

Roberto Romero Sandoval, *El inframundo de los antiguos mayas*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Filológicas, Centro de Estudios Mayas, 2017, 254 pp. ISBN: 978-607-02-9818-9.

Visitar el inframundo no es fácil, y menos un inframundo tan lejano a nosotros como es el de la cosmovisión maya antigua; para estudiar el pensamiento religioso de esta cultura hay que librar muchos escollos, como aquellos que se encuentran en tal espacio sagrado. Es por ello que el libro en cuestión resulta una gran aportación al conocimiento de las creencias de los mayas. Si bien cada comunidad lingüística tuvo sus particularidades, también compartieron un lugar común, por lo que podemos referirnos a una idea general de cómo imaginaban ese inframundo, señalando debidamente el lugar de procedencia y su fecha. Roberto Romero nos acerca a ese espacio sagrado a través de imágenes del periodo Clásico y Posclásico, principalmente provenientes de vasijas, códices, esculturas; además analiza las aportaciones de los cronistas españoles que trataron de entender desde la modernidad temprana a un mundo que siempre cuestionaron, difícilmente comprendieron, y que a su vez les causó un gran desconcierto.

Curiosamente, siendo el autor un historiador, dada la dificultad del tema, inicia con el periodo Colonial, pues esto nos permite un acercamiento preliminar a una mentalidad más próxima a la nuestra, y es ahí donde encontramos los primeros indicios que harán más comprensible las ideas prehispánicas sobre ese sitio en donde habitan la muerte y la vida al mismo tiempo.

Cabe mencionar que se apega a la metodología de la historia comparada de las religiones, lo que le permite recurrir a diversas disciplinas y tener la posibilidad de ofrecer interpretaciones.

De forma cronológica, el autor analiza a los cronistas españoles, inicia con fray Bartolomé de Las Casas (1531), quien cita “el lugar de los muertos”, el Chixibalbá, y lo dota con tintes del infierno cristiano, pues las almas de los infractores eran atormentadas y devoradas por sabandijas, se alimentaban de podredumbre y predominaba un fuego eterno. Resulta interesante que, si hacemos caso a esta cita, de acuerdo con las creencias de los frailes, los muertos indígenas necesitan alimentarse, lo cual resulta coherente con las ofrendas que se dejaban en las tumbas, pero por supuesto no eran de alimentos descompuestos. Además, ubica una de las entradas al inframundo en Cobán, en la Verapaz, Guatemala, idea que se reitera en el *Popol Vuh*, donde la cancha del juego de pelota, el Xob Carchah, es el escenario de una batalla en la que Junahpu y Xb'alanké se enfrentan con los temibles señores del inframundo dentro de sus dominios.

Por su parte, fray Diego Landa (1566), con datos obtenidos de Yucatán, concluye que pensaban en una vida después de la muerte, cuando el alma se separaba del cuerpo, y que podía ser buena o mala según el comportamiento de la persona en

la tierra: premio o castigo, nuevamente una idea cristiana. Existían en ese inframundo varios espacios, en el superior estaba el paraíso de la ceiba, Yaxché, un lugar de deleites; más abajo se ubicaba el Mitnal, en donde el “alma” desaparecía, término que, por supuesto, muestra una clara influencia del centro de México, el Mictlán, y Romero explica el porqué.

El autor hace notar que Landa, a diferencia de Las Casas, concibe ese Mitnal como un lugar de intenso frío, sin fuego, con cansancio y tristeza, similar a una de las casas del inframundo en el *Popol Vuh*; dicho espacio estaba dominado por Jun Ajaw, “Señor Uno”, una especie de Satanás, causante de las malas obras en la humanidad, lo que me cuestiona si los frailes no creían en el libre albedrío y Satanás podría poner las tentaciones, pero no causar la mala conducta de los humanos. En este inframundo también había un espacio para los ahorcados, gobernado por Ixtab, la diosa de la cuerda, quien figura ahorcada en el *Códice Dresde* en la Lámina 53b. Dato que, si reflexionamos, revela que debió de haber gran cantidad de suicidios por este medio, puesto que tenían una diosa para ello.

