la parte superior como en la inferior (figuras 1, 4 y 5).

Debido a que el objeto descrito se ubica en la parte posterior del cráneo, al principio se identificó como “la orejera”, en especial al compararlo con elementos similares también presentes en Chichén Itzá, ilustrados por Beyer (1937: 58) y referidos como “huesos largos”. Los cráneos en la vasija maya de estilo códice, publicada por Robicsek y Hales (1981: vasija 112), también portan este aditamento, y aunque no es exactamente igual a los de Chichén, guardan una fuerte similitud. Cabe señalar que su estructura es semejante a la forma en que se representan las orejeras de jade en forma de barra con remates ovales en sus extremos.

De acuerdo con Thompson (1982: 366-368), Cizín, nombre que se traduce como “hedor” y se identifica con el dios A o dios de la muerte representado en los códices mayas, lleva en el lóbulo de la oreja un largo hueso colgante. De acuerdo con Caso (1983: 76), el dios Mictlantecuhtli, en el *Códice Borbónico* (1979: 10) porta como orejera un hueso humano colocado en sentido vertical.

El motivo formado por cinco partes en estos cráneos posee similitudes con la atadura vertical de cintas de cuero colgantes de color amarillo o “banda anudada” presente en las esculturas teotihuacanas de cráneos humanos vistos de perfil, que según Von Winning (1987:163) significan la acción de amarrar (figura 6). El autor añade



que en los textos jeroglíficos mayas el grafema “nudo” o “banda con nudo” ocurre en cláusulas que expresan “atar [a una persona] para el sacrificio” y “atar a la muerte”. El mismo autor confirma la existencia de ejemplos epigráficos mayas en que la banda anudada figura como prefijo al glifo del dios de la muerte, para indicar “sacrificio” o la muerte causada por el sacrificio humano.

Un caso diferente a los anteriores es el del cráneo del panel 3, el único que tiene representada con toda claridad la oreja en forma de gancho, con la parte superior amplia, la inferior ligeramente más angosta y el lóbulo atravesado por un material flexible, acaso tela o papel; está formada por tres secciones o bandas que sobresalen ligeramente en la parte posterior del lóbulo, cuelgan al frente, se prolongan por debajo de la mandíbula y en su sección final terminan rectas hasta que se amplían en forma de abanico (figura 2).

Rivard (1965: 84) se refiere a este tipo de orejera como “borla colgante” y Sotelo (1939: 1339) sugiere que las orejeras del dios A que se encuentran en el *Códice Madrid* son representaciones de tela o papel. Desde el horizonte Clásico los atributos que identifican al dios del inframundo son constantes. Schele (1997: 100-101) publicó una figurilla de estilo Jaina, del Clásico tardío, que representa a un señor con la máscara del dios de la muerte mientras sujeta por el cabello a su cautivo y sostiene en alto un cuchillo curvo, en actitud de proceder a cercenarle la cabeza. Las orejeras del numen están formadas por tres bandas que cuelgan sobre su pechera.

Asimismo portan la orejera de material flexible: el dios de la muerte en el *Códice Magliabechiano*; la imagen de *miquiztli* o la muerte en el *Códice Borgia* (1980: 7); el Mictlantecuhtli representado en el *Códice Laud* (1964: 11), y el par de representaciones de Coqui Bexelao, dios mixteco de la muerte, en la entrada de la cámara principal de la tumba 2 de Zaachila.

Schele y Miller (1986: 251-256) reconocieron en el altar 8 de Tikal al jugador de pelota semidesnudo y atado con los brazos a la espalda como un prisionero capturado en combate, con su orejera visible formada por la tira de papel colgante. Helmuth (1992:183) afirma haber identificado “aretes de cautivo” en el tablero del emplazamiento Q del Instituto de Arte de Chicago, y añade que en el arte del juego de pelota maya existen dos tipos de arete que pueden denotar cautivos: el “de coliflor” y los sencillos aretes largos, que pueden ser tiras de tela o papel.

En Mesoamérica, la costumbre de despojar a los prisioneros y cautivos de alto rango de sus atributos –como las orejeras– y sustituirlos con tela o papel acaso se transformó en una expresión simbólica de la muerte del cautivo o bien de la muerte en general.

