UNE ✦ SACRA

Pueblos Originarios de las Américas

Popol Vuh

✦ ✦ ✦

Anónimo quiché; resumen de Lewis Spence

Traducción (edición 1.8)

Créditos

Autor	Anónimo quiché; resumen de Lewis Spence
Fecha	c. 1550 (texto quiché); resumen de 1908
Idioma original	Quiché
Versión	Traducción (edición 1.8)
Traducción	Traducción popular, a partir de la versión inglesa de Lewis Spence
Fuente	Project Gutenberg — The Popol Vuh (Lewis Spence, 1908)
Licencia	CC BY-NC-SA 4.0 · original: Dominio público

Acerca de:

El Popol Vuh ("Libro del Consejo" o "Libro de la Comunidad") es el libro sagrado de los quichés (k'iche'), pueblo maya de las tierras altas de Guatemala.

Fue escrito en lengua quiché con el alfabeto latino hacia 1550, por autores indígenas anónimos que querían preservar la antigua tradición después de la conquista española, y nos llegó por la copia que el fraile dominico Francisco Ximénez hizo hacia 1701, con una traducción al castellano.

Narra la creación del mundo por los dioses Huracán y Gucumatz, los intentos fallidos de crear a los hombres (de barro y de madera), las hazañas de los gemelos héroes Hunahpú e Ixbalanqué contra el orgulloso Vucub-Caquix y contra los señores de Xibalbá, el inframundo, la creación de los primeros hombres a partir del maíz y la peregrinación y la historia de los pueblos quichés.

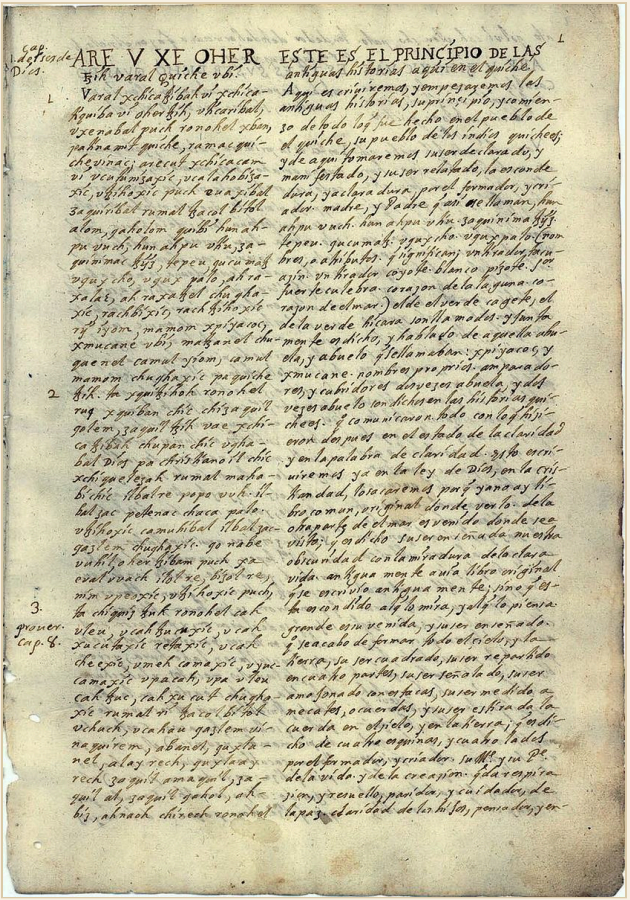
Atención: este texto no es una traducción completa, sino un resumen de los cuatro libros publicado en 1908 por el escritor escocés Lewis Spence. Las traducciones completas modernas aún están protegidas por derechos de autor.

Fuente: https://www.gutenberg.org/ebooks/56550

Esta traducción popular y el diseño de este archivo son de Une Sacra, bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 (CC BY-NC-SA 4.0): puede copiarse y compartirse citando "Une Sacra (unesacra.com)", sin uso comercial y con la misma licencia. El texto original sigue la licencia de su fuente. Términos de uso: unesacra.com/#/legal/terms

