



INSTITUTO DE INVESTIGACIONES
ESTÉTICAS
ARCHIVO HISTÓRICO



FONDO	BEATRIZ DE LA FUENTE
SERIE	007: ESCRITOS ACADEMICOS
CAJA	019
EXP.	023
DOC.	001
FOJAS	1-16
FECHA (S)	S/F

El esplendor del ritual

Beatriz de la Fuente

Conviene dejar establecido desde el principio que este breve artículo se constituye de dos partes: la primera reflexiona en torno al ritual, hecho humano a la vez que artístico; la segunda trata de las representaciones visuales de tales acciones del hombre en Mesoamérica.

Primera parte

Pensad, pues, en nosotros, no nos borréis (de la memoria), ni nos olvidéis. Volveréis a ver vuestros hogares y vuestras montañas, estableceos ahí, y que ¡así sea! Continúad vuestro camino y veréis de nuevo el lugar de donde vinimos.

Popol Vuh (1990: 140)

El recuerdo de los acontecimientos primigenios resume el pensamiento religioso de Mesoamérica. Así lo revelan las palabras de los dioses y antepasados que nacen para permanecer en la memoria ya sea como explicación, legitimación o identificación del sitio que se ocupa en el universo.

La tarea del hombre prehispánico fue recordar a quienes lo crearon y antecederon. Aquella voz expresada *in illo tempore*, exigió rememorar la experiencia sagrada, la recreación del encuentro con lo inefable. De ahí que el acto primero recurrió al ritual y al arte para nombrar la experiencia que se tenía del mundo y revivir la manera en que debía tocarse.

Así el arte y el ritual se reunieron de manera casi insoluble en el contexto mesoamericano, en un discurso que los concilió a la vez que manifestó sus diferencias. Siendo que el vínculo que establecen, dentro del pensamiento religioso del México antiguo, puede entenderse desde el recuerdo, es posible

concebirlos desde la problemática que concierne al tiempo y por ende al espacio, conceptos que hemos elegido para explicarlos y comprenderlos.

Es sabido que el rito recrea los preceptos establecidos en el mito.¹ En él se reviven los hechos realizados por seres sobrenaturales al principio de todos los tiempos. A través del ritual se convoca la memoria de un pasado que se hace presente con vistas a repetirse en el futuro.

De esta manera coinciden en el rito tres tiempos: pasado, presente y futuro dentro de la dimensión temporal del pensamiento mítico. El pasado se representa por los hechos primigenios, el presente por el acto, la ceremonia y la evocación y el futuro por la promesa hierofánica.² Así, la duración del ritual se traduce en anhelo, recreación y expectativa, tal y como expresó la experiencia del tiempo San Agustín (Ricoeur, 2000: 41-80)³

El rito hace, a quienes participan de él, contemporáneos del acontecer remoto a través de la estructura interna que lo define. Esta interrumpe el devenir del tiempo cronológico y lineal para instaurar el tiempo del mito. Se adueña del espacio para convertirlo en la habitación de lo sagrado.

Lo mismo sucede con el arte. Las obras re-presentan, es decir muestran de otra manera la experiencia que se tiene del mundo. El arte hace posible la unión de los horizontes (*passim*. Gadamer, 1991), del pasado, del presente y del futuro en un tiempo y un espacio que le son propios. De este modo cada vez que es vista renueva su sentido y significado desde la estructura que la construye.

¹ Sobre la recreación del mito a través del ritual. *Cfr.* Mircea Eliade, Ernst Cassirer, Luis Garagalza, entre otros.

² El término hierofanía alude a la manifestación de lo sagrado a través de distintos medios. Por ejemplo los mellizos Rómulo y Remo amamantados por una loba se consideran un símbolo hierofánico indicador del sitio en donde debe fundarse Roma.

³ Ricoeur dedica un capítulo de su obra (2000) a la experiencia del tiempo en el libro XI de *Las confesiones* de San Agustín quien habla de un triple presente que se hace de la experiencia del pasado el presente y el futuro experimentados al mismo tiempo. Cabe señalar que la reflexión del dicho autor deriva de una comprensión que ubica a Dios como hacedor del tiempo, aunque su hipótesis se puede leer desde el padecimiento humano y dentro de la dinámica temporal del mito, tal y como lo sugiere Ricoeur.