*Posibles identidades del cráneo humano en los discos*

La identidad del cráneo humano en los discos centrales de los tableros aquí tratados depende de la identificación de los mismos como pelota o altar. Si se trata de una pelota, entonces es probable que el cráneo simbolice la cabeza del decapitado. Pero si, como propuso Krickeberg —y con él está de acuerdo el autor de estas líneas—, representa el altar, entonces es más verosímil que el cráneo represente al dios A, Ah Puch o dios de la muerte entre los mayas, al Sol muerto, el Sol del inframundo, o finalmente se puede considerar la posibilidad de reconocerlo como manifestación de Venus como Lucero del Alba o Tlahuizcalpantecuhtli, lo cual, como ya se señaló, es un asunto que reservaremos para otra ocasión.

*La cabeza del decapitado como pelota*

Más que tratar aquí la relación entre el ritual de sacrificio por decapitación en el contexto del juego de pelota, referido con amplitud tanto en testimonios arqueológicos como documentales, corresponde señalar cuáles razones se tienen para identificar al cráneo en los discos de Chichén Itzá como la cabeza del decapitado —una identificación con la que varios autores concuerdan.

El fundamento para establecer la relación entre la cabeza del decapitado y la pelota se encuentra en el *Popol Vuh* (1975: 89). A partir del capítulo X, la antigua tradición quiché narra el episodio en que Ixbalanqué y Hunahpú pasan la noche en la casa de los murciélagos, escondidos en sus cerbatanas, y cómo, al asomarse Hunahpú para comprobar si ya amaneció, es decapitado por Camazotz. Más adelante la narración señala que, a petición de Uno Muerte y Siete Muerte, gobernantes de Xibalbá, la cabeza de Hunahpú es colocada “sobre el juego de pelota” y utilizada como pelota (*ibidem*: 91).

Algunos autores consideran que varios testimonios arqueológicos son la expresión de este mito. Entre éstos se encuentra Kowalsky (1992: 396), autor que afirma que el marcador de juego de pelota de La Esperanza, Chiapas —mejor conocido como marcador de Chinkultic—, muestra al jugador que golpea con la cadera una enorme pelota que lleva en el interior un glifo formado por la cabeza masculina de perfil que representa a Hunahpú, el gemelo heroico señalado en la conocida leyenda del *Popol Vuh*.

Otro ejemplo de pelota con cabeza está en el panel del Museo del Indio Americano de Nueva York, en el que se observa a dos jugadores con la pelota al centro, con un glifo formado por una cabeza y el numeral 9.

El tema de las “pelotas de calavera” ha sido tratado por Helmuth (1992: 182-183), que señala dos motivos de calaveras en el monumento 20 de Bilbao y los interpreta como “glifos de calavera” o “pelotas de calavera”, así como el tablero del juego de pelota de Estación Mojarras, con una calavera con rasgos de monstruo de estilo maya, además de la posible pelota calavera en la estela 6 de Edzná, si bien en este último caso aclara que no está demostrado si la calavera se encuentra sobre la pelota o en el extremo del hacha o palma que lleva el jugador.

En conjunto, los datos anteriores –y otros que no se incluyen aquí por motivos de espacio– son el fundamento para afirmar que los discos con cráneo en los tableros del juego de pelota de Chichén Itzá también son pelotas, y que el cráneo representa la cabeza de un jugador decapitado. Ante tales hechos corresponde al lector formular su opinión.

#### *El cráneo en el centro de la cancha y Ah Puch o dios de la muerte*

Posiblemente los cráneos en los discos de los seis tableros del juego de pelota de Chichén Itzá representen al dios de la muerte; de hecho, las calaveras en los juegos de pelota de toda Mesoamérica son un símbolo inequívoco de muerte (Knauth, 1961: 190).