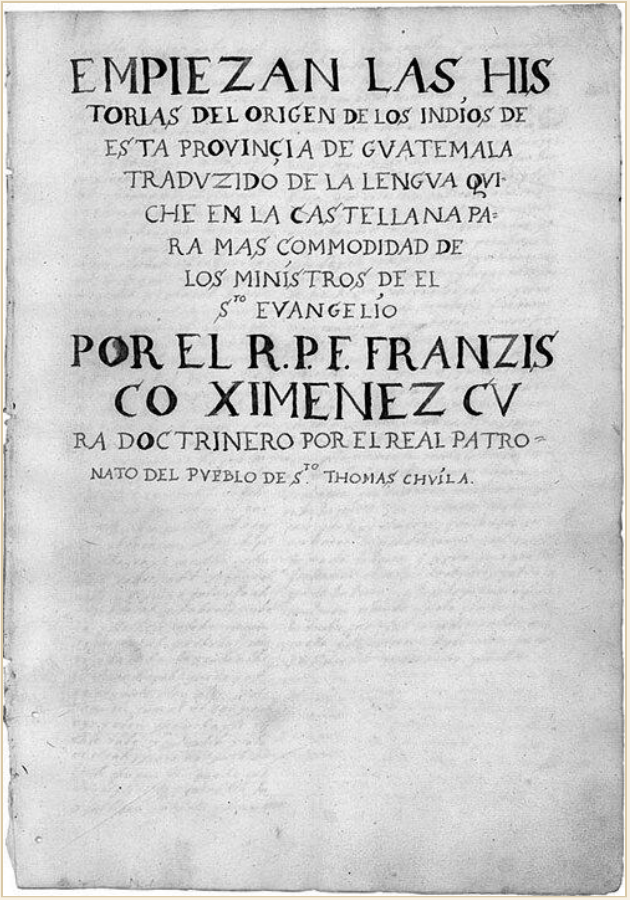
Edición digital generada el 26 de noviembre de 2026 por Une Sacra, biblioteca abierta de textos sagrados. · UneSacra.com

Manuscritos e imágenes



Primera página del manuscrito más antiguo del Popol Vuh, copiado en quiché y traducido al español por fray Francisco Ximénez a comienzos del siglo XVIII (Newberry Library, Chicago).

Francisco Ximénez, Newberry Library — Wikimedia Commons · Alta resolución


EMPIEZAN LAS HIS
TORIAS DEL ORIGEN DE LOS INDIOS DE
ESTA PROVINÇIA DE GVATEMALA
TRADVZIDO DE LA LENGVA QVI-
CHE EN LA CASTELLANA PA-
RA MAS COMMODIDAD DE
LOS MINISTROS DE EL
S^TO EVANGELIO
POR EL R.P.F. FRANZIS
CO XIMENEZ CV
RA DOCTRINERO POR EL REAL PATRO-
NATO DEL PVEBLO DE S^TO THOMAS CHVILA.

Portada del manuscrito de Ximénez: "Empiezan las historias del origen de los indios de esta provincia de Guatemala".

Francisco Ximénez, Newberry Library — Wikimedia Commons · Alta resolución

---

Facsímiles y más imágenes:

- Más imágenes del manuscrito y del Popol Vuh (Wikimedia Commons)
  https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Popol_Vuh

Índice

Libro 1

Libro 2

Libro 3

Libro 4

LIBRO I

✦

Sobre un universo envuelto en las tinieblas de una noche densa y primordial pasó el dios Hurakan, el viento poderoso. Llamó "tierra", y apareció la tierra firme. Los dioses principales se aconsejaron; eran Hurakan, Gucumatz, la serpiente cubierta de plumas verdes, y Xpiyacoc y Xmucane, los dioses madre y padre. Como resultado de sus deliberaciones fueron creados los animales.

Pero el hombre aún no existía. Para suplir esta falta, los seres divinos resolvieron crear muñecos tallados en madera. Pero estos pronto incurrieron en el desagrado de los dioses, que, irritados por su falta de reverencia, resolvieron destruirlos. Entonces, por la voluntad de Hurakan, el Corazón del Cielo, crecieron las aguas y un gran diluvio cayó sobre los muñecos de madera.

Se ahogaron, y una resina espesa cayó del cielo. El pájaro Xecotcovach les arrancó los ojos; el pájaro Camulatz les cortó la cabeza; el pájaro Cotzbalam les devoró la carne; el pájaro Tecumbalam les quebró los huesos y los tendones y los molió hasta hacerlos polvo.