Su tiempo y espacio, a semejanza del ritual, detienen el devenir cronológico para evidenciar otra lógica: el fluir de la obra y su dimensión histórica que rebasa la época en que fue concebida para ser de todas las épocas (*ibidem*).

Tales características permiten al arte y al ritual conmemorar hechos significativos relacionados con el devenir de lo sagrado. En ambos convergen las fuerzas del universo para relatar la historia del hombre que se legitima en los dioses. En ambos es evidente un movimiento interno que manifiesta al recuerdo, la acción y la expectativa. En el caso del arte, dicha expresión deviene en forma, color y textura. En el rito el dinamismo se muestra en la plegaria, el sacrificio y la ofrenda. Arte y ritual, repiten, aluden, significan y evocan el sentido de permanencia y continuidad que legitima la estancia del hombre en el mundo.

Cada vez que se erige un recinto sagrado, que se esculpe una estela, que se pinta un mural se funda, se conmemora pero sobretodo se recuerda. La creación del hombre recrea la creación de los dioses de modo que la arquitectura, la escultura y la pintura se convierten en microcosmos que desdoblan el sentido e intención del macrocosmos.

El arte revela, desde las cualidades expresivas de las formas y desde la iconografía, vastos y complejos significados. Así las líneas, los planos, el color y las texturas hacen posible la vigencia de una mirada que se padece, se percibe y se transforma para convertirse en imagen. Cada vez que se danza, se reza y se canta, se detiene el tiempo para entablar un diálogo con lo sobrenatural. Las palabras del hombre repiten aquellas dichas por los dioses. En el rito, el sacrificio, el juego y la fiesta, renuevan la trama primigenia que consolida la estancia mientras asegura el porvenir. Así el arte es rito y el rito es arte. Espacios y tiempos que convergen para trazar las huellas que moldean caminos y encuentros distintos. A pesar de la similitud de su estructura, la faz que los distingue adquiere el matiz de los pueblos y de las épocas.

Arte y ritual narran la historia del México antiguo. De la palabra y la piedra emergen las lenguas y los estilos y con ellos las diferencias que identifican, definen y nombran infinidad de recuerdos, miradas y estancias. Vasto es el arte y vastos los ritos que dan vida a la compleja trama que conocemos como Mesoamérica. Desde los olmecas hasta los mexicas, varios siglos albergan el eco de voces milenarias que encarnan su paso por el mundo para heredarlo. Cómplices del recuerdo y los anhelos de permanencia, el arte y el rito dibujan la inmensa gama de sentidos que colorea la historia de los pueblos prehispánicos. Detrás de su ser entramado se intuyen el tiempo y el espacio detenidos, de aquellos hombres que habitan en sus creaciones. En ellos late el eco de las voces antiguas que se recitan para nombrar nuestra existencia.

Segunda parte

He seleccionado obras procedentes de distintas culturas mesoamericanas con el objeto de ilustrar plásticamente algunos de los rituales que alcanzaron su esplendor en esta civilización. La mayoría de estos ejemplos se representaron en bajo relieve, en pintura mural o en vasijas de barro policromas, ya que estos medios artísticos favorecen el desarrollo escénico. Conviene aclarar que sólo se exponen a continuación algunos de los muchos ritos plasmados en las obras de arte.

1. Rito de creación en el mundo mexica

Es bien sabido que numerosos mitos se reconocen en la plástica, en el arte mesoamericano el ritual en torno a la creación del mundo era revivido cada año y siempre al final del ciclo de 52 años. Hay evidencias textuales en varios documentos posteriores a la conquista española, así como en diversos códices y en otros objetos escultóricos. En ocasiones el mito se encuentra en forma parcial, cifrado de manera que sólo los entendidos podían extraer los datos completos.

Una de las historias sagradas de los últimos tiempos de Mesoamérica se refiere a la creación del universo y es conocida como *Leyenda de los Soles*. De origen nahua, fue quizá redactada en Tepepulco hacia 1558, y también se mira en los Códices *Magliabecchi* y *Vaticano Latino*. Relata las cinco edades o soles, incluida la que todavía vivimos. El primer sol se creó cuando *Tezcatlipoca* y *Quetzalcóatl* alzaron el cielo sobre la tierra y pusieron cinco caminos, uno de ellos la Vía Láctea. Entonces hicieron a *Tlaltonatiuh* “Sol de Tierra”. Su signo fue “4 jaguar”, era de color amarillo y lo gobernó *Tezcatlipoca*. Los hombres eran gigantes o *quinametzin*. Duró 13 veces 52 años y fue destruido por *Quetzalcóatl* en un día “4 jaguar”: *Tezcatlipoca* se convirtió en jaguar y devoró a los gigantes.

