

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE HISTORIA



EL JUEGO DE PELOTA ENTRE LOS ANTIGUOS MAYAS

TESIS PROFESIONAL
PARA OPTAR AL GRADO DE
LICENCIADA EN HISTORIA

TERESA FEDERICO ARREOLA



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

I N D I C E

Introducción.

CAPITULO I

El juego de pelota entre los antiguos mayas, según sus fuentes escritas p. 1

CAPITULO II

El juego de pelota en la Arqueología Maya-. p. 21

CAPITULO III.

El juego de pelota en pueblos mesoamericanos no mayas, según sus fuentes escritas. p. 63

CAPITULO IV

El juego de pelota en la Arqueología Mesoamericana no maya p. 95

CAPITULO V

Comparación entre el juego de pelota maya y el mesoamericano no maya. p. 105

Conclusiones. p. 115

INTRODUCCION.

Para llegar a un mejor conocimiento de las culturas mesoamericanas, se ha requerido del concurso de un sinnúmero de investigadores que han aportado luces sobre sus diferentes aspectos, basándose en los datos contenidos en diversas fuentes: códices, crónicas coloniales y vestigios arqueológicos que por fortuna se han ido rescatando del olvido o de la destrucción.

La indagación acuciosa y metódica de estos investigadores sobre una o varias manifestaciones culturales de los pueblos mesoamericanos, ha venido enriqueciendo cada vez más el acervo de conocimientos que de ellos tenemos y, al integrarlos en una visión histórica, nos conduce a la formulación de hipótesis y teorías, las que son probadas o desaprobadas ante la evidencia de nuevos datos.

Así, dentro de todas estas consideraciones, se ubica la investigación científica de determinada manifestación cultural con el fin primordial de que se aclare lo confuso o se responda a una interrogante, tratando de que la historia se acerque más y más, en el largo camino que recorre, al conocimiento de cómo fueron los hechos en el pasado para poder reconstruirlo.

El juego de pelota es un rasgo cultural que está presente a lo largo de la evolución de Mesoamérica, aunque también se localiza fuera de su ámbito pero sin la importancia y significación que tuvo para los pueblos mesoamericanos. Desde épocas tempranas se le encuentra ya en algunos centros ceremoniales así como también en representaciones escultóricas y con el tiempo va acrecentando su importancia al integrar otros aspectos culturales, lo que ha sido comprobado tanto por los testimonios arqueológicos como por las fuentes escritas.

El interés central de nuestro estudio es el de explicar el significado que tuvo el juego de pelota entre los anti-

guos mayas. Para el efecto se hicieron como primer paso el acopio y la investigación de datos consignados en las fuentes escritas. A continuación se inició la tarea de recopilar los datos que aportan los vestigios arqueológicos para llegar a un conocimiento más integrado; pero, con la intención de ampliar nuestro conocimiento del juego de pelota y con ello el horizonte de nuestro criterio, realizamos además una comparación entre el juego de pelota maya y el mesoamericano no maya, previo estudio de fuentes escritas y vestigios arqueológicos referidos a él. En cada una de estas fases de nuestro estudio se hizo un resumen, y al final exponemos nuestras conclusiones.

Se agradece la erudita orientación del doctor Alberto Ruz L'huillier como director de esta tesis; asimismo a los arqueólogos Miguel Medina V., Carlos Navarrete y Gerardo Cepeda C., por la revisión y atinadas sugerencias, y por la valiosa información proporcionada.

CAPITULO I.

EL JUEGO DE PELOTA ENTRE LOS ANTIGUOS MAYAS, SEGUN SUS FUENTES ESCRITAS.

Se acudió a las fuentes coloniales referidas al área maya con el fin de recabar datos sobre el juego de pelota. Encontramos noticias acerca de dicho juego en el Popol Vuh y una mención breve en el Testamento de los Xpantzay. Entre los cronistas españoles es notoria la ausencia de información sobre el juego de pelota. La única referencia la proporciona el obispo fray Diego de Landa en su Relación de las Cosas de Yucatán, cuando nos dice que los jóvenes se reunían para jugar a la pelota, sin agregar más acerca de este tema.

Con los datos obtenidos en las fuentes escritas y los aportados por los vestigios arqueológicos, se tratará de llegar a un conocimiento más amplio del mencionado juego.

EL JUEGO DE PELOTA EN EL POPOL VUH.

El pueblo quiché, grupo mayance del altiplano guatemalteco, nos ha legado un importante documento de contenido mítico e histórico, el Popol Vuh, relato que trata de las ideas cosmogónicas de los quichés, sus antiguas tradiciones, la historia de sus orígenes y la cronología de sus reyes hasta el año de 1550. Se escribió en lengua nativa a raíz de la Conquista, utilizando caracteres latinos, y se cree que su autor fue un indio perteneciente a la nobleza.

Aparte de su contenido esotérico, que ha dado lugar a diversas interpretaciones, las diferencias de traducción en algunos aspectos fundamentales para nuestro tema dificultan el análisis de éstos, diferencias que se harán notar en el transcurso

de la exposición.¹

Han sido objeto de nuestro interés aquellas tradiciones cu yos acontecimientos que se narran ahí, tienen relación con el juego de pelota, desarrollándose éstos dentro de un marco mítico.