Porque no habían pensado en Hurakan, la faz de la tierra se oscureció y comenzó una lluvia torrencial, que llovía de día y de noche. Entonces toda clase de seres, grandes y pequeños, se juntaron para insultar a los hombres en la cara. Los mismos utensilios domésticos y los animales se burlaron de ellos, sus piedras de moler, sus platos, sus tazas, sus perros, sus gallinas.

Dijeron los perros y las gallinas: "Muy mal nos habéis tratado, y nos habéis mordido. Ahora os mordemos nosotros a vosotros." Dijeron las piedras de moler (metates): "Mucho fuimos atormentadas por vosotros, y a diario, a diario, noche y día, era chirriar, rechinar, rechinar, por vuestra causa.

Ahora sentiréis nuestra fuerza, y moleremos vuestra carne y haremos harina de vuestros cuerpos." Y los perros reprendieron a los muñecos porque no les habían dado de comer, y despedazaron con los dientes a las infelices imágenes.

Y las tazas y los platos dijeron: "Dolor y miseria nos disteis, ahumando nuestra parte de arriba y nuestros lados, cociéndonos sobre el fuego, quemándonos y lastimándonos como si no tuviéramos sentimiento. Ahora os toca a vosotros, y os quemaréis." Entonces los muñecos corrieron de acá para allá, desesperados.

Subieron a los techos de las casas, pero las casas se desmoronaron bajo sus pies; intentaron subir a lo alto de los árboles, pero los árboles los arrojaron lejos de sí; buscaron refugio en las cavernas, pero las cavernas se cerraron ante ellos. Así se consumó la ruina de esta raza, destinada a ser derribada. Y se dice que su descendencia son los monitos que viven en los bosques.

Después de esta catástrofe, antes de que la tierra se hubiera recuperado del todo de la ira de los dioses, existía un hombre "lleno de orgullo", cuyo nombre era Vukub-Cakix.

El nombre significa "Siete-veces-el-color-del-fuego", o "Muy brillante", y se justificaba porque los ojos de su dueño eran de plata, sus dientes de esmeralda, y otras partes de su anatomía de metales preciosos. En su propia opi-

nión, la existencia de Vukub-Cakix hacía innecesaria la del sol y la de la luna, y este egoísmo disgustó tanto a los dioses que resolvieron derribarlo.

Sus dos hijos, Zipacna y Cabrakan (amontonador de tierra (?) y terremoto), se ocupaban a diario, el uno en amontonar montañas y el otro en demolerlas, y también ellos incurrieron en la ira de los inmortales.

Poco después de la decisión de las deidades, los dioses-héroes gemelos Hun-Ahpu y Xbalanque vinieron a la tierra con la intención de castigar la arrogancia de Vukub-Cakix y de su descendencia.

Ahora bien, Vukub-Cakix tenía un gran árbol de la variedad conocida en América Central como "nanze" o "tapal", que daba un fruto redondo, amarillo y aromático, y de ese fruto dependía para su sustento diario.

Un día, yendo a comerlo en su comida de la mañana, subió a su copa para divisar los mejores frutos, cuando, para su gran indignación, descubrió que Hun-Ahpu y Xbalanque se le habían adelantado y casi habían despojado el árbol de sus frutos.

Los dioses-héroes, que estaban escondidos en el follaje, añadieron entonces la injuria al robo, lanzando contra Vukub-Cakix un dardo de cerbatana, que lo hizo caer de la copa del árbol al suelo. Se levantó lleno de ira, sangrando abundantemente de una herida grave en la mandíbula.

Hun-Ahpu entonces se lanzó sobre Vukub-Cakix, quien, con una cólera terrible, agarró al dios por el brazo y se lo arrancó del cuerpo. Después se dirigió a su morada, donde fue recibido y ansiosamente interrogado por su esposa Chimalmat.

Torturado por el dolor de los dientes y de la mandíbula, en un exceso de despecho colgó el brazo de Hun-Ahpu sobre un fuego ardiente y luego se echó a lamentar sus heridas, consolándose, no obstante, con la idea de que se había vengado adecuadamente de los intrusos que se habían atrevido a perturbar su paz.

Pero Hun-Ahpu y Xbalanque no estaban dispuestos a dejarlo escapar tan fácilmente, y el brazo de Hun-Ahpu había de recuperarse a toda costa. Con este fin consultaron a dos seres venerables, en los que fácilmente reconocemos a las divinidades padre-madre, Xpiyacoc y Xmucane, disfrazados en aquella ocasión de hechiceros.