El segundo se llamó *Ehecatonatiuh*, “Sol de Viento”. Lo rigió *Ehécatl Quetzalcóatl*; era de color negro y su signo fue “4 viento”. Los hombres eran *chichimeca*. El sol acabó el día “4 viento” del año “1 pedernal”, cuando de un zarpazo *Tezcatlipoca* derribó a *Ehécatl Quetzalcóatl*; entonces grandes vientos mataron a los hombres o se transformaron en monos. Esta época duró 7 veces 52 años.

El tercer sol fue *Xiuhtonatiuh*, “Sol de Fuego”, gobernado por *Tláloc*. Tenía por signo “4 lluvia” y era de color rojo. Los hombres de esa época –al igual que las anteriores- eran nómadas. Duró 6 veces 52 años. El día “9 movimiento” *Quetzalcóatl* y *Xiuhtecuhtli* hicieron llover fuego y brotar fuego de la tierra; el sol acabó un día “4 lluvia”. Los hombres murieron o se convirtieron en aves y mariposas.

El cuarto nació en *Omeyocan*. *Chalchiuhtlicue* se hizo entonces sol y se llamó *Atonatiuh*, “Sol de Agua”. Su signo fue “1 agua”, época tranquila y de color blanco. Duró 13 veces 52 años, acabó con diluvios e inundaciones provocados

por *Chalchiuhtlicue* y *Tezcatlipoca*. Terminó el día “4 agua” del año “1 casa”.

Los hombres que no murieron se volvieron peces.

El quinto sol nació el año “13 caña”, en Teotihuacán, cuando los dioses *Nanahuatzin* y *Tecciztécatl* se arrojaron al fogón divino y se hicieron Sol y Luna. Es *Ollintonatiuh*, “Sol de Movimiento”, y su signo es “4 movimiento”, mismo en que acabará con grandes temblores y jaguares que devorarán a la humanidad, a los *macehualtin*, “los merecidos”, hechos de maíz, de huesos de los antepasados y de sangre de los dioses.

Tal es en resumen la *Leyenda de los Soles*, se trata de un mito de creación que se refrendaba en ritos regulares al término del año solar. A manera de recordatorio y de lugar sagrado para efectuar los ritos correspondientes hay, además de los códices, referencias en otras esculturas con los nombres de cada uno de los soles: “4 jaguar”, “4 viento”, “4 lluvia” y “4 agua”, que se disponen en torno a “4 movimiento” y en conjunto simulan la imagen del cosmos, los cuatro rumbos y el centro. Entre éstas obras destacan tres ejemplares notables: la “Piedra de los 5 Soles”, del *Art Institute of Chicago*; “la Piedra Solar”, del *Peabody Museum of Natural History*; y la “Piedra del Sol” –popularmente conocida como “Calendario azteca”- en el Museo Nacional de Antropología, en México (**fig. 1**). Esta última se dedicó, probablemente, en 1503 bajo el gobierno de *Moctezuma II Xocoyotzin*. El centro de la composición lo ocupa el signo “4 movimiento”, que además de tener el rostro de la deidad solar, sus manos-garras toman corazones indicadores del sacrificio necesario para mantener vivo al sol actual; alrededor, en cuadretes, están los cuatro soles previos. Los 20 signos de los días rodean a los 5 soles, en su entorno hay símbolos de un cielo precioso cruzado por rayos, jades y *quincunces*. Dos *xiuhcóatl* –la serpiente de fuego que cruza el firmamento con el sol a cuestas- enmarcan toda la representación. En este ejemplo, acaso el más sobresaliente, queda en la piedra el registro del espacio y

del tiempo, y sirve a la memoria colectiva como escenario para llevar a cabo la captura de la creación y razón de ser del pueblo mexicana.