La primera tradición que trataremos es aquella que se refiere a las aventuras de los dos hermanos de origen divino, Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú², hijos de Ixpiyacoc e Izmucané³, llevadas a cabo cuando todavía el sol y la luna no existían, y el hombre aún no había sido creado.

Hun-Hunahpú procreó dos hijos llamados Hunbatz y Hunchouén⁴, por su naturaleza grandes sabios y adivinos; eran flautistas, cantores, tiradores con cerbatana, pintores, escultores, joyeros y plateros. El padre Hun-Hunahpú y el tío Vucub-Hunahpú se ocupaban únicamente de jugar a los dados y a la pelota todos los días y de dos en dos se disputaban los cuatro cuando se reunían en el juego de pelota.⁵

1.- Se citarán las siguientes traducciones del Popol Vuh:

- 1.- Basseur de Bourbourg, Ch. E., Popol Vuh: le livre sacré et les mythes de l'antiquité américaine. Paris, 1861.
 - 2.- Edmonson, Munro S. The Book of Counsel: The Popol Vuh of the Quiche Maya of Guatemala. Tulane University, (Mid. Amer. Research, Pub. 35). 1971.
 - 3.- Raynaud, George. Popol Vuh. El Libro del Consejo. UNAM. México, 1939.
 - 4.- Recinos, Adrián. Popol Vuh: las antiguas historias del Quiché. Fondo de Cultura Económica. México, 1947.
 - 5.- Schultze-Jena, Leonhard S. Popol Vuh: das heilige Buch der Quiché-Indianer von Guatemala. Stuttgart-Berlin, 1944.
 - 6.- Jiménez, Francisco. Las historias del origen de los indios de esta provincia de Guatemala. 1857.
- 2.- Hun-Hunahpú, 1 Hunahpú; Vucub-Hunahpú, 7 Hunahpú, son días del calendario quiché (Recinos, Op. cit., p. 120, nota #82).
 - 3.- Ixpiyacoc e Izmucané, el viejo y la vieja, la pareja creadora (Recinos, Op. cit., p. 87, nota #4).
 - 4.- Hun-Batz, 1 Mono, es el undécimo día del calendario quiché. Hun-Chouén, 1 Mono, es el undécimo día del calendario maya (Recinos, Op. cit., p. 121, nota #83).
 - 5.- Ibid., p. 122.

Cierta vez que esta última pareja se encontraba jugando a la pelota en el camino a Xibalbá⁶, fueron oídos por Hun-Camé y Vucub-Camé⁷, jueces supremos de este lugar y quienes, irritados por el ruido del peloteo que se producía arriba de sus cabezas, reunieron a los demás señores que causaban las distintas enfermedades padecidas por el hombre, a fin de deliberar sobre la manera de castigar la osadía de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú.

Los señores de Xibalbá acordaron enviarles a sus mensajeros para invitarlos a jugar. Pero en realidad, lo que los señores deseaban y esperaban era apoderarse de los instrumentos de juego de los dos hermanos, así como de sus pelotas de caucho (quic)⁸ después de sacrificarlos. Los instrumentos consistían en: guantes, cueros, corona, máscara y anillos.

Los equivalentes en quiché de las palabras que designan los instrumentos de juego son los siguientes: txuum es el cuero para las asentaderas, pachgab el guante, yachvach corona, adorno o aro que llevaban sobre la cabeza y que para algunos autores sostenía un cubre-cara o careta llamada vachxot. Para la palabra anillo su correspondiente en quiché es baté, la que ha sido traducida de las siguientes formas: como pala (según Ximénez), como anillos (según Brasseur, Raynaud, Recinos y Edmonson), Schultze-Jena cita la palabra en los varios párrafos en que aparece pero sin traducirla y, según el diccionario quiché de fray Francisco Alvarez, siglo XVII, significa argolla para la garganta.⁹

Por otra parte, se cree que la palabra baté es el término que designa a los anillos móviles¹⁰, aunque si nos fijamos en la

- 6.- Para los quichés, Xibalbá era la región subterránea habitada por enemigos del hombre (Recinos, Op. cit., p. 122, nota #87).
- 7.- Hun-Camé, 1 muerte; Vucub-Camé, 7 muerte; son días del calendario. La jerarquía quiché era a menudo del primero al séptimo (Recinos, Op. cit., p. 121, nota #88).
- 8.- Quic es sangre, savia y resina de árbol, especialmente la del caucho o goma elástica que los antiguos mayas y quichés usaban a veces como incienso para sus sahumeros. La pelota con que jugaban se llamaba también quic (Recinos, Op.cit., p. 138, nota #135).
- 9.- Krickeberg, Walter. "El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso". Traducciones Mesoamericanistas. Soc. Mexicana de Antropología, t. 1, México, 1966, pp.198-199.
- 10.- Recinos, Op.cit., p. 163, nota #185; Blom, citado por Krickeberg, Op.cit., p. 199; Raynaud, Op.cit., p. 192, nota #58.

manera en que, según el relato, se lleva a cabo el juego, tal traducción no parece ajustarse a ésta. Además, parece ser que la descripción del equipo corresponde a la representación de un jugador con atavío ceremonial, pues se refiere a objetos protectores y decorativos, y en tal caso la palabra baté puede ser cualquiera de estos dos tipos de objetos que integran el atavío.

