

MOVIMIENTOS DEL CHAAJ

Extracto del artículo de Jairzinho Francisco Panqueba Cifuentes,
para el Ministerio de Cultura y Deporte



El **chaj**, nombre con el que se le conocía al juego de pelota durante la época postclásica, tiene su punto de partida en el descenso que hacen los hermanos Hunahpu e Ixbalanque hacia Xibalbá -el inframundo o infierno en la cosmovisión maya- luego de la invitación que los Ajaw –dioses- de Xibalbá les hacen:

Que vengan aquí a jugar a la pelota con nosotros, para que con ellos se alegren nuestras caras, porque verdaderamente nos causan admiración. Así pues vengan, dijeron los señores. Y que traigan acá sus instrumentos de juego, sus anillos, sus guantes, y que traigan también sus pelotas de caucho (Recinos, 2000, citado en DIGEF, 2010: 2)

Ese descenso hacia Xibalbá se empieza a sentir en los jugadores cuando se colocan su atuendo, conformado por los siguientes elementos:

- Washot, Bate, Tz'um, Yachax, Pachq'ab (DIGEF, 2010: 92). Washot es un tocado para la cabeza, el cual sirve para recoger el cabello;
- Bate es un cinto elaborado en cuero, el cual se usa como protector para la cintura;
- Tz'um es una faldilla que se coloca atada en la cintura;
- Yachax es un tocado de cuero con una una efigie que protegela zona genital del jugador;

- Pachq'ab es un protector elaborado en cuero, el cual cubre la mano y el antebrazo del jugador hasta la altura del codo.



Además de estos instrumentos se usa una rodillera que, además de proteger, sirve para golpear la pelota. También hay unos adornos que se colocan en los brazos, muñecas, muslos y sobre los tobillos. En los pies usan unas sandalias o caites elaborados en cuero. La recreación de este traje ha sido resultado de un trabajo de investigación arduo desde el MICUDE.

Para afrontar cada salida al campo de juego, finalizan la preparación del atuendo dibujando sobre el cuerpo de cada jugador distintas figuras. La cara, los brazos, el torax, la espalda y los hombros son cuidadosamente pintados con unos tintes especiales de colores rojo, blanco, negro, verde, azul y algunas mezclas resultantes entre estos. Las figuras plasmadas en la piel dependen del personaje que cada jugador representa en el campo de juego: Los ajaw de Xibalbá, Hunahpu e Ixbalanque.

Los atavíos que porta cada jugador preparan el ambiente ceremonial, demarcando la diferencia entre el mundo cotidiano y el mundo del chaaj. Un mundo al que se puede entrar con una transformación personal y espacial. En este sentido, cabe recordar que los objetos transicionales funcionan como mediadores entre el entorno real y el simbólico (Weisz, 1993:71). Cada uno de los jugadores, mediante los elementos del traje y el maquillaje corporal, inicia su propio descenso hacia Xibalba. Al seguir los pasos rituales y ubicarse en el campo de juego, el jugador habita la realidad subjetiva que los ancestros han explorado en los tiempos inmemoriales (DIGEF, 2010: 72).

“El cuerpo del jugador debe sacralizarse para entrar al terreno de juego, ya que en su persona se realizará el drama divino del origen” (DIGEF, 2010: 73).



Luego de la sacralización personal, los jugadores disponen los elementos para realizar un ritual de inicio. De esta manera, unas vasijas de arcilla que contienen ocote, copal, y algunas piezas de carbón, son portadoras del fuego para ofrendar. Luego hacen sonar unos caracoles al viento para cerrar la sacralización del espacio. Presentan un componente escénico, el cual parece una representación de una danza o de un sketch teatral.

Hay un momento en que cada jugador ejecuta libremente un movimiento que le caracteriza, a la vez que pronuncia una invitación en su respectivo idioma maya. Luego de ello, cada jugador permanece inmóvil unos cuantos segundos. Generalmente representan deidades mitológicas de animales mesoamericanos. Aunque los juegos ancestrales pueden ser percibidos como show, deporte o espectáculo para turistas, lo que realmente sucede es la evocación de un juego sacro. Una manifestación que "(...) toma su ordenamiento por conducto de diferentes disposiciones rituales que deben cumplirse para restaurar un equilibrio cósmico o invocar la acción divina en el desarrollo del juego mismo" (Weisz, 1993: 10).

