


**Los Argonautas Mayas**

**VI**  
**Convención Centroamericana de Antropología Gnóstica**  
**Quetzaltenango**  
**Abril 29 a Mayo 2 de 2,009**



## BOLETÍN No. 3

### Queridos Hermanos Gnósticos:

Dándole continuidad al objetivo que persiguen nuestros boletines informativos, y que además son un preámbulo del tema a tratar en la **VI Convención Centroamericana de Antropología Gnóstica**, queremos con el mayor de los gustos, comentarles que la ayuda de nuestros Venerables Maestros Samael y Litelantes, así como de la Gran Logia Blanca, no se ha dejado esperar. Vemos con alegría como el número de participantes aumenta día con día, convirtiéndola desde ya, en una oportunidad excepcional de crecimiento espiritual para toda la comunidad Centroamericana, y porqué no decirlo, para el mundo entero.

Continuando en ese orden de ideas, queremos informarles sobre los siguientes aspectos:

- El "Hotel Bella Luna", –hotel sede del evento, ha dado nuevas formas de reserva a los que allí se hospeden. Una de ellas es la opción de reserva con tarjeta de crédito VISA, para lo cual deben visitar la página web de VISA, la cual es [www.visanet.com.gt](http://www.visanet.com.gt) En esta página encontrarán la opción de pago en línea a través del Mall Virtual, seguidamente deberán seleccionar el logo de "Hotel Bella Luna" para llenar los requisitos que allí se indican; esta opción de pago tiene un recargo adicional a los precios normales del 8 por ciento. Otra opción es depositar el equivalente a una noche de hospedaje en la habitación que se escoja, a



la cuenta de depósitos en dólares del Hotel en el Banco Citibank. Esta cuenta se encuentra a nombre del señor Edgar Casasola y se identifica con el número 435320 000000 607, tomando en cuenta los precios por habitación que aparecen en el primer boletín informativo de la Convención.

- Las personas interesadas en recibir apoyo para entrar y salir del país (vía aérea o terrestre), se les solicita nuevamente que se comuniquen para informar lo antes posible sobre los siguientes puntos: el medio de transporte que utilizarán, el número de personas, las fechas y horas estimadas, tanto de llegada como de salida. Todo esto con el fin de que no tengan inconvenientes y prever cualquier eventualidad que pudiera presentarse. Las personas con las cuales deben abocarse para estos efectos, son el Señor Juan Carlos Verdugo al teléfono (502) 5720-2931, ó al correo electrónico [juancarlos.verdugourrejola@gmail.com](mailto:juancarlos.verdugourrejola@gmail.com) ó con la Señora Silvia Rivas al teléfono (502) 5161-3324 ó al correo [silvia.rivas@unop.org.gt](mailto:silvia.rivas@unop.org.gt)

- A las personas que necesiten hacer cambio de moneda, se les recomienda que lo hagan en la frontera de ingreso al país, o en el aeropuerto si vienen por vía aérea, dado que son los lugares más accesibles y propicios para hacerlo.

- En la página Web del CIAG de Guatemala [www.ciagguatemala.org](http://www.ciagguatemala.org) podrán encontrar toda la información general necesaria acerca de la Convención; cualquier duda o información adicional que pueda surgir, pueden enviarla a la Señorita Marianela Martínez, escribiendo al correo electrónico [marianela.martinez@ciagguatemala.org](mailto:marianela.martinez@ciagguatemala.org)

- Como les hemos comentado en el boletín numero 2, Quetzaltenango, ciudad sede del evento, es una de las ciudades mas frías de nuestro país, oscilando en las fechas de la convención una temperatura de 17 grados centígrados durante el día y 12 grados centígrados durante la noche, por lo que se les recomienda especialmente para la cena de gala, abrigarse lo suficiente, sugerimos traer un traje elegante de chaqueta en lugar de vestidos de noche destapados por la espalda, esto en el caso de las damas gnósticas. En el caso de los caballeros su traje formal con corbata y de ser posible con chaleco para poder abrigarse mejor.

- Como es del conocimiento de muchos, el tipo de evento que nos ocupa en esta oportunidad, posee un tipo de enseñanza superior, divinal, por lo que como estudiantes serios de la misma, debemos darle el valor y respeto que se merece. En ese sentido queremos



a manera de sugerencia, que tomen en cuenta la forma de vestir que debe tener un estudiante gnóstico, tanto en estos eventos como en la vida cotidiana, es decir no se permitirá que ingresen al evento en ropa deportiva, de playa, tenis, sandalias, etc. Se les recomienda ropa formal, adecuada al clima frío.