El relato continúa diciendo que una vez enterados de los deseos de los señores de Xibalbá, los dos héroes se prepararon para partir y se despidieron de su madre y de los hijos de Hun-Hunahpú, dejando en prenda su pelota la cual fue colgada en el hueco que hacía el techo de la casa, diciendo: "ya volveremos a jugar".¹¹

Para llegar a Xibalbá bajaron por unas escaleras muy inclinadas, pasaron por un río que corría rápidamente entre dos barrancos, después pasaron por otro río que se deslizaba entre juncos espinosos y enseguida cruzaron un río de sangre. Por último atravesaron un río de agua, y habiendo llegado a un punto donde se juntaban cuatro caminos, uno rojo, uno blanco, uno amarillo y uno negro, este último camino les habló diciéndoles que él era el que conducía a Xibalbá, y fue el que tomaron.

Los dos hermanos, ignorantes de las intenciones de los señores de Xibalbá, desde un principio fueron objeto de humillaciones al no pasar las primeras pruebas (únicas que conocieron pues eran otras muchas) que les esperaban. En la última prueba se decidió su suerte, ya que los señores de Xibalbá les ordenaron:

Idos ahora a aquella casa, les dijeron; allí se os llevará vuestra raja de ocote y vuestro cigarro y allí dormiréis. En seguida se fueron a la Casa Oscura. No había más que tinieblas en el interior de la casa. Mientras tanto, los Señores de Xibalbá discurrían lo que debían hacer.

-Sacrifiquémoslos mañana, que mueran pronto, pronto, para que sus instrumentos de juego nos sirvan a nosotros. pa ra jugar, dijeron entre sí los Señores de Xibalbá.¹²

La pelota de ellos
Era como una navaja redonda
Cuchillo Blanco era el nombre de la pelota,
La pelota de los del Inframundo.

11.- Recinos, Op.cit., p. 127.

12.- Ibid., pp. 129-130.

Su pelota era brillante,
 Pero estaba rellena con huesos rotos,
 Que era lo que emergía
 de la pelota de los del Inframundo.¹³

La prueba consistía en que deberían de entregar el ocote y los cigarros al amanecer, enteros, sin consumir, a los señores de Xibalbá. Como no lograron cumplir esta condición, fueron sacrificados inmediatamente, y antes de ser enterrados en el Pucbal Chah¹⁴ se le cortó la cabeza a Hun-Hunahpú, la que fue colgada en un árbol sembrado en el camino y al instante éste -que nunca antes había fructificado- se cubrió de frutos, confundiendo la cabeza de Hun-Hunahpú con las frutas del jícaro. Por este hecho prodigioso, los señores decretaron que nadie se acercara a ese árbol.

Tiempo después, una doncella llamada Ixquic, hija de uno de los señores de Xibalbá, curioso por conocer el árbol cuya historia había oído decidió visitarlo. Al desear cortar un fruto, le habló el que correspondía a la calavera de Hun-Hunahpú invitándola a extender su mano. Al hacerlo, la calavera con apariencia de jícaro, le lanzó un chisquete de saliva que desapareció al instante; enseguida le explicó que en esa saliva le transmitía su descendencia y que subiera a la tierra a reunirse con Izmucané, madre de él.

Así fueron engendrados Hunahpú e Ixbalanqué¹⁵. Cuando se aproximaba su nacimiento, Ixquic subió a la superficie de la tierra y se presentó ante la abuela quien la rechazó pues no creía que fuera su nuera, ya que "la descendencia y linaje" de sus dos hijos, Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, la habían heredado sus nietos Hunbatz y Hunchouén. Como la joven insistiera en quedarse, la abuela decidió someterla a una prueba que consistió en pedirle que trajese una red de maíz de la milpa "que posean Hunbatz y Hunchouén". La joven cumplió con esta prueba

13.- Edmonson, Op.Cit., p. 71.

14.- "Parece evidente que hay aquí un error de transcripción y que el nombre de aquel sitio debe haber sido Pucbal Chah, o sea el sacrificadero del juego de pelota" (Recinos, Op. cit., p. 132, nota #115).

15.- Hunahpú, un cazador con cerbatana; Hunahpú es también el nombre del vigésimo día del calendario quiché (Recinos Op. cit., p. 87, nota #3).

Ixbalanqué: Pequeño (Joven Segundón) Brujo, Brujito (Raynaud, Op.cit., p. 209, nota #5)

gracias a la intervención del dios de la lluvia y de la diosa de las mieses, invocados por ella. De esta forma, Ixquic fue aceptada por la madre de los que habían muerto en Xibalbá.