2. Rito de origen entre los olmecas

Se ha dicho reiteradamente que el *alter-ego*, o en su caso, el chamán transformado, son –entre las representaciones olmecas- la expresión plástica de un ser sobrenatural cuya apariencia mezcla rasgos de jaguar y humano. Se trata de una combinación que resulta del felino, animal común en las tierras bajas tropicales y pantanosas donde habitaron los olmecas (entre 1250 y 600 a.C.), y del hombre prototípico de esa región. Este ente se ha considerado como el antecesor de la raza olmeca. Hay de hecho dos conjuntos de esculturas colosales y de menor tamaño que aluden a esta leyenda o evento. El primero de los conjuntos, no en orden de antigüedad, se refiere a tres piezas –sumamente erosionadas- que se han interpretado como la unión sexual de un jaguar macho y de una mujer; se han llamado de acuerdo con el sitio en que se encontraron: Monumento 1 de San Lorenzo Tenochtitlán, Monumento 3 de Potrero Nuevo y Monumento 20 de Laguna de los Cerros. Es difícil apreciar –hoy día- por el grado de erosión que presentan, si la lectura es correcta. Los arqueólogos han repetido a partir del descubridor de estas imágenes, Mathew W. Stirling (1955), que se trata de la cópula de origen que dio a luz al pueblo olmeca; por ello los olmecas eran sus descendientes (Coe, 1965). En todo caso se trata de una hierofanía que alude a la génesis de este pueblo singular (**fig. 2**).

Otro conjunto de monumentos son los antiguamente conocidos como “altares” y ahora considerados “tronos” o el asiento del gobernante. Son enormes masas de piedra (el más grande, el “Trono” 4 de La Venta, mide 160 cm. de alto, 319 cm. de ancho y 190 cm. de espesor) de forma geométrica: un bloque inferior a modo de un prisma rectangular sobre el cual se apoya una losa –también rectangular- que rebasa, como si fuera una cubierta, los cuatro lados. Elemento común a los

“tronos” es que en la cara frontal se talló, casi en bulto, un ser humano que emerge de una cavidad semicircular. De tal suerte que se sugiere el nacimiento de la matriz o cueva terrenal, del hombre olmeca poderoso y dominante. Este hombre es inconfundible, se trata de una figura robusta de cuello ancho, cabeza grande, ojos rasgados y mejillas pronunciadas; brazos y piernas son cortos y los pies sumamente pequeños, en ocasiones sin señalar los dedos. En no pocas obras el hombre se cubre el rostro con una máscara que exhibe los rasgos del felino, en cierta medida humanizado: entrecejo ceñido, nariz chata, labios prominentes con el superior vuelto hacia arriba, además de la frecuencia de una cabeza deforme y hendida en el frente (Monumentos 8, 9 y 11 de La Venta, “Idolo” de San Martín Pajapan y Monumento 10 de San Lorenzo). Esta combinación concretada en imágenes hace constante referencia al origen de los olmecas que emergen de la cueva de la Madre Tierra, figurada como una cavidad en la escultura, la cual simboliza la matriz que gesta y da nacimiento al hombre con los atributos felinos de fuerza y certidumbre.

3. Ritos de sacrificio y autosacrificio entre los mayas de tiempos clásicos

De la cultura maya en la tierras bajas del área central, proceden vasijas, pinturas murales y piedras relevadas que dan cuenta de numerosas acciones de ritos, sacrificio y autosacrificio. En su mayoría se trata de actos cruentos, donde la sangre humana equivalente a un elixir de la vida sobrenatural, se vuelve el don por excelencia. El objeto de las ofrendas de sangre era mantener el contacto con las deidades, de modo tal que estuvieran complacidas y el orden cósmico no corriera peligro de destruirse; a la vez se propiciaban y agradecían los bienes recibidos en el devenir temporal.

Con base en las expresiones artísticas se infiere que los sacrificios se llevaban a cabo por los gobernantes, intermediarios principales entre los dioses y el pueblo. Tales ritos tienen estrecha relación con las actividades de los jerarcas:

nacimiento, acceso al poder, batallas y victorias. Los sangrados se infligían a otros hombres –posibles cautivos de guerra-, o a sí mismos. Son notables el flechamiento, la decapitación y la extracción del corazón. En tanto, los autosacrificios consistían en la perforación de ciertas partes del cuerpo.

El flechamiento se conoce gracias a algunos *graffiti* localizados en Tikal, Guatemala. Presentan un ser humano atado de pies y manos a dos postes que se levantan sobre una plataforma. Diego de Landa en su *Historia de las cosas de Yucatán* da cuenta de este tipo de sacrificio; al individuo flechado se le pintaba el cuerpo de azul y unos arqueros lo herían sin matarlo, de modo que la sangre corriera en abundancia y las deidades de la lluvia fueran propicias.