Ya en el siglo xvii, Lizana (1633) y López de Cogolludo (1688) no ofrecen muchos datos novedosos, señalan que en dicho lugar había castigos y premios según el comportamiento del difunto, aunque este último autor le llama Xibalbá, “el que se desaparece o desvanece”, nombre que Romero advierte debió ser tomado de Sánchez de Aguilar (1613). El último autor español que cita es Fuentes y Guzmán, quien, a diferencia de los anteriores, ya no se refiere a Yucatán sino a Guatemala, y agrega un dato interesante, que los indígenas continuaban trabajando la tierra en su otra vida. Menu-da suerte les esperaba a los indios que fallecían, nunca tendrían descanso.

El inframundo que describe el *Popol Vuh* es un lugar donde sólo entran los muertos, o bien seres especiales que cumplen un ritual de iniciación para convertirse en seres sobrehumanos, como el Sol y el Sol del Inframundo, y los iniciados que, durante su periodo liminar, tienen que pasar por diferentes pruebas como ríos y casas de tortura, por mencionar algunas. De hecho, ese inframundo es un reflejo de la vida y del entorno natural de los antiguos k'iche'.

En otro capítulo se muestran los diversos topónimos en las lecturas glíficas para referirse al inframundo, desde aquellos del Clásico Tardío, como el Monumento 115 de Toniná, UK EK' K'AN NAL, las “Siete Cuevas”, o bien un detalle de la Estela 6 de Caracol, que, a decir de Sheseña, se lee como “El Lugar de las Siete Escalinatas Negras” y que remite al “Lugar de las Siete Cuevas”, el origen de la humanidad en tradiciones más tardías del centro de México conocido como Chicomoztoc; otro término es BOLON HUL NAL, constituido por la imagen del Witz, la gran montaña sagrada, una cabeza zoomorfa con apertura en la parte superior, a la que se le agrega el numeral 9 y el locativo NAL, y “El Lugar de los Nueve Abismos”, como aquel detalle donde se yergue el gobernante K'inich Janaahb' Pakal en el Templo de la Cruz, en Palenque.

Otras formas de expresar el inframundo es con el glifo que simula una mandíbula inferior esquelética de frente en forma de U (T769 y T591), o la imagen inferior de la Lápida del Templo de las Inscripciones de Palenque donde K'inich Janaahb' Pakal penetra a ese ámbito; la misma idea se repite en la Estela II de Copán cuando Yax Pasah desciende al contorno inframundano, donde vemos unas mandíbulas con el glifo Ti Way, “En el (lugar de) transformación”.

Romero Sandoval analiza en los diccionarios de lenguas indígenas algunos tér-

minos, como el ya citado Xib'alb'a, que se encuentra tanto en k'iche', kakchiquel y yucateco, y que, de acuerdo con el *Vocabulario* de Coto, se hallaba en el centro o corazón de la tierra. En tanto que en Chiapas, en una entrada del Vocabulario de Copanabastla de 1557, localiza Tzantzanton y Cathinhahc, o, de acuerdo con tzeltales contemporáneos, K'atinbak, "hueso calcinado", ubicado en el interior de la tierra, un lugar frío y húmedo, que precisa calentarse quemando huesos de las fosas.

Las imágenes, por supuesto, también son de gran utilidad. En el Clásico Tardío la entrada al inframundo se representa como un enorme mascarón, "monstruo" de la tierra, mal llamado así por el sentido peyorativo que actualmente se le da al término, y que constituye nada menos que el Witz, la Montaña Sagrada, la gran madre tierra; criatura fantástica con las mandíbulas descarnadas y por donde se tenía acceso al mundo de los muertos, su origen parece ser el cocodrilo. Los ejemplos varían desde el Preclásico con los llamados "dragones olmecas", como el Monumento 6 de La Venta, un gran sarcófago con atributos de saurio, o bien, de forma más realista, se observa en la Estela 25 de Izapa, donde el cocodrilo se levanta y se transforma en un "árbol ceiba". Del Preclásico Medio provienen los Monumentos 1 y 9 de Chalcatzingo, Morelos, cuyas imágenes se muestran con las fauces abiertas, precisamente para penetrar al interior de la gran Criatura Terrestre.