Al ocurrir el nacimiento de los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, no fueron aceptados por la abuela y los medios hermanos Hunbatz y Hunchouén, quienes les tenían envidia. Crecieron con dificultades y "se ocupaban solamente de tirar con cerbatana todos los días"¹⁶, procurando de esta manera el sustento de la abuela y medios hermanos. Una de sus hazañas sobre la tierra fue la de luchar y derrotar a unos gigantes ensoberbecidos, a Vucub Caquix¹⁷ (quien se vanagloriaba de ser el sol), y a sus dos hijos: Zipacná (quien jugaba a la pelota con las grandes montañas), y Cabracán (quien decía que derribaba las montañas). El primero de estos dos, Zipacná, había matado a los cuatrocientos muchachos de los cuales "se cuenta que entraron en el grupo de estrellas que por ellos se llama Motz".¹⁸

Para castigar la envidia de sus medios hermanos, Hunahpú e Ixbalanqué aprovecharon cierta ocasión en que se presentaron ante la abuela sin llevar la caza, pidiendo la ayuda de Hunbatz y Hunchouén para obtenerla; éstos accedieron a su petición y llegada la oportunidad, fueron convertidos en monos por Hunahpú e Ixbalanqué que pasaron a ocupar sus lugares ante la abuela.

Lo primero que hicieron fue dedicarse al cultivo de la milpa que había pertenecido a Hunbatz y Hunchouén y la que estaba abandonada. No prosperaron en sus propósitos, pues su labor fue deshecha por los animales. Al tratar de atrapar a los culpables, sólo pudieron apoderarse de un ratón que para evitar seguir siendo castigado, les dijo lo siguiente: "Yo no debo morir a vuestras manos. Y vuestro oficio tampoco es el de sembrar la milpa".¹⁹ Después los enteró de la existencia de la pelota, anillos y guantes que estaban escondidos en el techo de la casa. Habiendo enga

16.- Recinos, *Op. cit.*, p. 142.

17.- o sea "siete guacamayo" (*ibid.*, p. 103, nota #55).

18.- "el montón, las Siete Cabrillas o Astillejos, las Pléyades". (*ibid.*, p. 113, nota #71).

19.- *Ibid.*, p. 150.

ñado a la abuela, lograron posesionarse de ellos y, contentos, "estuvieron jugando solos largo tiempo y limpiaron el patio donde jugaban sus padres".²⁰

Los señores de Xibalbá, molestos por el tropel que hacían sobre sus cabezas, los mandaron retar por medio de sus mensajeros: "que vengan, han dicho los Señores; aquí deseamos jugar a la pelota con ellos, dentro de siete días queremos jugar..."²¹

Al enterarse la abuela de los deseos de los señores, se valió de un piojo para comunicárselos a sus nietos, quienes se encontraban en el juego de pelota; pero en el camino se forma una cadena de animales, a consecuencia de tragarse el uno al otro, para llevar más rápido el mensaje.

De esta forma, quien llega hasta los muchachos es el gavilán que "se paró sobre la cornisa del juego de pelota"²² y que, al estar graznando para llamar su atención, éstos le tiraron con su cerbatana pegándole en un ojo. Al caer herido, pone como condición para entregarles el mensaje que lo curen y, para el efecto, utilizan un poco de goma de su pelota llamada lotzquic.²³

Una vez enterados de los designios de los señores de Xibalbá, se fueron a despedir de la abuela. Al verla triste, le dejaron dos cañas sembradas en medio de la casa y en tierra seca, advirtiéndole que si se secaban, señal era de sus muertes, y que si retoñaban, señal de que vivían.

Iniciaron el descenso a Xibalbá, y al igual que sus progenitores, pasaron por el río de sangre que atravesaron utilizando sus cerbatanas. Al llegar al punto donde convergían los cuatro caminos, ellos ya sabían cual conducía a Xibalbá, pues estaban enterados del destino de sus padres en el inframundo y de la maldad de sus moradores, de ahí que desde un principio actuaran con precaución venciendo las pruebas a que se les iba sometiendo.

20.- *Ibid.*, p. 153.

21.- *Ibid.*

22.- *Ibid.*, p. 155.

23.- *Lotz*, acedera, vulgarmente en Guatemala, chicha fuerte; *Lotzquic*, goma o jugo de acedera. (*Recinos, Op.cit.*, p.155, nota #171).

Llegados a Xibalbá, la primera prueba fue en la Casa Obscura y por medio de un ardid salieron triunfantes, presentándose ante los señores al día siguiente para jugar a la pelota:

Vamos a jugar a la pelota, muchachos, les dijeron los de Xibalbá.

Bueno, contestaron.

Usaremos esta nuestra pelota, dijeron los de Xibalbá.

De ninguna manera usaréis esa, sino la nuestra, contestaron los muchachos.

Esa no, sino la nuestra será la que usaremos, dijeron los de Xibalbá.

Está bien, dijeron los muchachos.