Estos personajes acompañaron a Hun-Ahpu y Xbalanque a la morada de Vukub-Cakix, a quien encontraron en un estado de intensa agonía. Los ancianos lo persuadieron de que se dejara operar para aliviar sus sufrimientos, y en lugar de sus dientes relucientes le pusieron granos de maíz.

Después le quitaron los ojos de esmeralda, a lo que pronto siguió su muerte, así como la de su esposa Chimalmat. El brazo de Hun-Ahpu fue recuperado y vuelto a colocar en su hombro, y todo terminó satisfactoriamente para los dioses-héroes.

Pero su misión aún no estaba completa. Quedaba dar cuenta de los hijos de Vukub-Cakix, Zipacna y Cabrakan. Zipacna consintió, a ruegos de cuatrocientos jóvenes incitados por los dioses-héroes, en ayudarles a transportar un enorme árbol que había de servir de viga maestra de una casa que estaban construyendo.

Mientras les ayudaba, fue engañado por ellos y llevado a entrar en una gran zanja que habían cavado con el propósito de destruirlo, y, una vez que bajó, fue sepultado bajo troncos de árbol por sus traicioneros conocidos, que lo imaginaron muerto.

Pero se refugió en un túnel lateral de la excavación, se cortó el cabello y las uñas para que las hormigas los llevaran a sus enemigos como señal de su muerte, esperó a que los jóvenes se embriagaran de pulque por la alegría de su supuesta muerte y entonces, saliendo del foso, sacudió sobre sus cabezas la casa que los jóvenes habían construido sobre su cuerpo, de modo que todos perecieron en sus ruinas.

Pero Hun-Ahpu y Xbalanque se entristecieron de que hubieran perecido los cuatrocientos, y tendieron una trampa más eficaz a Zipacna. El cargador de montañas, que llevaba las montañas de noche, buscaba su sustento de día en la orilla del río, donde vivía de peces y cangrejos.

Los dioses-héroes construyeron un cangrejo artificial, que colocaron en una caverna en el fondo de un barranco profundo. El titán hambriento bajó a la cueva, en la que entró a cuatro patas. Pero una montaña vecina había sido minada por los hermanos divinos, y su mole fue arrojada sobre él.

Así, al pie del monte Meavan, pereció el orgulloso "Hacedor de Montañas", cuyo cadáver fue convertido en piedra por la catástrofe.

De la familia de los jactanciosos solo quedaba Cabrakan. Descubierto por los dioses-héroes en su pasatiempo favorito de derribar los montes, lo atrajeron hacia el oriente, desafiándolo a derribar una montaña particularmente alta. En el camino abatieron un pájaro con sus cerbatanas y lo enve-

nenaron con tierra. Se lo dieron a Cabrakan para comer. Después de probar el alimento envenenado, las fuerzas lo abandonaron y, sin lograr mover la montaña, fue atado y enterrado por los dioses-héroes victoriosos.

Une Sacra · edición 1.8 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

LIBRO 2

✦

El misterio envuelve el comienzo del Segundo Libro del "Popol Vuh". El tema es el nacimiento y la familia de Hun-Ahpu y Xbalanque, y el escriba da a entender que solo se contará la mitad de la historia de su padre.

Xpiyacoc y Xmucane, las divinidades padre y madre, tuvieron dos hijos, Hunhun-Ahpu y Vukub-Hunahpu, siendo el primero, hasta donde puede deducirse, un personaje bisexual. Tuvo de una esposa, Xbakiyalo, dos hijos, Hunbatz y Hunchouen, hombres llenos de sabiduría y de genio artístico.

Todos ellos eran aficionados al pasatiempo de los dados y del juego de pelota, y un espectador de sus pasatiempos era Voc, el mensajero de Hurakan. Habiendo muerto Xbakiyalo, Hunhun-Ahpu y Vukub-Hunahpu, dejando atrás a los hijos del primero, jugaron un partido de pelota que, en su transcurso, los llevó a las cercanías del reino de Xibalba (el inframundo).

Esto llegó a oídos de los monarcas de aquel lugar, Hun-Came y Vukub-Came, quienes, después de consultar a sus consejeros, desafiaron a los forasteros a un partido de pelota, con el propósito de derrotarlos y deshonrarlos.