En otro orden de ideas, con el afán de continuar enviándoles una breve reseña, que les permita comprender, con mayor facilidad los temas a tratar en la Convención, les proporcionamos la información que a continuación adjuntamos.

Desde ya queremos transmitirles nuestro deseo de hacerles pasar momentos de gran valor espiritual en esta gran Cita Gnóstica.

Saludos fraternales,

Comité Organizador



## EL Mito de Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú en el Popol Vuh

No podemos desligar del tema que acontece en la Convención, el libro sagrado de los mayas – El Popol Vuh–; en él se encuentran detalladas, al igual que en los Códices Mayas, las claves para triunfar y trascender en el camino de la autorrealización íntima del Ser; razón por la cual queremos hacer énfasis en algunos aspectos.

En la segunda parte, capítulo primero del libro sagrado de los Maya-quiches, encontramos la historia de Hun Hunahpú, así llamado y de Vucub Hunahpú, su hermano. Dicha historia relata que Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, semi-divinos, nacieron de sus padres Ixpiyacoc é Ixmucané, en su orden son el abuelo del día y la abuela del alba, la pareja que emerge precisamente del misterio y que se sirvieron, a su vez, de Hunahpú Vuch y de Hunahpú Utiú, cuyos nombres quieren decir dos veces padre y dos veces madre, refiriéndose propiamente el Popol-Vuh a la creación por medio del cuatro, a la que hacen referencia todas las teogonías mesoamericanas. Normalmente aparecen cuatro personas divinas como símbolo del Tetragrama, como símbolo del Creador, del nombre de Dios dentro del misterio. Se dice también que Hun Hunahpú se casó y tuvo dos niños con su esposa, pero Vucub Hunahpú era soltero. Dentro de la teogonía maya siempre está de manifiesto la dualidad, pero en el fondo representa a una sola persona: por una parte, el anhelo de triunfar y conseguir como ya dijimos la autorrealización íntima del Ser y por otra parte, la contradicción o el deseo de no trabajar en este Conocimiento.

La historia de Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú es muy interesante, porque estos seres semi-divinos, fueron enviados precisamente para probar su capacidad, en el mundo en el cual vivían; ellos se ocupaban solamente de jugar y fundamentalmente había un juego característico de los mayas, en este caso el juego de la pelota. Cuando ellos estaban jugando, se acercaba VOC, el gavián, el mensajero del corazón del cielo, representado en Caculhá Huracán, Chipi Caculhá y Raxa Caculhá, traducido en su orden quiere decir Rayo de una Pierna, Rayo Pequeño y Rayo Verde, esto nos hace pensar en Kether, Chokmah y Binah y nos hace pensar también en el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo de otras teogonías cristianas. Voc no se quedaba lejos de la tierra ni lejos de Xibalbá, en un instante subía al cielo al lado de HURACAN.



En el escenario se nos pinta a estos dos héroes observados por la gran divinidad, por medio de su mensajero el gavián (símbolo del espíritu entre los mayas), refiriéndose en el fondo al águila en otras teogonías; más adelante cuando la madre de los hijos de Hun Hunahpú conocidos como Hunbatz y Hunchouén falleció, entonces Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú fueron llamados por los señores de Xibalbá, precisamente fueron invitados para un certamen, para una batalla del juego de la pelota. Sus hijos, Hunbatz y Hunchouén quedaron a cargo de la abuela Ixmucané, mientras esta dualidad de Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú acudían al llamado de los seres del mal, conocidos como Hun Camé y Vucub Camé, los señores de Xibalbá. Los señores de Xibalbá no son más que la serpiente tentadora del Edén, los señores del mal, del abismo, representando a la parte oculta o la contraparte dijéramos de ese Ser Creador, podríamos aseverar la dualidad misma representada en su parte negativa.