La decapitación se realizaba con cortes de navajones y hachazos. Así se aprecia en varias obras relevadas en piedra y en cerámica. La decapitación por hacha (de piedra) se mira con claridad en el conocido Vaso *Princeton*, al lado de una escena palaciega. Por otra parte, de tiempos mucho más tempranos, en una de las estelas de Izapa se observa un individuo que sostiene tanto el cuchillo, como la cabeza cercenada de uno de ellos, cuya sangre desciende hasta el suelo.

Acerca de la extracción de corazón, uno de los mejores ejemplos se ve en la Estela 11 de Piedras Negras, en su parte inferior yace –boca arriba y sobre un gran recipiente colocado sobre signos de la Tierra- un hombre. En su vientre abierto se sitúa un manojo de plumas y en la parte superior de la escena está el gobernante sentado en un dosel con símbolos celestes y apoyado en una estructura que representa al Monstruo Cósmico. El sacrificio ocurrió en ocasión de acceso al trono por parte del gobernante.

La perforación del cuerpo, el autosacrificio, la realizaban en la lengua y en el pene. Se efectuaba con punzones de materiales preciosos: huesos labrados, espinas de mantarraya, jade y obsidiana –todos éstos encontrados en contexto arqueológico-. Un relieve de calidad artística excepcional, que conjuga ambos

casos, es el Dintel 17 de Yaxchilán, ahora en el *British Museum* (**fig. 3**). Se ha propuesto que tales sangrías tenían lugar para invocar y propiciar a deidades o antepasados deificados, así como cuando nacían los herederos al trono, o bien para emprender guerras. Hay que tener presente que estas actividades rituales, al igual que la ingestión de alucinógenos, propiciaban visiones sobrenaturales. De acuerdo con diversos datos (históricos, etnohistóricos y etnológicos) sabemos que los sacrificios y autosacrificios implicaban ayunos, abstinencias, baños, cantos, danzas, ingestión de drogas, oraciones, sahumerios y velaciones, y culminaban con el derramamiento de sangre. Su finalidad era obtener el favor de los dioses, agradecerles los favores recibidos y preservar el orden mismo del universo.

4. El ritual del juego de pelota

Una de las actividades rituales mayormente recurrentes en todas las regiones culturales que constituyen Mesoamérica, es el Juego de Pelota. La costumbre repetida de tal “juego” se conoce no sólo por los cronistas españoles del siglo XVI, sino por las numerosísimas evidencias en objetos, como la pelota de hule utilizada para el juego, las terracotas representando jugadores de pelota ataviados con su parafernalia adecuada, las maquetas de barro de canchas de juego de pelota, los relieves con las escenas explicativas del juego, o en su caso, de las imágenes simbólicas y las pinturas narrativas en vasos policromos y en murales. En resolución, el tema de este acto sagrado se mira en toda la diversidad de medios artísticos y de estilos locales que remiten a su incesante, cotidiana y sacralizada ejecución física; los pueblos antiguos de México tenían un ritual fundamental: el del juego de pelota.

No sería posible incluir en este ensayo la cantidad -y calidad- de obras que tratan del juego de pelota. Cabe recordar que en las artes visuales van desde las canchas

que forman parte del urbanismo, hasta las mínimas efigies con el atuendo del jugador.

Se realizó de distintas maneras, y, acaso, con varias modalidades de acuerdo con los tiempos y lugares, y posiblemente con diferentes aspectos acerca de su significado. En principio, se trata de una competencia entre dos equipos que luchan por hacer tantos con la pelota, al hacerla pasar por los anillos empotrados en los muros (*tlachtli*) o por las anotaciones hechas en los marcadores para el caso.

Se ha discutido ampliamente el significado de esta práctica ritual: “¿Es el juego de pelota una actividad netamente lúdica?, ¿una sublimación de la violencia social mediante el sacrificio?, ¿la manifestación de un rito de ascensión al poder?, ¿el medio para dirimir conflictos territoriales?, ¿una alegoría de la guerra?, ¿un rito propiciatorio de la fertilidad, relacionado con el Sol, la Luna, Venus, los calendarios, plantas alucinógenas, el inframundo, la vida o la muerte?. El juego de pelota contiene estos aspectos y muchos más” (Uriarte, 1992: 21, 22). Tal vez, lo más notable es su supervivencia en varias entidades del México actual, que ha brindado una sustanciosa veta de investigación a etnólogos y antropólogos, ya que es un ritual prehispánico que perdura.