Los cráneos en los discos del juego de pelota principal de Chichén Itzá cumplen con las características enunciadas por Sotelo (1989: 1334), que realizó un estudio sobre las representaciones del dios A o dios de la muerte en el *Códice Madrid*. Entre sus características están la nariz descarnada, la mandíbula y la dentadura visibles, y como elemento significativo se encuentran los “ojos de la muerte”, también llamados “ojos de la oscuridad”, así como la oreja, cubierta en gran parte por la orejera (*idem*). Se trata de atributos que, como ya dijimos, están presentes en los cráneos de los seis discos.

De la tumba 7 de Monte Albán procede un pectoral labrado en oro cuya parte superior muestra un juego de pelota con dos jugadores a los costados y un cráneo en el centro. El *Códice Magliabechiano* ofrece una escena similar con dos jugadores en los extremos de la cancha y tres cráneos que representan a Mictlantecuhtli alineados en el centro, en sentido vertical.

De acuerdo con Krickeberg (1966: 222), en el *Códice Magliabechiano* el *tlecoltl* o “línea media” se indica mediante tres cráneos humanos con el mechón enmarañado del dios de la muerte. Apoyado en ideas de Preuss, Seler (1988: 100) sugiere que el dios de la muerte, señor del décimo signo de los días, no era una deidad independiente a la que se haya temido más que a las otras, y advierte que el panteón entero de los mexica-

nos, sin exceptuar al dios solar, se componía de deidades de la muerte, pues éstas se hacían honrar principalmente con sacrificios. Además, sugiere interpretar al dios de la muerte, en primer lugar, como un mero símbolo del final de la vida y acaso como un mensajero al servicio de los dioses. Se trata de una idea que aplica de manera idónea para el caso planteado aquí.

### *El cráneo y el Sol del inframundo*

¿Cuáles son las razones para vincular al cráneo en los discos del juego de pelota de Chichén Itzá con el Sol? Esta relación se basa en un hecho fundamental: varios notables investigadores, entre los que se encuentra Caso (1969: 95), afirman que el *tlachtli* o juego de pelota tuvo en los mitos y códices un doble significado. Por una parte expresa la oposición de los contrarios o la expresión de la eterna lucha entre poderes antagónicos divinos —el día y la noche, la vida y la muerte, el verano y el invierno—; por la otra, se trata de la representación del cielo y su movimiento, es decir, el lugar donde luchan estos poderes.

Para expresarlo en forma básica, es bien sabido que, durante el juego, la pelota imitaba el movimiento del Sol —y en general de todos los astros— en el firmamento, aunque Krickeberg (1966: 216, 224) advirtió que no en su movimiento diario, sino en el desplazamiento anual del astro solar de norte a sur. Ésta es la razón por la que, en los códices, el Sol puede estar representado como un ser esquelético: para señalar tanto su nacimiento como su muerte, ya que el astro muerto es la noche. En términos de Krickeberg (1966: 217), el dios del Sol se retira a descansar “en la casa de la noche”, y en los de Seler (1988, I: 147), el Sol muerto es el que se hunde en la tierra al anoecer: es el Tlachitonatiuh o “Sol del poniente” a punto de penetrar en el ocaso. Con esto también coincide una ilustración del *Códice Borgia* (1980: 35) donde se muestra que el *cipactli* o cocodrilo de la tierra ha devorado al Sol.

Krickeberg (1966: 220) consideraba que el conocido mito azteca que narra el nacimiento del dios solar Huitzilopochtli, el cual sacrifica a la Luna y las estrellas —al lugar donde ocurre este acontecimiento se le llama “lugar de cráneos”—, le permitía explicar el origen del sacrificio por decapitación asociado con el juego de pelota. Por esta razón no le parecía extraño pensar que los discos con cráneo en los paneles del juego de pelota de Chichén Itzá, que sugirió identificar como altares, expresaban la presencia de este dios solar. Un ejemplo gráfico de lo anterior es el juego de pelota del *Códice Borbónico* (1979: 19), donde también se incluye el motivo de la calavera.