Vayan por un gusano chil, dijeron los de Xibalbá. Eso no, sino que hablará la cabeza de león, dijeron los muchachos.²⁴

Por la discusión anterior, se desprende la importancia que tenía el utilizar en el juego, la pelota de uno de los dos bandos. Posiblemente implicaba alguna regla, pues una vez resuelto con qué pelota se va a jugar, el bando que ganaba la elección iniciaba la partida:

Entonces los de Xibalbá arrojaron la pelota, la lanzaron directamente al anillo de Hunahpú. Enseguida, mientras los de Xibalbá echaban mano del cuchillo de pedernal, la pelota rebotó y se fué saltando por el suelo del juego de pelota.²⁵

Schultze-Jena traduce este párrafo de la siguiente manera:

... la pelota es arrojada directa y exactamente delante del baté de Hunahpú, luego los de Xibalbá vieron salir de la pelota el puñal desnudo y silenciosamente se fue [?] por todo el piso del juego de pelota.²⁶

Por su parte Edmonson traduce:

Entonces la pelota fue arrojada por los del Inframundo
La pelota se detuvo ante el anillo de Hunahpú,
Y mientras los del Inframundo miraban
El cuchillo blanco salir del interior de la pelota.
Retumbando.
Se fue por todo el piso de la cancha.²⁷

24.- Recinos, *Op. cit.*, p. 162.

25.- *Ibid.*, p. 163.

26.- Schultze-Jena, *Op. cit.*, p. 77.

27.- Edmonson, *Op. cit.*, p. 115.

La traducción de los dos últimos autores parece más apegada al texto por lo que viene después:

¿Qué es esto?, exclamaron Hunahpú e Ixbalanqué.

¿Nos queréis dar la muerte?, ¿Acaso no nos mandásteis llamar? ¿Y no vinieron vuestros propios mensajeros? En verdad, ¡desgraciados de nosotros! Nos marcharemos al punto, les dijeron los muchachos.

Eso era precisamente lo que querían que les pasara a los muchachos, que murieran inmediatamente y allí mismo en el juego de pelota y que así fueran vencidos.*

Pero no fue así, y fueron los de Ixibabá los que salieron vencidos por los muchachos.²⁸

De esta información nos interesan los siguientes datos: el lanzamiento intencional de la pelota al baté de Hunahpú, la presencia de un cuchillo en ésta y la atrada reclamación de los muchachos por el intento de matarlos, ya que nos hacen pensar en la decapitación -que más adelante se realiza-, quedando así favorecida, en esta ocasión, la interpretación de baté como pro tector más que anillo portátil, pues es más consecuente con lo que se trata de expresar.

El desenlace de este juego termina así, de acuerdo a Recinos:

No os marchéis, muchachos, sigamos jugando a la pelota, pero usaremos la vuestra, les dijeron a los muchachos.

Está bien, contestaron, y entonces metieron la pelota [en el anillo de Ixibabá], con lo cual terminó la partida.²⁹

Ningún otro traductor coincide con esta versión. Revisando el texto quiché, no aparece en el párrafo correspondiente la palabra baté que Recinos traduce como anillo; tomando en cuenta esto, nos hemos decidido por la traducción de Schultze-Jena la cual coincide -en lo esencial- con las otras interpretaciones:

No se marchen, vosotros muchachos, queremos jugar a la pelota y solamente vuestra pelota queremos usar,

* "y fueran vencidos por los cuchillos" (Edmonson, Op.cit., p.115).

28.- Recinos, Op.cit., p. 163.

29.- Ibid., p. 79

se dijo a los muchachos .

Pues bien, contestaron aquellos. Y era el turno de su pelota cuando fue comenzado el juego.³⁰

Al no lograr ganarles en este primer encuentro, los de Xibalbá sometieron a otras pruebas a los dos muchachos, de las cuales salieron victoriosos presentándose a jugar a la madrugada siguiente tal y como habían acordado. En este segundo encuentro "jugaron también tantos iguales. Luego acabaron de jugar y quedaron convenidos para la madrugada siguiente".³¹

Siguieron utilizando recursos ingeniosos para vencer los nuevos peligros que les esperaban; pero, en la Casa de Los Murciélagos, tuvieron que dormir dentro de sus cerbatanas para evitar ser mordidos por éstos. Habiendo pasado bien la noche, Hunahpú sacó la cabeza para ver si ya amanecía, imprudencia que aprovechó Camazotz "el murciélago de la muerte"³², para cortársela, quedando de esta manera decapitado, y por orden de los señores fue colgada en el juego de pelota.

Antes de que amaneciera, al cuerpo de Hunahpú se le dotó de una cabeza utilizando el carapacho de una tortuga y en cuyo modelamiento intervinieron las deidades del cielo. Gracias a esto revivió y pudieron ponerse de acuerdo los dos hermanos para el juego siguiente:

No juegues tú a la pelota, haz únicamente como que juegas; yo solo lo haré todo, le dijo Ixbalanqué:

En seguida le dió sus órdenes a un conejo: Anda a colocarte sobre el juego de pelota; quédate allí entre el encinal, le fué dicho al conejo por Ixbalanqué; cuando te llegue la pelota sal corriendo inmediatamente, y yo haré lo demás.³³

Este pasaje amerita una explicación, pues hay varios puntos por aclarar. De acuerdo con Recinos, primeramente se le ordena al conejo que se vaya a colocar sobre el juego de pelota y que se quede allí entre el encinal; con la primera expresión coinciden todos los autores si se entiende que se trata de significar altura, cosa que sí precisan los demás: "tú te quedas aquí sobre

30.- Schultze-Jena, *Op.cit.*, p. 79.

