

La Leyenda del Enano y el Gobernante¹



Vistas de la Pirámide del Adivino en Uxmal y Mtro. José Huchim Herrera contando la leyenda.

En 1843, el explorador John L. Stephens escribió “Incidentes del Viaje a Yucatán,” donde recuenta sus aventuras en el Mundo Maya. Al llegar a Uxmal, Stephens cuenta que encontró a un hombre Maya sentado en un portal de la pirámide más alta de Uxmal, quien le contó la siguiente historia:

En este mismo lugar cerca del Palacio del Gobernador, hace muchos años, vivía una vieja. Nunca tuvo hijos. Un día encontró un huevo muy especial; entonces, cubriéndolo con un lienzo lo escondió en una esquina de su casa. Ella lo espiaba cada mañana para ver si había empollado. Un día encontró la cáscara rota, y un niño pequeño había salido del huevo. La vieja se puso muy feliz, y cuidó a su niño con mucho amor. El niño era muy inteligente, y apenas al año ya caminaba y hablaba muy bien. Pero dejó de crecer. A pesar de eso, la vieja estaba esperanzada de que algún día el Enano se convertiría en un gran rey y señor. Pasó el tiempo, y la vieja mandó al Enano a la Casa del Gobernador de Uxmal a proponerle una competencia. El niño tuvo temor, pero tanto insistió su madre que al fin fue a ver al gran gobernante. “Te voy a retar a tres pruebas,” le dijo el Gobernante. “La primera: construye un camino blanco, largo, y recto.” El Enano regresó corriendo a su casa llorando y pidiendo ayuda. Su madre le aconsejó: “Regresa y pide al Gobernador que ponga la primera piedra en el camino, y verás lo que pasa.” Y así lo hizo. El Gobernador puso la pesada piedra con mucho esfuerzo, y otro tanto hizo el Enano cuando llegó su turno. Asistido por los poderes mágicos de la vieja, el enano pudo completar el sac be’ fácilmente, conectando la ciudad de Uxmal con la ciudad de Kabah. El Gobernador, furioso con el Enano, le dio un segundo reto: “Esta noche debes levantar una casa más alta que ninguna otra del lugar; si no está terminada al amanecer, morirás.” El enano regresó nuevamente a su casa llorando, pero su madre lo consoló y puso a dormir. Al día siguiente el Enano despertó acostado sobre la pirámide más grande de del lugar. Al ver la bella y alta estructura, el Gobernador, aún más furioso, hizo llamar al Enano para darle el tercer reto. “Ve por tres cocoyoles,” le ordenó el Gobernador. Nos golpearemos con esas duras semillas hasta que uno de nosotros triunfe.” El Enano corrió a su casa y pidió ayuda a su mamá, quien le frotó una tortillita de maíz sobre la cabeza. Cuando regresó el Enano a ver al Gobernador, empezaron a golpearse. El Gobernador rompió los tres cocoyoles en contra de la cabeza del Enano sin hacerle daño. Temeroso, el Gobernador pensó arrepentirse pero no pudo ya que todos sus súbditos lo miraban. No pudo más que someterse al turno del Enano. Con mucha fuerza, el Enano rompió uno y dos cocoyoles en contra de la cabeza del Gobernador, y con el tercero lo mató. Todos lo declararon vencedor, y el Enano se convirtió en gobernante del lugar. Pocos años después murió la vieja. La gente de este lugar tiene la creencia de que la vieja se sienta al lado de la boca de un túnel muy largo que conecta el pueblo de Maní con Tho’ (Mérida). Ella está allí sentada, cuidando a una serpiente que guarda las aguas subterráneas. La pirámide más alta e imponente de Uxmal es llamada Pirámide del Enano o del Adivino.

¹ Adaptado de Arqueología Mexicana Vol. 21, 2006 <http://www.arqueomex.com> por Mtro. José Huchim Herrera (Maya Yucateco & Director de la Z. A. de Uxmal, Yucatán, México).