La imagen del *Códice Magliabechiano* confirma la relación entre los cráneos de cabello encrespado, ojos estelares y orejeras de tela, prácticamente son idénticos a los cráneos en los discos de Chichén Itzá. Al comentar esta página del códice citado, Krickeberg (1966: 221) sugiere que los cráneos humanos simbolizan el cielo estrellado. El propio Krickeberg señala que la expresión simbólica que muestra al Sol muerto se encuentra claramente representada en el *Códice Borbónico* (1979: 16), donde aparece en forma de bulto mortuorio, con el dios solar devorado por las fauces de la tierra, junto con Xólotl, eterno acompañante del Sol en el inframundo y dios del juego de pelota, ataviado con la indumentaria de Quetzalcóatl.

### *Consideraciones finales*

Hasta aquí se ha tratado la identificación de los discos con cráneos representados en los seis paneles del juego de pelota principal de Chichén Itzá. Por una parte se plantearon las alternativas en cuanto a la naturaleza del disco, es decir, las opciones para considerarlo como pelota o altar; por la otra se presentaron los argumentos utilizados para identificar al cráneo como la cabeza del decapitado o la expresión de un ser del inframundo. En este punto el lector habrá notado que la identificación del cráneo depende directamente de considerar al disco como pelota o altar.

Entre las razones para precisar si representa una pelota se encuentran el color y el tamaño. En la iconografía maya, las pelotas son círculos pintados en color negro y algunas destacan por sus enormes dimensiones. Lamentablemente, los discos con cráneo de Chichén Itzá no conservan rastros de color y, por lo tanto, este atributo no se puede tomar en cuenta para establecerlo.

El tamaño del disco no es una razón para cuestionar esta identificación como pelota, ya que en las escenas de juegos de pelota mayas éstas suelen representarse en tamaños que sobrepasan al real. Sin embargo, Hellmuth (1992: 178-179) no está de acuerdo con que en el arte maya el tamaño de la pelota sea una exageración, y se muestra a favor de considerar que la pelota pudo ser de grandes dimensiones. De hecho, la que sostiene Kukulcán en la escena central del templo inferior de los Jaguares no es pequeña.

La alternativa señalada por Krickeberg para identificar el disco como altar se enfrenta al problema de que hasta el momento no se han localizado altares circulares en el juego de pelota de Chichén Itzá. No obstante, en favor de su propuesta se debe tomar en cuenta que la escena del sacrificio, en los relieves aquí tratados, indica que

el altar era el lugar especial para recibir la sangre del decapitado, ya que en la mayoría de los casos el sacrificio se llevaba a cabo frente al altar, y en este caso el cráneo fue el medio para hacer llegar la ofrenda a su destino.

En cuanto a las opciones señaladas aquí para establecer la identidad de los discos con cráneos, representados en los seis paneles del juego de pelota principal de Chichén Itzá, el autor considera que no son pelotas, sino altares, y que el cráneo no representa la cabeza del jugador decapitado: ya quedó sugerido que estos cráneos son la imagen del dios del inframundo, el propio dios A, o Ah Puch, dios de la muerte, o acaso la manifestación del Sol muerto en el viaje del Sol por el inframundo.

Esta identificación toma en cuenta elementos en particular, como el caso de la orejera de tela en el cráneo del panel 3, un atributo característico del dios de la muerte y claro indicador de que estamos ante la representación de esa deidad. Por su parte, las orejeras de hueso o elementos de amarre también confirman la identidad del cráneo y su relación con el sacrificio.

Resta señalar que en estos discos o altares el cráneo fue la vía de comunicación que permitía establecer conexión con el inframundo, entendido como el lugar que abarca diversas nociones, tanto positivas como negativas, ya que no sólo es el lugar de la oscuridad y de la muerte, sino también del agua, la fertilidad y la vida. En este caso la representación del cráneo como símbolo del inframundo no es un fin en sí mismo: posiblemente se trata de un medio para rendir tributo al Sol.