Me voy a referir a ciertas expresiones artísticas del centro de Veracruz: El Tajín, que exhibe de modo naturalista el juego en narrativos muros relevados, y la Estela de La Vega (dos monumentos “gemelos” procedentes de Aparicio, Veracruz), la cual de modo notablemente simbólico hace alusión al derramamiento de sangre, que es un asunto central en la acción.

Se ha dicho que entre los numerosos edificios de El Tajín, diecisiete estaban dedicados al juego de pelota. Sobresalen los ya conocidos: el norte, el sur, y los descubiertos entre 1985 y 1991. Cabe recordar que hay un conjunto de tres tipos escultóricos asociados al juego: “yugos”, “palmas” y “hachas”. Es de hecho una

relación simbólica, ya que son objetos de piedra asociados a entierros y a ofrendas, pero que físicamente eran imposibles de utilizar en la práctica real del juego. Los “yugos”, obras en forma de “U” muestran imágenes en una o varias de sus caras, simbolizan el cinturón protector de los jugadores (tal vez hecho originalmente de cuero y textiles), su nombre se aplica a la forma antes dicha. Las “palmas” son elementos cuya forma es esa precisamente, y las “hachas”, esculturas bifrontales, eran colocadas con muescas sobre el yugo. De esta triada se han encontrado numerosos ejemplares, no sólo en el centro de Veracruz, sino abarcando regiones distantes; también se les reconoce en la indumentaria de las pequeñas figuras de barro.

En el Juego de pelota sur de El Tajín los muros verticales que delimitan la cancha presentan relieves, son una narración que se constituye por una escena configurada por varios personajes. Se ha dicho que en esta cancha no se practicó el juego, sólo se escenificó ritualmente, ya que carece de marcadores y de anillos de piedra. El atuendo de los jugadores está figurado con protectores de cintura o de pecho, rodilleras, guantes o manoplas, y se jugaba con pelota de hule macizo, ya sea con o sin palos de madera. Es un juego cósmico y de lucha de contrarios, incorpora aspectos litúrgicos de sacrificio y está íntimamente vinculado con la agricultura, la fertilidad y la supervivencia de hombres y dioses.

En el tablero central del Juego de pelota sur de El Tajín se aprecian, en bajorrelieve, dos registros (**fig. 4**); el inferior se configura por diseños de ganchos y volutas y el superior por una imagen central y signos del movimiento. En el gran registro central superior, presidido por una banda, se aprecia una imagen frontal, la cual se ha dicho, representa a *Quetzalcóatl*. El rostro central es la unión entre dos cuerpos semidesnudos y convergentes vistos de perfil. Hay en el resto del relieve alusiones a Venus, al rayo, a magueyes, a ondas de agua y autosacrificio. Es todo un cosmos que aquí se concreta.

En la Estela de La Vega de Alatorre se figura una persona con indumentaria de jugador de pelota, está decapitada y de su cuello emana la sangre convertida en siete serpientes. Es la representación de un ritual que ocurría en la realidad; así se mira también en los muros del gran juego de pelota de Chichén Itzá, en donde los vencidos eran decapitados, ya que de ellos emergía la sangre nueva que producía la fertilidad. La realidad visual era transformada mentalmente por una realidad fantástica que deseaba ver en la sangre el semen de la vida nueva en lo humano y en la naturaleza.

El ritual del juego de pelota, hecho concreto en numerosos objetos de arte, fue una actividad primordial entre los pueblos aborígenes de Mesoamérica.

5. El ritual de vivir con los ancestros

He dejado para el final de esta breve e incompleta relación acerca de los ritos expresados en el arte del México antiguo, a aquellos que se refieren al culto y a las costumbres en torno a los antepasados.

Entre los mitos más reconocidos de Mesoamérica se encuentra el de la primera pareja humana, que por su origen en la remota antigüedad se representa con personas de edad avanzada. Como sucede con otras figuras ancianas, esta pareja además de personificar un mito primordial de origen, tienen posesión de poderes de adivinación y curanderismo excepcionales. Pero, sobretodo, para nuestro interés su figuración recrea el ritual establecido para deificar y conmemorar a los ancestros. Pondré por ejemplo el tema del culto a los antepasados que se repite en las más excelsas pinturas murales de las tumbas de Oaxaca: las Tumbas 104 y 105 de Monte Albán y la Tumba 5 de Suchilquitongo (también conocida como Cerro de la Campana y *Huijazoo*).