Para ello enviaron cuatro mensajeros en forma de búhos. Los hermanos aceptaron el desafío, después de una conmovedora despedida de su madre Xmucane y de sus hijos y sobrinos, y siguieron a los heraldos emplumados por la empinada bajada hasta Xibalba desde el campo de juego de Ninxor Carchah.

Tras una travesía de mal agüero sobre un río de sangre, llegaron a la residencia de los reyes de Xibalba, donde sufrieron la humillación de tomar dos figuras de madera por los monarcas.

Invitados a sentarse en el asiento de honor, descubrieron que era una piedra ardiente, y las contorsiones que resultaron de esta burla bien lograda causaron una alegría sin límites entre los xibalbanos. Luego fueron arrojados a la Casa de la Oscuridad, donde fueron sacrificados y enterrados.

La cabeza de Hunhun-Ahpu, sin embargo, fue colgada de un árbol, que pronto se cubrió de calabazas, de las que era casi imposible distinguir el trofeo ensangrentado. A todos en Xibalba se les prohibió el fruto de aquel árbol.

Pero una persona en Xibalba había resuelto desobedecer el mandato. Era la princesa virgen Xquiq (Sangre), hija de Cuchumaquiq, que fue sola al lugar. De pie bajo las ramas, contemplando el fruto, la doncella extendió la mano, y la cabeza de Hunhun-Ahpu le escupió en la palma.

La saliva la hizo concebir, y volvió a su casa, tras asegurarle la cabeza del dios-héroe que ningún mal le sobrevendría. Esto se hizo por orden de Hurakan, el Corazón del Cielo. A los seis meses su padre se dio cuenta de su estado y, a pesar de sus protestas, los mensajeros reales de Xibalba, los búhos, recibieron orden de matarla y volver con su corazón en un vaso.

Ella, sin embargo, escapó sobornando a los búhos con espléndidas promesas para el futuro, para que la perdonaran y pusieran en lugar de su corazón la savia coagulada de la planta de la sangre.

En su aflicción Xquiq fue a buscar protección en la casa de Xmucane, que ahora cuidaba de los jóvenes Hunbatz y Hunchouen. Xmucane al principio no quiso creer su historia. Pero Xquiq apeló a los dioses e hizo un milagro, recogiendo una cesta de maíz donde no crecía maíz, y así se ganó su confianza.

Poco después Xquiq fue madre de dos niños gemelos, los héroes del Primer Libro, Hun-Ahpu y Xbalanque. Estos no gozaron del favor de Xmucane, su abuela. Su llanto infantil despertó la ira de esta venerable persona, y ella la descargó sobre ellos echándolos de la casa.

Pronto se acostumbraron, sin embargo, a una vida al aire libre, y se hicieron poderosos cazadores, diestros en el uso de sus cerbatanas, con las que abatían pájaros y otras piezas menores.

Los malos tratos que recibían de Hunbatz y Hunchouen los llevaron por fin a desquitarse, y aquellos que les habían amargado la vida fueron castigados, siendo transformados por los niños divinos en monos.

La venerable Xmucane, llena de pesar por la metamorfosis y la huida de sus desventurados nietos, que habían alegrado su casa con sus cantos y sus flautas, supo que se le permitiría ver sus rostros una vez más si lo lograba sin perder la seriedad; pero sus monerías y muecas le causaron tal risa que, en tres ocasiones distintas, no pudo contenerla, y los hombres-monos no aparecieron más.

Hun-Ahpu y Xbalanque se hicieron entonces músicos diestros, y una de sus melodías favoritas era la de "Hun-Ahpu qoy", el "mono de Hun-Ahpu".

Los gemelos divinos tenían ya edad suficiente para emprender el trabajo del campo, y su primera tarea fue el desmonte de una milpa o plantación de maíz. Poseían herramientas mágicas, que tenían el mérito de trabajar solas en ausencia de los jóvenes cazadores mientras cazaban, y el primer día hallaron en ellas un excelente sustituto de su propia presencia dirigiendo el trabajo.

Al volver de noche de la caza, se ensuciaron la cara y las manos con tierra para que Xmucane se engañara y creyera que habían trabajado duro en el maizal. Pero durante la noche los animales salvajes se reunieron y repusieron todas las raíces y arbustos que los hermanos —o, mejor dicho, sus herramientas mágicas— habían arrancado.