En esta parte del juego sucede una conversación en la que se intercambian frases en idiomas mayas. Éstos son diálogos y representaciones que evocan escenas del Popol Vuh, libro sagrado de la cosmovisión Maya Quiché, también conocido como Popol Wuj (Saravia, 1969) o Pop Wuj (Chavez, 2010).

Hoy, el juego propiamente dicho se efectúa contra el tablero, frontón o muro de madera. Este elemento consta de un cuerpo desarmable, conformado por seis piezas de madera y soportes metálicos en la parte posterior. Mide aproximadamente cinco metros de largo por tres de alto. En la parte superior que divide el tablero en dos, se dispone un aro de metal sujetado a la estructura. Uno de los objetivos del juego es hacer pasar la pelota a través de dicho aro, que es golpeada con las partes autorizadas. De esa forma, se obtienen los tantos o rayas. En caso de contacto de la pelota con el pie, la mano o la cabeza, se restan rayas. La primera jugada en el chaaj consiste en un lanzamiento de la pelota al suelo para que rebote en el campo opuesto. Allí la recibe otro jugador, que regularmente dirige su golpe hacia el frontón. Luego se realizan diferentes golpes a la pelota con la rodilla, la cintura y el antebrazo. En la modalidad llamada "de antebrazo", la pelota también se puede tocar con otras partes del cuerpo, a excepción de manos, cabeza o pies.



De acuerdo con el avance del marcador, se va reacomodando la duración del encuentro. Ello en medio de retos y contra-retos que se intercambian efusivamente al tiempo que la pelota está en movimiento.

Presentan un componente escénico, el cual parece una representación de una danza o de un sketch teatral. Hay un momento en que cada jugador ejecuta libremente un movimiento que le caracteriza, a la vez que pronuncia una invitación en su respectivo idioma maya. Luego de ello, cada jugador permanece inmóvil unos cuantos segundos. Generalmente representan deidades mitológicas de animales mesoamericanos. Aunque los juegos ancestrales pueden ser percibidos como show, deporte o espectáculo para turistas, lo que realmente sucede es la evocación de un juego sacro. Una manifestación que “(...) toma su ordenamiento por conducto de diferentes disposiciones rituales que deben cumplirse para restaurar un equilibrio cósmico o invocar la acción divina en el desarrollo del juego mismo”. En esta parte del juego sucede una conversación en la que se intercambian frases en idiomas mayas.

Referencias

- Aj Tzuk (2011) Página oficial del grupo Aj Tzuk en facebook. Consultado el 3 de noviembre de 2011 en: <http://eses.facebook.com/people/Aj-Tzuk/100000483984064>
- Anderson, B. (1991) [1983]. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (2da. edición). London and New York: Verso.
- Arte Maya Naif (2011) El juego de pelota maya. Consultado el 10 de marzo de 2011 en: <http://artemayanaif.artetzutujil.com/juego-de-pelotamaya/el-juego-de-pelota-maya/> Bastos, S. y Aura C. (Coordinadores). (2007)
- Mayanización y vida cotidiana. La ideología multicultural en la sociedad guatemalteca. (3 Volúmenes y 1 CD). Guatemala: FLACSO, CIRMA, Cholsamaj, 2007, 1a. edición
- Bengoa, J. (2000) *La emergencia indígena en América Latina*. Santiago de Chile: Fondo de Cultura Económica.
- Chávez, A. I. (2008) [1979]. *Pop Wuj / Versión de Adrian Inés Chávez; acuarelas de Diego Rivera*. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social: Instituto Nacional de Antropología e Historia. Fundación Diego Rivera.
- Díaz-Polanco, H. (2006)
- Mendizábal, Oscar (2010). Un juego que no era juego. Consultado el 2 de julio de 2011 en: <http://cienporcientochapin.blogspot.com/2010/12/unjuego-que-no-era-un-juego-video.html> Mendizabal, S. (2010)
- El Kaba'wil en nuestra historia. Guatemala: Universidad Rafael Landívar. MICUDE (2011) Juego de pelota maya llega a los departamentos. Recuperado el 14 de julio de 2011 en: <http://www.mcd.gob.gt/2011/05/19/juego-de-pelotamaya-llega-a-los-departamentos/> MICUDE (2008)