El relato dice: *¿Qué están haciendo sobre la tierra?, referían los señores de Xibalbá ¿quienes son los que hacen temblar y hacen tanto ruido? que vayan a llamarlos, que vengan a jugar aquí a la pelota donde los venceremos; ya no somos respetados por ellos, no tienen consideración ni miedo a nuestra categoría, y hasta se ponen a jugar sobre nuestras cabezas, dijeron todos los de Xibalbá.* Se suponía que el ruido que provocaban al jugar los hermanos, molestaba a los de Xibalbá porque ellos eran los habitantes del sub-mundo, en consecuencia los golpes superiores de las cavernas de los de Xibalbá, producían mensajes sonoros en el fondo de sus cuevas. En seguida entraron todos en consejo, los llamados Hun Camé y Vucub Camé (que quiere decir Una Muerte y Siete Muertes respectivamente) eran los jueces supremos.

A todos los señores les señalaban sus atribuciones: *Xiquiripat y Cuchumaquic son los que causan los derrames de sangre en los hombres; otros se llamaban Ahalpuh y Ahalganá, también señores, y el oficio de estos era hinchar a los hombres, hacerles salir pus de las piernas y teñirles de amarillo la cara, lo que se llama chuganal, tal era el oficio de Ahalpuh y Ahalganá. También estaban Chamiabac y el señor Chamiaholom, alguaciles de Xibalbá cuyas varas eran de hueso, la ocupación de estos era enflaquecer a los hombres hasta que los volvía solo huesos y calaveras y se morían y se los llevaban con el vientre y los huesos estirados, tal era el oficio de Chamiabac y Chamiaholom así llamados. El señor Ahalmez y el señor Ahaltocob, tenían el oficio de hacer que a los hombres les sucediera alguna desgracia, ya cuando iban a la casa o frente a ella y que los encontraran heridos, tendidos boca arriba en el suelo y muertos, tal era el oficio de Ahalmez y Ahaltocob como les llamaba;*



*venían en seguida otros señores llamados Xic y Patán, cuyo oficio era causar la muerte a los hombres en los caminos, lo que se llama muerte repentina, haciéndoles llegar la sangre a la boca, hasta que morían vomitando sangre, el oficio de cada uno de estos señores era cargar con ellos, oprimirles la garganta y el pecho para que los hombres murieran en los camino.*

Como vemos, doce son los señores de Xibalbá, simbolizando las pruebas, el apostolado, el sacrificio que todos los seres humanos deseamos de conocerse a sí mismos y de realizar un trabajo superior, eliminando a todos los elementos inhumanos que nos caracterizan, forzosamente tendríamos que realizar; seguir ese apostolado necesario para la cristalización de algo superior en cada uno.

Siguiendo, el relato dice: *Y habiéndose reunido en consejo trataron la manera de atormentar y castigar a Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú (que se supone son los héroes). Lo que deseaban los de Xibalbá eran los instrumentos de juego de Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, o sea sus cueros, sus anillos, sus guantes, la corona y la máscara, cuatro elementos fundamentales en el juego de la pelota. Esto nos está indicando claramente los cuatro aspectos encerrados en los cuatro cuerpos de pecado del ser humano.*

Ahora contaremos su huída a Xibalbá y como dejaron tras de ellos a los hijos de Hun Hunahpú: Hunbatz y Hunchouén, cuya madre había muerto, diremos más adelante que fue lo que hicieron en este camino.

En el capítulo dos de esta misma segunda parte, dice que: *Hun Camé y Vucub Camé enviaron a los mensajeros y dijeron: Id a llamar a Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, vosotros Ahpop Achih (que son los búhos), venid con nosotros les diréis, dicen los señores que vengáis a jugar la pelota con nosotros para que con ellos se alegren nuestras caras, porque verdaderamente nos causan admiración, así pues que vengan y que traigan acá sus instrumentos de juego; sus anillos, sus guantes y también sus pelotas de caucho. Venid pronto les diréis.*

*Estos mensajeros eran búhos, Chabí-tucur, Huracán-tucur, Caquix-tucur y Holom-tucur, así se llamaban los mensajeros de Xibalbá; Chabí-tucur era veloz como una flecha, Huracán Tucur tenía solamente una pierna, Caquix-tucur tenía la espalda roja y Holom-tucur solamente tenía cabeza, no tenía piernas pero si tenía alas. Los mensajeros en este caso, los Ahpop Achih, son cuatro, que están indicando en la teogonía maya los diferentes aspectos psicológicos característicos de cada ser humano: La flecha como símbolo de la espada, perdida en el ser humano. El que solamente tiene una pierna y que por lógica no puede caminar, característica de los seres*



humanos que no tenemos esa capacidad de los grandes sabios. El de la espalda roja, o sea el que tiene el color rojo en su espalda, aunque debería tenerlo como el Quetzal en el pecho, símbolo de la cristificación y el último, el que sólo tenía cabeza y alas pero no piernas, aquel que solamente podía volar, pero que lastimosamente su cerebro, su cabeza no daba para más, es una característica de los seres humanos, cuando creemos haber conquistado todo y realmente somos víctimas de todas las circunstancias.