Los gemelos resolvieron vigilarlos la noche siguiente, pero, a pesar de todos sus esfuerzos, los animales lograron escapar, salvo uno, la rata, que fue atrapada en un pañuelo. El conejo y el venado perdieron la cola al huir.

La rata, en agradecimiento por haberle perdonado la vida, les contó las gloriosas hazañas de sus grandes padres y tíos, sus juegos de pelota, y la existencia de un juego de aparejos necesarios para jugar, que habían dejado en la casa. Ellos los descubrieron y fueron a jugar en el campo de pelota de sus padres.

⁂

No tardaron mucho, sin embargo, Hun-Came y Vukub-Came, los príncipes de Xibalba, en oírlos jugar, y decidieron atraerlos al Inframundo como habían atraído a sus padres. Se enviaron mensajeros a la casa de Xmucane,

quien, llena de alarma, despachó a un piojo para llevar el mensaje a sus nietos.

El piojo, queriendo llegar más deprisa hasta los hermanos, consintió en ser tragado por un sapo, el sapo por una serpiente, y la serpiente por el gran pájaro Voc.

Los demás animales se liberaron debidamente unos a otros; pero, a pesar de todos sus esfuerzos, el sapo no pudo librarse del piojo, que le había jugado una mala pasada alojándose en sus encías, y no había sido tragado en absoluto. El mensaje, sin embargo, fue debidamente entregado, y los jugadores volvieron a casa para despedirse de su abuela y de su madre.

Antes de partir, cada uno plantó una caña en medio de la casa, que había de informar a los que quedaban de su bienestar, pues se marchitaría si les sobrevenía alguna circunstancia fatal.

Siguiendo el camino que sus padres habían recorrido, pasaron el río de sangre y el río Papuhya. Pero enviaron a un animal llamado Xan como avanzada, con orden de pinchar a todos los xibalbanos con un pelo de la pierna de Hun-Ahpu, descubriendo así cuáles de los habitantes del Inframundo estaban hechos de madera —aquellos ante quienes sus padres, sin saberlo, se habían inclinado como ante hombres— y aprendiendo también los nombres de los demás por sus preguntas y explicaciones al ser pinchados.

Así no saludaron a los muñecos al llegar a la corte de Xibalba, ni se sentaron en la piedra ardiente. Pasaron incluso indemnes la primera prueba, la de la Casa de la Oscuridad. Los xibalbanos se pusieron furiosos, y su ira de

ningún modo se calmó cuando se vieron vencidos en el juego de pelota al que habían desafiado a los hermanos.

Entonces Hun-Came y Vukub-Came ordenaron a los gemelos que les trajeran cuatro ramos de flores, pidiendo a los guardianes de los jardines reales que vigilaran con el mayor cuidado, y entregaron a Hun-Ahpu y Xbalanque a la "Casa de las Lanzas" —la segunda prueba—, donde los lanceros tenían orden de matarlos.

Los hermanos, no obstante, tenían a sus órdenes un enjambre de hormigas, que entró en los jardines reales para cumplir el primer encargo, y lograron sobornar a los lanceros. Los xibalbanos, blancos de furia, ordenaron que a los búhos, guardianes de los jardines, se les partieran los labios, y mostraron de otras maneras su cólera por su tercera derrota.

Llegó entonces la tercera prueba, en la "Casa del Frío". Allí los héroes escaparon de la muerte por congelación calentándose con piñas encendidas. En la cuarta y la quinta pruebas tuvieron igual fortuna, pues pasaron una noche en cada una, en la "Casa de los Tigres" y en la "Casa del Fuego", sin sufrir daño. Pero en la sexta prueba la desgracia los alcanzó, en la "Casa de los Murciélagos". La cabeza de Hun-Ahpu fue cortada por Camazotz, el "Señor de los Murciélagos", que apareció de repente desde lo alto.

La decapitación de Hun-Ahpu, sin embargo, no parece haber terminado en muerte, pero, debido a la naturaleza ininteligible del texto en este punto, es imposible averiguar de qué manera fue curado de una herida tan mortal. A este episodio sigue una asamblea de todos los animales y otra contienda en el juego de pelota, tras la cual los hermanos salieron indemnes de todas las pruebas de los xibalbanos.