En la Estela 5 de Izapa, surgen los primeros indicios de que ese espacio se pensaba como acuoso; en una elaborada escena mítica se yergue al centro un gran árbol cocodrilo, y el plano terrestre reposa sobre las aguas primordiales. Por supuesto los mayas retoman estas ideas, prueba de ello son las diversas imágenes que el autor analiza en las que muestra cómo el inframundo

es un lugar en donde se gesta la fertilidad y la nueva vida. En cuanto a la creación del inframundo, por diferentes lecturas realizadas por los epigrafistas, principalmente del Tablero Sur del Templo XIX de Palenque, se sabe que, después de la decapitación de un gran cocodrilo de los tiempos originales, se provocó un diluvio de sangre, y con posterioridad se asentaron las tres piedras que representan los estratos del cosmos. Esto se representa en el Altar T de Copán, donde se labró un gran cocodrilo con las patas extendidas, según Romero, como la recreación de un mito cosmogónico realizado por dignatarios de esta ciudad.

Ese inframundo sombrío, pero al mismo tiempo lleno de vida, tiene diferentes formas de acceso; una de ellas son las cuevas, que ya forman parte de ese espacio y son sagradas. Éstas pueden funcionar como el lugar de los orígenes, por ello sirvieron como lugar de descanso para los que fallecían y en ellas se llevaron a cabo rituales de diferente índole. El interior de las montañas era una bodega que albergaba distintos tipos de riquezas, agua, vientos, alguna de las entidades anímicas, semillas, etc. Era un paraíso acuático que funcionaba como el vientre materno, la gran madre tierra, similar al Tlalocan del centro de México, compara el autor. Allí habitaban tanto los dioses de la fertilidad como de la muerte, por lo que con frecuencia se construyeron grandes pirámides sobre las cuevas y hubo ciudades que se vincularon a ellas. Podemos imaginar la relevancia de las estalagmitas y estalactitas cuando éstas formaban figuras como la que se erige en la cueva de Balankanché, que seguramente fue considerada como una gran ceiba sagrada, alrededor de la cual se llevaban a cabo diferentes rituales. Las estalactitas, *ch'ak xix*, son como racimos de agua que caen gota a gota, líquido virgen, especial para ritua-

les; quizá, según el autor, sean las que se representan en la criatura de la tierra como sus grandes colmillos, en tanto que el glifo *kawak* sería la forma gráfica de mostrarlo.

Romero estudia los rituales que se celebraban al interior de las cuevas, donde se han encontrado restos de copal, a través del cual los hombres esperaban comunicarse con las deidades; agrega que resguardaban restos arqueológicos, huesos infantiles o de tortugas, que debieron vincularse con la lluvia y la fertilidad. A su vez se localizaron osamentas de adultos, como un cráneo en una vasija policroma, que pudieron provenir de sacrificios; no faltaron los instrumentos musicales, que sugieren una variedad de rituales y pequeñas mazorcas. Pero lo que más le llama la atención son los sugerentes dibujos de Naj Tunich, Guatemala, fechados para el siglo VIII. Se observan representaciones de personajes que peregrinaron a las cuevas-santuario, un ritual que implica una carga de fuego, escenas de autosacrificio, ofrendas de semen, ceremonias que posiblemente fueron llevadas a cabo al final de un *k'atun* y que se vinculaban con la continuidad de la dinastía. En un apartado cita las cuevas artificiales construidas durante el periodo Clásico que, al tratar de reconstruir el lugar de los orígenes, se podían cavar en las montañas.