Los cuatro mensajeros tenían la dignidad de Ahpop Achih dice el Popol-Vuh, *saliendo de Xibalbá llegaron rápidamente llevando su mensaje al patio donde estaban jugando a la pelota Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú. El juego de la pelota se llamaba Nim-xob Carchah. Los búhos mensajeros se dirigieron al juego de la pelota y presentaron su mensaje, precisamente en el orden en que se lo dieron Hun Camé y Vucub Camé, Chiquiripat, Cuchumaquic, Ahalpuh, Ahalganá, Chamiabac, Chamiaholom, Ahalmez, Ahaltocob, Xic y Patán, los doce; que así se llamaban los señores que enviaban su recado por medio de los búhos.*

Más adelante podemos ver que nuestros héroes se despidieron de su madre, y ella se enterneció y echó a llorar; *nosotros nos vamos pero todavía no hemos muerto, dijeron al partir Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú. Tremendamente significativo es el hecho de que la madre llora cuando ve partir a sus hijos, a esa dualidad, y ellos le dicen nos vamos porque no hemos muerto; siendo necesario ese vía-crucis por el cual habían de pasar, para ver si realmente podían triunfar en ese camino que les esperaba.*

El relato prosigue diciendo: *En seguida se fueron Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú y los mensajeros los llevaban por el camino, así fueron bajando hacia Xibalbá, por unas escaleras muy inclinadas (recordemos que Lucifer es escalera para subir y es escalera para bajar); fueron bajando hasta que llegaron a la orilla de un río que corría rápidamente entre los barrancos llamados Nuzioancul y Cuzivan y pasaron por ellos, luego pasaron por el río que corre entre jícaros espinosos, los jícaros eran innumerables pero ellos pasaron sin lastimarse, cuando llegaron a la orilla de un río de sangre y lo atravesaron sin beber sus aguas, pasaron posteriormente otro río solamente de agua y no fueron vencidos, pasaron otra vez hasta que llegaron a donde se juntaban cuatro caminos y ahí fueron vencidos, en el cruce de los cuatro caminos, de estos cuatro caminos, uno era rojo, otro negro, otro blanco y el último amarillo y el camino negro les habló de esta manera: YO SOY EL QUE DEBEIS TOMAR PORQUE YO SOY EL CAMINO DEL SEÑOR.*



El V. M. Samael nos instruye al respecto y nos habla precisamente de las aguas, primero son negras, luego blancas, posteriormente amarillas y por último rojas, cuando se trabaja en la forja de los cíclopes en forma adecuada y precisamente aquí nos están hablando del paso de varios ríos y al llegar al cruce de los caminos son vencidos, debido a que se dejaron influenciar por el camino negro o sea el camino equivocado, en el cual el agua jamás torna a cambiar su color. Allí fueron vencidos, dice el Popol-Vuh, los llevaron por el camino de Xibalbá que era el camino negro y cuando llegaron a la sala de consejo de los señores del mal, ya habían perdido la partida.

El relato sigue diciendo: *Ahora bien, los primeros que estaban ahí sentados eran solamente muñecos de palo, arreglados por los de Xibalbá* (esto nos hace recordar a los seres humanos, formados de madera o hechos de madera, que no supieron adorar a su señor, a su creador y formador y debido a eso fueron aniquilados, fueron tragados por el agua y las inundaciones).

Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú creyeron que estos muñecos de palo eran los señores guías de Xibalbá y los saludaron, *pero los muñecos no respondieron, al punto soltaron la carcajada los señores de Xibalbá y todos los demás señores se pusieron a reír ruidosamente, porque sentían que ya los habían vencido. Luego hablaron Hun Camé y Vucub Camé que eran los guías de los señores negros de Xibalbá: muy bien, dijeron, ya vinisteis; mañana preparad la máscara, vuestros anillos y vuestros guantes, venid a sentaros en nuestro banco, pero el banco que les ofrecían era de piedra ardiente y en el banco se quemaron* (esto nos está hablando de la misma prueba de Xibalbá, de la misma dualidad; indica claramente que fracasaron en el trabajo con la piedra, debido a eso el yo se enseño, porque no pudieron vencerlo y en este caso el yo se convierte en su guardián, en su satán interior).