Pero, para asombrar aún más a sus "anfitriones", Hun-Ahpu y Xbalanque confiaron a dos hechiceros llamados Xulu y Pacaw que los xibalbanos habían fracasado porque los animales no estaban de su lado y, indicándoles qué hacer con sus huesos, se tendieron sobre una pira funeraria y murieron juntos.

Sus huesos fueron reducidos a polvo y arrojados al río, donde se hundieron y se transformaron en jóvenes. Al quinto día reaparecieron como hombres-peces, y al sexto en forma de viejos harapientos, bailando, quemando casas y restaurándolas, matándose y devolviéndose a la vida el uno al otro, entre otras maravillas.

Los príncipes de Xibalba, al oír de su habilidad, les pidieron que exhibieran sus poderes mágicos, lo que ellos hicieron quemando el palacio real y restaurándolo, matando y resucitando al perro del rey, y cortando a un hombre en pedazos y devolviéndolo a la vida.

Los monarcas de Xibalba, deseosos de experimentar la nueva sensación de una muerte temporal, pidieron ser muertos y resucitados. Fueron muertos sin tardanza, pero los hermanos se abstuvieron de resucitar a sus archienemigos.

Anunciando sus verdaderos nombres, los hermanos procedieron a castigar a los príncipes de Xibalba. Se les prohibió el juego de pelota, debían realizar tareas serviles, y solo sobre las bestias del bosque tendrían dominio. Después de esto parecen haber alcanzado una especie de dudosa distinción como divinidades o demonios del inframundo. Se les describe como belicosos, feos como búhos, inspiradores del mal y de la discordia. Sus rostros estaban pintados de negro y blanco para mostrar su naturaleza desleal.

Xmucane, esperando en casa a los hermanos, se llenaba alternativamente de alegría y de pesar según las cañas reverdecían y se marchitaban, conforme a la suerte cambiante de sus nietos. Estos jóvenes estaban ocupados en Xibalba rindiendo las debidas honras fúnebres a su padre y a su tío, que entonces subieron al cielo y se convirtieron en el sol y la luna, mientras que los cuatrocientos jóvenes muertos por Zipacna se convirtieron en las estrellas. Así concluye el segundo libro.

Une Sacra · edición 1.8 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

LIBRO 3

✦

El comienzo del tercer libro encuentra a los dioses una vez más en consejo. En la oscuridad conversan sobre la creación del hombre. El Creador y Formador hizo cuatro hombres perfectos. Estos seres fueron completamente creados de maíz amarillo y blanco.

Sus nombres eran Balam-Quitzé (Tigre de la Dulce Sonrisa), Balam-Agab (Tigre de la Noche), Mahucutah (El Nombre Distinguido) e Iqi-Balam (Tigre de la Luna). No tenían padre ni madre, ni fueron hechos por los agentes ordinarios de la obra de la creación. Su creación fue un milagro del Formador.

Pero Hurakan no quedó del todo satisfecho con su obra. Estos hombres eran demasiado perfectos. Sabían demasiado. Por eso los dioses se aconsejaron sobre cómo proceder con el hombre. No debían volverse como dioses (nótese aquí la influencia cristiana). Estrechemos ahora su vista, para que solo puedan ver una parte de la tierra y queden contentos, dijeron los dioses.

Entonces Hurakan sopló una nube sobre sus ojos, que quedaron parcialmente velados. Luego los cuatro hombres durmieron, y fueron hechas cuatro mujeres, Caha-Paluma (Agua que Cae), Choimha (Agua Hermosa), Tzununiha (Casa del Agua) y Cakixa (Agua de las Guacamayas o de los Loros), que llegaron a ser las esposas de los hombres en el orden respectivo antes mencionado.

Estos fueron los antepasados solo de los quichés. Luego fueron creados los antepasados de otros pueblos. Ignoraban los modos de culto y, alzando los ojos al cielo, rogaban al Creador, al Formador, una vida pacífica y el regreso del sol. Pero el sol no llegó, y se inquietaron.

Partieron entonces hacia Tulan-Zuiva, o las Siete Cuevas, y allí se les dieron dioses, a cada hombre, como cabeza de un grupo de la raza, un dios. Balam-Quitzé recibió al dios Tohil. Balam-Agab recibió al dios Avilix, y Mahucutah al dios Hacavitz. Iqi-Balam recibió un dios, pero, como no tenía familia, su dios no se tiene en cuenta en la mitología nativa.