Por supuesto, Romero no omite los cenotes como un umbral más al inframundo; algunos de ellos se consideraron sagrados, como el de Chichén Itzá, donde se sacrificaban generalmente niños al dios de la lluvia, y a su vez funcionaban como oráculos. Lagos y volcanes, asimismo, constituían una entrada a ese ámbito de naturaleza acuática. Para terminar este capítulo, menciona a los hormigueros como un ingreso más.

Y así llegamos al capítulo V, en donde Romero analiza el inframundo a través de construcciones simbólicas, como los tem-

plos de nueve niveles que representarían los estratos del mundo inferior invertidos, ejemplificado esto con el Templo de las Inscripciones de Palenque y el Templo I de Tikal. Dentro de cada uno de estos edificios se encontró una cripta funeraria, por lo que fueron un lugar de regeneración del gobernante, igual que sucedía con el ciclo del maíz; las fachadas zoomorfas, reitero, mal llamadas en el libro “templos monstruo”, propias del Clásico en Río Bec, Chenes y Puuc, fueron otra forma de recrear en la arquitectura las montañas y cuevas, por eso se decoraban con el Witz, como el Templo 22 de Copán, lo que lo convierte en una montaña sagrada, o el Templo II de Chicanná, Campeche, cuyas fauces funcionan como entradas a la tierra. Estos templos fueron usados principalmente para rituales de iniciación, porque penetrar a este recinto significaba ser engullido por “una cueva viviente abierta en el corazón de la montaña” y después renacer con un estado anímico superior. Le preguntaría al autor si no hubiera sido mejor considerar a estos templos dentro del apartado de las cuevas artificiales ya citadas.

Otra forma de introducirse al inframundo son los laberintos, como el Satunsat de Oxkintok, “el perdedero”; quien penetra en ellos tiene una marcha difícil, con obstáculos que se interponen a su paso, una oscuridad completa, conformando una verdadera prueba iniciática de valor. Si la persona sale con éxito, supera su iniciación y renace como un ser superior. A su vez, pudieron funcionar como oráculos, para entrar en contacto con los dioses o antepasados. El juego de pelota es otra entrada al inframundo, su forma arquitectónica es una apertura en la tierra, un portal a otro mundo, por ello era el lugar por el que quien que fallecía “entraba en el camino”, *och b'ih*.

El Witz, la Montaña Sagrada, es uno de los elementos simbólicos a los que el autor otorga mayor relevancia. Uno de los más antiguos es el esculpido en Holmul, en el Petén, Guatemala, fechado para el 350 a.C.; aparece también en el Mural de San Bartolo, “La Montaña de la Flor”, como un espacio de fertilidad, y en la Estructura I de Balakmú, Campeche, donde el gran mascarón lleva el glifo de *kawak*, que constituye una abstracción simbólica de una cueva con las estalactitas en forma de racimo de uvas, y que aparece en un sinnúmero de imágenes. Imposible referirse a todos sus ejemplos, pero quisiera agregar el detalle del Tablero del Templo de la Cruz Foliada que representa un enorme mascarón vegetal que tiene el jeroglífico *ahk'ab*, “oscuridad”, lugar fértil y húmedo, con las corrientes acuáticas que corren bajo tierra.

Pero ¿quiénes habitan en el inframundo? En el capítulo VI, Romero presenta una síntesis de ellos, seres vinculados con la muerte y con la vida. Está por supuesto el dios de la muerte, una de las deidades que más nombres recibe en las fuentes coloniales, como Kisín, “El flatulento”. En las vasijas del periodo Clásico, los mayas pintaron otros seres descarnados o con manchas de putrefacción, pero no todos eran propiamente dioses, la mayoría eran *wahy*, una de las entidades anímicas en las que se podían transformar algunos seres humanos especiales y que, según señala el autor, provocan el fin de la existencia a través de enfermedades, reciben el cuerpo corrupto de las víctimas de sacrificio y se alimentan de los despojos humanos. El tema de los *wahyis* ha sido muy estudiado, y el autor intenta presentar una síntesis de aquellos vinculados directamente con las enfermedades y la muerte, discutiendo si eran dioses o solo seres sobrenaturales. Algunos de estos seres eran gobernantes que se transformaban

para defenderse de sus enemigos y no eran propiamente agresivos.