31.- Recinos, *Op.cit.*, p.

32.- *Ibid.*, p. 187.

33.- *Ibid.*, p. 168.

los muros de circunvalación del juego de pelota" (según Schultze-Jena), "vete a colocar allá arriba sobre el juego de pelota" (según Brasseur), "ve a ponerte encima del juego de pelota" (según Raynaud), "tú debes de estar sobre la cancha enseguida" (Edmonson). Todo favorece a la suposición de que el lugar del conejo será arriba del juego de pelota.

Con la segunda frase surge la confusión creada por las diferentes interpretaciones de chupam pixc: en el encinal (según Recinos), en el tomatal (según Ximénez y Edmonson), en el cornisamiento (Schultze-Jena), entre los adornos de la cornisa (Brasseur), y en el reborde (Raynaud). Como se puede observar, las tres últimas interpretaciones están más de acuerdo con lo que se quiere expresar y aunque no olvidamos el carácter mítico del relato, éste encierra una continuidad lógica que hace coherentes las acciones de los personajes dentro de la narración.

Una vez que amaneció, bajaron los gemelos al juego de pelota en donde permanecía colgada la cabeza de Hunahpú, quien hizo caso omiso de las burlas de los de Xibalbá. El juego fue iniciado por estos últimos:

Luego arrojaron la pelota los Señores de Xibalbá. Ixbalanqué le salió al encuentro; la pelota iba de recho al anillo, pero se detuvo, rebotando, pasó rápidamente por encima del juego de pelota y de un salto se dirigió hasta el encinal".³⁴

El lugar al cual se dirigió la pelota no ha sido bien aclarado, pues cada autor ha seguido su criterio en cuanto a su traducción. La palabra que aparece en el texto quiché es pix que significa tomatal y así la traduce Edmonson, pero tanto Recinos como Schultze-Jena aclaran que está inexactamente escrita y que la correcta es pixc (encinal); sin embargo, no coinciden en su interpretación, pues para el último tiene también otra acepción que es la de cornisamiento, inclinándose por ella.

A continuación, se observará que la interpretación tomatal-encinal (aunque de acuerdo al texto, tomatal es la correcta), parece ser la que más se ajusta a la trama del relato:

34.- Ibid., p. 172.

El conejo salió al instante y se fue saltando; y los de Xibalbá corrían persiguiéndolo. Iban haciendo ruido y gritando tras el conejo. Acabaron por irse todos los de Xibalbá.

En seguida se apoderó Ixbalanqué de la cabeza de Hunahpú; se llevó de nuevo la tortuga y fue a colocarla sobre el juego de pelota. Y aquella cabeza era verdaderamente la cabeza de Hunahpú y los dos muchachos se pusieron muy contentos.

Fueron, pues, los de Xibalbá a buscar la pelota y habiéndola encontrado [en el tomatal], los llamaron, diciendo:

Venid acá. Aquí está la pelota, nosotros la encontramos, dijeron, y la tenían colgando.

Cuando regresaron los de Xibalbá exclamaron:

¿Qué es lo que vemos?

Luego comenzaron nuevamente a jugar. Tantos iguales hicieron por ambas partes".³⁵

Si se toma en cuenta que lo que deseaba Ixbalanqué era alejar a los señores para apoderarse de la cabeza de su hermano y hacer el reemplazo, sí es factible que la pelota al pasar por encima del juego se dirigiese al tomatal y no que se quedara atorada en la cornisa; además, una vez que la pelota fue encontrada por los de Xibalbá, regresaron al campo de juego exhibiéndola, lo cual indica que se habían alejado de él, gracias al conejo previamente aleccionado.

Este contratiempo sufrido por Hunahpú no significó la derrota de los dos héroes por los de Xibalbá, quienes inútilmente se esforzaron por causarles la muerte, ya fuera en las diferentes pruebas a que los sometieron, o en el juego de pelota donde ambas facciones quedaron empatadas.

A pesar de los peligros afrontados, Hunahpú e Ixbalanqué siguieron con vida porque no era así como deberían morir. Al presentir que los de Xibalbá preparaban sus muertes mediante la hoguera, dispusieron la suerte final de sus restos para cumplir con su destino. Para el efecto, llamaron a los adivinos Xulú y Pacam para que aconsejaran a los de Xibalbá la conveniencia de "moler sus huesos en la piedra, como se muele la harina de maíz; que cada uno sea molido [por separado]; en seguida arrojados al río, allí donde brota la fuente, para que se vayan por todos

los cerros pequeños y grandes".³⁶

Cuando fueron llamados por los de Xibalbá, se presentaron presurosos y "juntándose frente a frente, extendieron ambos los brazos, se inclinaron hacia el suelo y se precipitaron en la hoguera, y así murieron los dos juntos".³⁷

Siguiendo los consejos de los dos adivinos, sus huesos molidos fueron arrojados al río, y al depositarse en el fondo del agua, se manifestaron dos hermosos muchachos que tenían toda la apariencia de Hunaipú e Ixbalanqué.