Los quichés comenzaron entonces a sentir la falta del fuego, y el dios Tohil, el creador del fuego, les proporcionó este elemento. Pero poco después una lluvia poderosa apagó todos los fuegos de la tierra. Tohil, sin embargo, siempre renovaba la provisión. Y el fuego era en aquellos días la necesidad principal, pues todavía no había sol.

Tulan fue un lugar de infortunio para el hombre, pues no solo sufrió allí frío y hambre, sino que allí su habla fue tan confundida que los cuatro primeros hombres ya no podían entenderse unos a otros. Decidieron dejar Tulan y, bajo la guía del dios Tohil, partieron en busca de una nueva morada. Vagaron a través de innumerables penalidades.

Muchas montañas tuvieron que escalar, y una larga travesía hubieron de hacer a través del mar, que se dividió milagrosamente para su viaje de orilla a orilla. Por fin llegaron a una montaña a la que llamaron Hacavitz, por uno de sus dioses, y allí descansaron, pues allí se les había indicado que verían el sol. Y el sol apareció. Animales y hombres se llenaron de júbilo.

Todos los cuerpos celestes quedaron entonces establecidos. Pero el sol no era como es hoy. No era fuerte, sino como reflejado en un espejo.

Al levantarse él, los tres dioses tribales se convirtieron en piedra, como también los dioses —probablemente tótems— vinculados a los animales salvajes. Entonces se levantó la primera ciudad quiché.

Con el paso del tiempo los primeros hombres envejecieron y, impulsados por visiones, empezaron a ofrecer sacrificios humanos. Con este fin asaltaban las aldeas de los pueblos vecinos, que se desquitaban. Pero con la ayuda milagrosa de una horda de avispas y abejorros los quichés derrotaron por completo a sus enemigos. Y los extranjeros se hicieron sus tributarios.

Se acercó entonces la hora de la muerte de los primeros hombres, y llamaron a sus descendientes para que escucharan sus últimos consejos. En la angustia de su corazón cantaron el Kamucu, el canto "Nosotros vemos", que habían cantado cuando por primera vez se hizo la luz. Luego se despidieron de sus esposas y de sus hijos, uno por uno. Y súbitamente ya no existían.

Pero en su lugar había un enorme bulto, que nunca fue desenvuelto. Y se le llamó la "Majestad Envuelta". Y así murieron los primeros hombres de los quichés.

Une Sacra · edición 1.8 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0

LIBRO 4

✦

El Cuarto Libro nos trae hasta lo que presumiblemente es historia. Decimos "presumiblemente" porque solo tenemos el simple testimonio del "Popol Vuh" en que apoyarnos. Podemos notar en él la evolución del pueblo quiché desde un estado de sociedad relativamente sencillo y pastoril hasta una condición política de considerable complejidad.

Este relato de los períodos posteriores es sumamente confuso y, como los nombres de muchos de los monarcas quichés son los mismos que los de los dioses, a menudo es difícil distinguir entre leyenda e historia.

Conflictos interminables son el tema de la mayor parte de este libro, y cuando el transcriptor llegó al duodécimo capítulo parece haberse cansado de su trabajo y haber decidido concluir con una lista genealógica de los reyes quichés. Traza aquí las genealogías de las tres casas reales de Cavek, Nihaib y Ahau-Kiché.

El estado de transición y de turbulencia en que estuvo el país durante muchos años después de la conquista debió de contribuir a la desaparición de registros nativos de toda clase, y nuestro autor no parece haber estado tan versado en la historia de su país inmediatamente anterior a su tiempo como lo estaba en su mitología y sus leyendas.

Según una tradición referida por Don Domingo Juarros en su "Historia del Reino de Guatemala", los toltecas emigraron de las cercanías de Tula, en

México, por indicación de un oráculo, a consecuencia del gran aumento de la población en el reinado de Nimaquiché, quinto rey de los toltecas.

"En hacer este viaje gastaron muchos años y padecieron extraordinarias penalidades." A Nimaquiché le sucedió su hijo Aexopil, de quien descendía Kicab Tanub, contemporáneo de Moctezuma II. Esto no concuerda en absoluto con el relato del "Popol Vuh".

Une Sacra · edición 1.8 · unesacra.com · CC BY-NC-SA 4.0