En los códices del Posclásico es más fácil distinguir al dios de la muerte, designado por Schellhas con la letra “A”: presenta el cráneo expuesto, es la encarnación física de la muerte y posee un aspecto femenino, un andrógino, símbolo de lo completo; también está el dios “Q”, quien tiene un collar de ojos humanos. A su vez tenemos al enigmático Ahkan, el dios “A”, quien figura desde las vasijas del Clásico como *wahyis* y se vincula con la embriaguez ritual, la autodecapitación y el lanzamiento de piedras, entre otras funciones. Éste lleva el jeroglífico de *ahk'ab*, “oscuridad”, en la frente y un collar similar al del dios A, con el glifo de muerte, *kimí*.

Otro grupo de dioses que cita el autor son los que llama ctónicos, como el dios L, el N y el del maíz, a su decir, difícil de caracterizar. El L es un anciano decadente, símbolo del caos precósmico, que, según Romero, quizá represente a Venus, tal vez llamado Uhxaju'n Chanal Kuy, “Búho de los trece cielos”. El dios N es un anciano con una red y con frecuencia emerge de un caracol o de una tortuga, se le relaciona con el mundo inferior acuático y la regeneración vegetal, es lo ancestral, y representa las fuerzas supranaturales de conservación. Por su parte, el del maíz, joven dios responsable del crecimiento de la mazorca, quien se cree habitaba en el exuberante Witz, es una deidad fácil de distinguir, sobre todo por su cabeza elongada y con tonsura, imitando la planta del maíz. Algunos investigadores han leído su nombre como Hun Nal Ye o Juun Ixiim. Otro más es Chaahk, “Rayo”, asociado a los fenómenos atmosféricos, deidad relevante cuyo espacio, propongo, era también el Witz, y estaba fuertemente ligado a los reptiles; en las vasijas del Clásico puede llevar un collar de ojos de

muerte, un dije con la imagen de la vasija *ahk'ab*, "oscuridad", distintivo de los seres del inframundo, un hacha serpentina en una mano y un hacha votiva en la otra; en los códices del Posclásico se le reconoce como el dios B, el de la lluvia. Por otro lado, está K'awiil, otra relevante divinidad de edad madura, nariz alargada y frente prominente con un signo de espejo, una de sus piernas puede convertirse en serpiente, a través de la cual se conjuran a otras deidades o a los ancestros; sus vínculos son diversos, sobre todo con el rayo y el fuego, y por supuesto con los gobernantes, pues se representa en su cetro maniquí; en dicho apartado hubiera sido conveniente mencionar al dios GIII, a quien cita más adelante, pero sólo acentuando su aspecto de jaguar; éste era el Sol nocturno y se identifica como una deidad del fuego del interior de la tierra. Por último, enlista otros seres, entre ellos, ya mencionados, están los *wahyis*, que en su mayoría son animales con hábitos nocturnos, como el jaguar, la serpiente, el mur-

ciélago, el búho, el ciempiés, los insectos o el perro, y aclara el porqué de su estancia en el inframundo. Ahora bien, ¿cuál es la función de tales seres? Según nos indica el autor, causan la muerte, ejecutan sacrificios sangrientos, envían enfermedades y reciben a los que fallecen.

El autor concluye que, si bien el inframundo es un espacio donde residen los seres más alucinantes, dioses envejecidos y otras entidades productoras de enfermedad y de muerte, también es un lugar fecundo y húmedo, como el vientre femenino, que visitan dioses de la fertilidad, el complemento dialéctico de las fuerzas vitales del cosmos. El libro, al recurrir a una gran cantidad de materiales, ofrece de forma resumida un espacio aparentemente muy lejano al hombre, pero más cercano que el cielo.

MARTHA ILIA NÁJERA C.

Centro de Estudios Mayas,
Instituto de Investigaciones Filológicas,
Universidad Nacional Autónoma de México