Enterados los de Xibalbá de este acontecimiento, al buscarlos por todo el río, fueron vistos primero con la apariencia de hombres-peces y después se presentaron como dos magos viejos y pobres que se dedicaban al baile y a realizar actos prodigiosos, como eran los de quemar una casa y volverla a su estado normal, o despedazarse uno al otro y luego resucitar.

Teniendo noticias Hun-Camé y Vucub-Camé de las hazañas de los dos humildes magos, pidieron su presencia para que los divirtieran; maravillados de su poder para resucitar a un sacrificado, pidieron ser ellos las víctimas, oportunidad que esperaban para realizar el sacrificio en ellos y ya no revivirlos.

Así fueron vencidos los de Xibalbá por Hunaipú e Ixbalanqué, engañándolos bajo la apariencia de magos. Después de muertos los dos jefes principales, revelaron sus nombres y el de sus padres a los de Xibalbá, los que se humillaron pidiendo clemencia y entonces les dictaron la siguiente sentencia:

Puesto que ya no existe vuestro gran poder ni vuestra estirpe, y tampoco merecéis misericordia, será rebajada la condición de vuestra sangre. No será para vosotros el juego de pelota.³⁸ Solamente os ocuparéis de hacer cacharros y cuerdas, y desgranaréis el maíz para vuestras madres. Sólo los hijos de las malezas y del desierto hablarán con vosotros. Los hijos esclarecidos, los vasallos civilizados no os pertenecerán y se alejarán de vuestra presencia. Los pecadores, los malos, los tristes, los desventurados,

36.- *Ibid.*, p. 174.

37.- *Ibid.*

38.- "Recuérdese que el juego de la pelota estaba reservado a la gente principal" (Recinos, *Op.cit.*, p.181, nota #230). "quic que significa sangre, raza, posterioridad, ... y también 'pelota del juego de pelota'" (Raynaud, *Op.cit.*, pp. 196-197, nota #105).

los que se entregan al vicio, éstos son los que os acogerán. Ya no os apoderaréis repentinamente de los hombres, y tened presente la humildad de vuestra sangre. Así les dijeron a todos los de Ixilabá.³⁹

Después fueron a honrar a sus padres al Sacrificadero del Juego de Pelota, declarando que serían invocados y adorados "por los hijos esclarecidos, por los vasallos civilizados".⁴⁰

Luego subieron en medio de la luz y al instante se elevaron al cielo. Al uno le tocó el sol y al otro la luna. Entonces se iluminó la bóveda del cielo y la faz de la tierra. Y ellos moran en el cielo.

Entonces subieron también los cuatrocientos muchachos a quienes mató Zipacná, y así se volvieron compañeros de aquéllos y se convirtieron en estrellas del cielo.⁴¹

EL JUEGO DE PELOTA EN EL TESTAMENTO DE LOS XPANTZAY.

Entre los varios documentos escritos en lengua cakchiquel por los indios de Tecpán Guatemala en el siglo XVI, con la finalidad de reclamar sus derechos de propiedad sobre tierras, figura el Testamento de los Xpantzay en el cual encontramos la siguiente mención sobre el juego de pelota:

<<Hermanos míos, no os dé cuidado, que cuando yo muera entraréis a gobernar. Jugad a la pelota pequeña y a la pelota entre muros. entre vosotros>>.⁴²

Con relación a esta cita, Recinos nos dice lo siguiente:

El texto describe las dos clases de juego de pelota que acostumbraban los indios, la pelota de mano y la pelota grande que se jugaba entre los altos muros del tlachtli.⁴³

También se infiere que el juego de pelota era una actividad propia de los dirigentes, es decir, los pertenecientes a la jerarquía social más alta.

39.- Recinos, Op.cit., pp. 181-182.

40.- Ibid., p. 184.

41.- Ibid., pp. 184-185.

42.- Recinos, Adrián. Crónicas Indígenas de Guatemala. Guatemala, 1957, p. 165.

43.- Ibid., pp. 164-165, nota #10.

SINTESIS DE LOS DATOS QUE NOS APORTAN EL POPOL VUH Y EL TESTAMENTO DE LOS XPANTZAY SOBRE EL JUEGO DE PELOTA.

1.- De acuerdo al Popol Vuh, los contendientes en el juego de pelota son seres míticos de la cosmogonía quiché, teniendo una connotación calendárica los nombres de algunos de ellos; según el Testamento de los Xpantzay, jugaban los gobernantes.

2.- Se señala la existencia de un lugar destinado al juego de pelota y entre los elementos que lo conforman, sólo se mencionan la cornisa (pirc) y el patio de juego. En el Testamento de los Xpantzay se indican los muros.