Las imágenes de la pareja primordial se han nombrado para el Centro de México como *Oxomoco* y *Cipactonatl*. En el texto maya colonial del *Popol Vuh* se menciona una pareja de ancianos adivinos, se trata de los abuelos. Tal par de

viejos: *Xpiyacoc* y su consorte *Xmucane*, participan en la creación de seres humanos. Lo antes dicho son datos que se apoyan en fuentes documentales posteriores a los tiempos que me ocupan y que corresponden al periodo Medio de Monte Albán III B, entre los siglos octavo y noveno d.C.

He aseverado en otras ocasiones que entre las muchas cualidades atribuibles a un objeto de arte, está su carácter informativo fundamental. Lo digo porque ahora describo parejas ancestrales registradas en las tumbas de Oaxaca. Estas tumbas o lugares de guardar los restos de los ancestros del linaje gubernamental o de la nobleza, estaban colocados en un subterráneo al centro de la casa o palacio que habitaban los descendientes. Por los datos de varias capas de pintura superpuestas, se piensa que fueron revisitadas con regularidad y que se efectuaban ceremonias rituales que conmemoraban los hechos de los ancestros. La Tumba 105 (**fig. 5**), descubierta por Alfonso Caso en 1936-1937, es un subterráneo en forma de cruz latina, cuyos muros fueron pintados con escenas de una procesión de dieciocho figuras de ancianos, salvo una de ellas, que parece representar una mujer joven. Se advierten tres registros horizontales: el superior remite a las “fauces del cielo”, el nivel sobrenatural; el de en medio a las imágenes de hombres, siempre viejos, que gobernaron en el mundo; y el inferior a signos de la Tierra como origen universal. Las figuras del registro mediano se alternan según el sexo en parejas, se confrontan o corresponden entre un lado y otro, y a partir de los brazos de la cruz se dirigen hacia la entrada de la tumba; las otras se encaminan hacia el muro central. En medio de la diversidad de tocados, ornamentos e indumentaria, hay una serie de constantes en las figuras humanas que simulan ser personas de edad. Caso (1938: 83-92) las identificó como deidades y otros autores más recientes (Marcus, 1983 y Miller, 1995) las consideran ancestros del ocupante de la tumba.

Queda claro, por lo antes dicho, que se trata de un registro ritual de linaje y parentesco, en el cual los fundadores dinásticos fueron plasmados con detalle. Desafortunadamente las evidencias arqueológicas son dudosas y escasas, pero cabe suponer que en las tumbas, como la que pongo por ejemplo, se llevaron a cabo rituales paralelos a los pintados en los muros.

Es posible que los significados que encierran los murales oaxaqueños repitan un mito que tiene presencia desde los principios de la civilización mesoamericana: recordar a los ancestros por medio de rituales que les permiten convivir con su estatus –humano y divino-, su perdurabilidad, y su poder sobrenatural.

Los casos antes citados, de entre muchos de la ⁵plática precolombina, dan idea de algunos de los rituales más frecuentes en el mundo prehispánico: de creación, de origen, de sacrificio y autosacrificio, del cósmico juego de pelota y de la veneración a los ancestros. Son muestras, de una parte, de la condición humana que responde a los retos de la naturaleza, pero son sobretodo, la expresión de un modo particular de entender el universo.

BIBLIOGRAFÍA

Coe, Michael D.

1965 “The Olmec Style and its Distributions”, en *Handbook of Middle American Indians*, Robert Wauchope, ed., Austin, University of Texas Press, vol. 3, part 2, p. 739-775.

Gadamer, Hans-Georg

1991 *La actualidad de lo bello*, Barcelona, Paidós.

Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché

1990 Traducción, introducción y notas de Adrián Ramos, México, Fondo de Cultura Económica.

Ricoeur, Paul

2000 *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico*, México, Siglo XXI.

Stirling, Mathew W.

1955 "Stone Monuments of Rio Chiquito, Veracruz", en *Bureau of American Ethnology*, Bulletin 157, Anthropological Papers, n. 43, p. 5-23, Smithsonian Institution, Washington D.C.

Uriarte, María Teresa

1992 "Introducción", en *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia*, María Teresa Uriarte, coord., México, Siglo XXI Editores/DIFOCUR, p. 21-51.