*Se pusieron a dar vueltas en el banco pero no se aliviaron y si no se hubieran levantado se habrían quemado más; los de Xibalbá se echaron a reír de nuevo, se retorcían del dolor que les causaba la risa en las entrañas, en la sangre y en los huesos, riéronse todos los señores de Xibalbá; idos ahora a aquella casa les dijeron, ahí se os llevará vuestra raja de ocote y vuestro cigarro y ahí dormiréis* (la raja de ocote es una rama pequeña del árbol llamado pino, propiamente el pino de esta región que es el pino de ocote, que fácilmente al prenderle un cerillo arde en forma inmediata y cuando se refieren al cigarro, es un cigarrillo tal, hecho precisamente con la planta del tabaco). Prosiguiendo podemos decir que en seguida llegaron a la casa oscura, no había más que tinieblas en el interior de la casa, mientras los señores de Xibalbá discurrían lo que debían hacer. *Sacrifiquémoslos mañana, que mueran pronto, para que sus instrumentos de juego nos*



*sirvan a nosotros para jugar, dijeron entre sí los señores de Xibalbá. Ahora bien su ocote, la ramita de pino, era una punta redonda de pedernal, del que llaman Zaquitoc, este es el pino de Xibalbá, su ocote era puntiagudo, afilado y brillante como hueso. Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú entraron a la casa oscura, ahí fueron a darles su ocote, un solo ocote encendido que les mandaban Hun Camé y Vucúb Camé, junto con un cigarro para cada uno, encendido también, que les mandaban los señores; estaban en completa oscuridad cuando llegaron los portadores del ocote y los cigarros; al entrar el ocote alumbraba brillantemente. Que enciendan su ocote y su cigarro cada uno, que vengan a devolverlos al amanecer, pero que no los consuman, sino que los devuelvan enteros, esto es lo que mandan a decir los señores. Y así fueron vencidos; su ocote se consumió y así mismo se consumieron los cigarros que les habían dado (aquí hay una clara referencia a la conservación del fuego: Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú no pudieron conservar ese fuego, lo perdieron en esa noche del cuarto oscuro o de la casa oscura, por eso fueron vencidos y castigados, esa casa oscura llamada Quecumaha, ahí solo habían tinieblas y en tinieblas se quedaron debido a no poder conservar el fuego).*

La segunda casa en donde tiritaban se llamaba Xuxulim-ha dentro de la cual hacía mucho frío; un viento frío e insoportable soplaba en su interior. La tercera casa era la de los tigres, llamada Balami-ha, en la cual no había más que tigres que se revolvían, se amontonaban, gruñían y se mofaban; los tigres estaban encerrados dentro de la casa. Zotzih-ha la casa de los Murciélagos se llamaba el cuarto lugar del castigo, dentro de esta casa no había más que murciélagos que chillaban, gritaban y revoloteaban, los murciélagos estaban encerrados y no podían salir. La quinta casa se llamaba de las navajas, Chayin-ha, dentro de la cual solamente había navajas cortantes y afiladas, calladas o rechinando las unas con las otras dentro de la casa; muchos eran los lugares de tormentos de Xibalbá, pero no entraron en ellos Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, solamente mencionamos los nombres de estas casas de castigo.

Analizando detenidamente, nos damos cuenta que el frío lunar de la segunda casa hace insoportable su estancia en ella y debido a eso los héroes son vencidos. La tercera casa, de los tigres, tiene que ver con aquel Prometeo, con aquella fuerza interior que tenemos todos, pero que desafortunadamente está ennegrecida. Por eso es que en la obra del V.M. Samael, La Doctrina Secreta de Anáhuac, la relación del perro y el tigre con el Xolotl Luciférico tiene mucho que ver con esta cueva, la cueva de los tigres. La otra es la casa de los murciélagos, símbolo negativo para muchos, pero que sin embargo se sabe que el murciélago es una fuerza maravillosa, poderosa, que podría dar una enseñanza superior a los



estudiantes que no son vencidos en esta cuarta casa de castigo, sino que interpretan el símbolo como del enfrentamiento que deberíamos de hacer hacia sí mismos. La quinta casa, la de las navajas cortantes, representa la pérdida de la espada, la pérdida del poder, la pérdida de la energía, está indicando el fracaso también en esta casa.