### *Bibliografía*

- BARTHEL S., Thomas, "Demonios murciélago mesoamericanos", en *Traducciones Mesoamericanistas*, México, Sociedad Mexicana de Antropología, 1968, t. II, pp. 79-105.
- BEYER, Herman, "Studies on the Inscriptions of Chichén Itzá", en *Contributions to American Archaeology*, núm. 21, 1937.
- CASO, Alfonso, *El pueblo del sol*, México, FCE, 1983.
- \_\_\_\_\_, "El tesoro de Monte Albán", en *Memorias del Instituto Nacional de Antropología e Historia*, México, INAH, vol. III, 1969.
- Códice Borgia*, México, FCE, 1980.
- Códice Borbónico. Manuscrito mexicano de la Biblioteca de Palais Bourbon*, México, Siglo XXI, 1979.
- Códice Laud*, en Lord KINGSBOROUGH, *Antigüedades de México*, México, SHCP, vol. IV, 1964, pp. 185-257.
- Códice Magliabechiano. The Book of the Life of the Ancient Mexicans Containing and Account of Their Rites and Superstitions*, 2 vols., Berkeley, University of California Press, 1983.
- DU SOLIER, Wilfrido, "Primer freso mural huasteco", en *Cuadernos Americanos*, año V, vol. XX, núm. 6, 1945.

- GARZA, Mercedes de la y Ana Luisa IZQUIERDO, “El juego de los dioses y el juego de los hombres. Simbolismo y carácter ritual del juego de pelota entre los mayas”, en *El juego de pelota en Mesoamérica, raíces y supervivencia*, México, Siglo XXI, 1992, pp. 335-353.
- GREENE ROBERTSON, Merle, “El juego de pelota yucateco. Evidencias recientes sobre el juego”, en *El juego de pelota en Mesoamérica, raíces y supervivencia*, México, Siglo XXI, 1992, pp. 192-221.
- HELLMUTH, Nicholas M., “Los juegos de pelota maya en México y Guatemala durante los siglos VI-VII”, en *El juego de pelota en Mesoamérica, raíces y supervivencia*, México, Siglo XXI, 1992, pp. 169-197.
- KNAUTH, Lothar, “El juego de pelota y el rito de la decapitación” en *Estudios de Cultura Maya*, vol. 1, 1961, pp. 183-198.
- KOWALSKY, Karl, “La identidad mitológica de la figura que aparece en el marcador de la cancha de pelota de la Esperanza (Chinkultic)”, en *El juego de pelota en Mesoamérica, raíces y supervivencia*, México, Siglo XXI, 1992, pp. 391-405.
- KRICKEBERG, Walter, “El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso”, en *Traducciones Mesoamericanistas*, 1966, pp. 191-313.
- KUBLER, George, “Chichén Itzá y Tula”, en *Estudios de Cultura Maya*, vol. I, 1961, pp. 47- 80.
- LIZARDI RAMOS, César, “Rito previo a la decapitación en el juego de pelota”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, 1971, pp. 21-46.
- MARQUINA, Ignacio, *Arquitectura prehispánica*, México, INAH-SEP, 1990.
- PIÑA CHAN, Román, *Chichén Itzá. La ciudad de los brujos del agua*, México, FCE, 1990.
- Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*, México, FCE, 1975.
- RIVARD, Jean-Jacques, “Cascabeles y ojos del dios maya de la muerte”, en *Estudios de Cultura Maya*, vol. 5, 1965, pp. 75-91.
- ROBICSEK, Francis y Donald M. HALES, *The Maya Book of the Dead: The Ceramic Codex*, Charlotte, University of North Carolina, 1981.
- RUZ LHUILLIER, Alberto, *Chichén Itzá en la historia y en el arte*, México, Sureste, 1979.
- SCHELE, Linda, *Rostros ocultos de los mayas*, México, Ímpetus Comunicación, 1997.
- \_\_\_\_\_ y Mary E. MILLER, *The Blood of Kings: Dynasty and Ritual in Maya Art*, Fort Worth, Museo Kimbell, 1986.
- SELER, Eduard, *Comentarios al Códice Borgia*, México, FCE, 1963.
- SOTELO SANTOS, Laura, “Las representaciones del dios A en el Códice de Madrid”, en *Memorias del Segundo Coloquio Internacional de Mayistas*, México, UNAM, 1989, vol. 2, pp. 1333-1342.
- THOMPSON, Eric, *Historia y religión de los mayas*, México, Siglo XXI, 1982.
- WINNING, Hasso von, *La iconografía de Teotihuacán: los dioses y los signos*, México, IIE-UNAM, t. I, 1987.