Cuando los dioses del mal entraron y les pidieron todas las pruebas a Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, se dieron cuenta que en todas las cuevas habían fracasado, en todas las casas, por lo cual en seguida los sacrificaron y los enterraron en Pucbal-Chah así llamado. Antes de enterrarlos le cortaron la cabeza a Hun Hunahpú y enterraron al hermano mayor junto con el hermano menor (cortar la cabeza es símbolo de la decapitación budista que ellos no pudieron hacer en sí mismos y que por lo tanto fracasaron en su descenso a los infiernos atómicos). *Llebad la cabeza y ponedla en aquel árbol que está sembrado en el camino, dijeron Hun Camé y Vucub Camé; y habiendo ido a poner la cabeza en el árbol al punto se cubrió de frutas, este árbol que jamás había fructificado antes de que pusieran entre sus ramas la cabeza de Hun Hunahpú. Y a este fruto o jícara la llamamos hoy la Cabeza de Hun Hunahpú, que así se dice. (Este árbol de las cabezas, representa el árbol del conocimiento, ese árbol maravilloso en el cual queda encerrado el misterio).*

Con gran admiración contemplaban Hun Camé y Vucub Camé el fruto del árbol; el fruto redondo estaba en todas partes, pero no se distinguía la cabeza de Hun Hunahpú, era un fruto igual a los demás frutos del jícara, así aparecía ante todos los de Xibalbá cuando llegaban a verla, a juicio de aquellos la naturaleza de este árbol era maravillosa por lo que había sucedido en un instante, cuando pusieron entre sus ramas la cabeza de Hun Hunahpú y los señores de Xibalbá ordenaron: *que nadie venga a coger de esta fruta, que nadie venga a apostarse debajo de este árbol dijeron* y así dispusieron impedirlo todos los de Xibalbá; la cabeza de Hun Hunahpú no volvió a aparecer porque se había vuelto el mismo fruto del árbol que se llama jícara.

Esta historia que aquí culmina se parece, aunque con modificaciones, al relato del árbol del conocimiento, de la ciencia del bien y del mal del Génesis Hebraico, en el que el Señor dice que de todos los frutos que hay en el huerto se puede comer, más del árbol del conocimiento, del árbol que está en el Edén, de ese árbol no se puede comer, porque el día que de él se coma, inevitablemente moriremos. En este caso los señores de Xibalbá, representando a la parte oculta o la contraparte de ese Ser Creador, la dualidad misma representada en su parte negativa, ordenan que nadie venga a coger de esta fruta, que nadie



venga a ponerse debajo de ese árbol. En ese momento todas las fuerzas del mal quedaron concurridas en ese árbol.

Las historias del Quiché o las historias del Popol-Vuh están constantemente relacionadas precisamente con este árbol del conocimiento. Cuando el ser humano no es capaz de enfrentarse a sí mismo, de valorar el trabajo psicológico interior, de entender que dentro de nuestro interior existe una posibilidad que es nuestra esencia, la cual inevitablemente tiene que despertar para que se haga cargo de todos nuestros procesos psicológicos y pueda empezar a observar a los diferentes elementos inhumanos que tenemos adentro y que nos caracterizan como seres inferiores en el completo sentido de la palabra, se mantiene en un lamentable estado como víctima de las circunstancias y por lo tanto, aunque nos llamemos hombres, realmente somos humanoides como bien refiere el Venerable Maestro Samael. Como lógica consecuencia los derrotados, en este caso Hun Hunahpú y Vucub Hunahpú, pierden sus elementos fundamentales del juego de la pelota y estos, misteriosamente, aparecen en la casa de Ixmucané, la abuela, con lo cual ella se percata que sus hijos han muerto y llora de dolor al ver que no pudieron regresar después de haber partido.

En síntesis podemos decir que esta partida de nuestros héroes es como aquel hijo que se va con el ánimo de hacer fortuna, pero estamos hablando de una fortuna psicológica y que lamentablemente no la consigue y que ni siquiera regresa vencido. Lo peor es que no regresa porque ha sido muerto en aquel lugar llamado Pucbal-Chah y donde es enterrado después de haber sido decapitado.

Hasta aquí este maravillosos pasaje develado del Popol Vuh.