3.- El Testamento de los Xpantzay nos habla de dos tipos de juego: el de pelota chica y el de pelota grande que se jugaba entre muros.

4.- La pelota utilizada en el juego era de caucho y en cuanto a su tamaño, únicamente en el Testamento de los Xpantzay se dice que había pelota chica y pelota grande.

5.- El número de jugadores que integraba cada equipo era variable:

a) Un jugador por bando como se aprecia en los juegos llevados a cabo sobre la superficie terrestre, cuando jugaban Hun-Hunahpú contra Vucub-Hunahpú, o cuando lo realizaban Hunahpú e Ixbalanqué.

b) Dos jugadores por bando en el caso de los enfrentamientos de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú contra Hunbatz y Hunchouén.

c) En los juegos que se realizaban en el inframundo, participaban Hunahpú e Ixbalanqué por un lado, y en el otro, los señores de Xibalbá de los que no se precisa su número.

6.- En cuanto a los instrumentos utilizados en el juego, hay seguridad respecto a que cada jugador usaba el protector de cadera, guantes (sin poder precisar si en ambas manos o en una sola), una máscara y la corona o aro que la sostenía. Al no llegar a esclarecerse el verdadero significado de la palabra baté, no sabemos si su función en el juego era la de un protector o la de un anillo que pudiera ser móvil, como lo han señalado algunos autores.

7.- De las reglas de juego es poco lo que se puede inferir; por ejemplo, hay insistencia por parte de ambos bandos para utilizar en el juego la pelota de su propiedad; el elegido inicia la partida arrojando la pelota. A lo menos los de Xibalba, su finalidad era dar con la pelota en el baté de Hunahpú o de Ixbalanqué, ignorándose si éste era un protector o se refería a los anillos por los cuales la pelota debería de pasar como meta final. Difícilmente se puede ver en esto una regla de juego.

Por otro lado, en los varios encuentros llevados a cabo entre los gemelos y los señores de Xibalbá, sólo hay referencia de que éstos concluían quedando empatados.

SIMBOLISMO DEL JUEGO DE PELOTA EN EL POPOL VUH.

Los quichés, al igual que otros pueblos de la antigüedad, al explicarse los fenómenos ligados a su existencia hicieron una racionalización de ellos a través del mito, racionalización que por otro lado nos lleva a tratar de encontrar su correspondencia concreta en la relación hombre-naturaleza así como hombre-sociedad a través del trabajo productivo y las relaciones sociales; lo cual se manifiesta parcialmente en la tradición del juego de pelota, cuyos aspectos religiosos y sociales se expresan dentro de un marco mítico.

Aspecto religioso.- Es en el juego de pelota donde se nos revela la lucha de las fuerzas luminosas contra las de la oscuridad, representadas por Hunahpú e Ixbalanqué y los señores de Xibalbá respectivamente, lucha que se nos revela como un nacer, morir y renacer de las fuerzas benéficas que al final prevalecerán por siempre sobre las maléficas. Hubo una primera tentativa de creación de seres luminosos representada por Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, hijos de la pareja creadora Ixtyacoc e Ixmucané, tentativa que fracasó por la derrota de los primeros a manos de las fuerzas de la oscuridad personificadas por los señores de Xibalbá.

A la muerte de esta pareja se hace un nuevo intento de creación de seres luminosos representado por los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, quienes se enfrentaron varias veces en el cam-

po de juego de pelota con los señores de Xibalbá sin ser vencidos en estas contiendas ni tampoco en las diversas pruebas a que fueron sometidos; pero, por fin, Hunahpú es decapitado en la Casa de los Murciélagos, por lo que Ixbalanqué lucha solo en el campo de juego. La decapitación de Hunahpú y la permanencia de Ixbalanqué simbolizan la "muerte" del sol mientras que la luna sigue librando la batalla contra las fuerzas de la oscuridad; en ese mismo orden de ideas, la recuperación de la cabeza de Hunahpú equivale al sol que renace.

Lo anterior es la explicación de un fenómeno: la sucesión del día y de la noche, así como la presencia de la luna durante ésta; la continuidad del ciclo queda significado por los empates en el campo de juego.

En la creación del sol y la luna, es la hoguera el mediador simbólico para, mediante el autosacrificio por el fuego, convertir a Hunahpú e Ixbalanqué de seres terrestres en celestes. Se encuentra también aquí la conceptualización del fuego como transformador, que hace que los seres y los objetos pasen de una forma inferior a una forma superior.

También en los sucesos relacionados al juego de pelota se deja ver la importancia del maíz para la vida de los antiguos mayas, pues es una caña de esta planta el símbolo de la supervivencia de Hunahpú e Ixbalanqué cuando están en el inframundo. Así también se manifiesta la idea de la fertilidad a través de la decapitación cuando, por la sola presencia de la cabeza cortada de Hun-Hunahpú, se cubre de frutos el árbol que nunca antes los había tenido, y cuando la misma cabeza, convertida en calavera con apariencia de jícaro, lanza el chisquete de saliva que fecunda a Ixquic.

En resumen, el juego de pelota en su aspecto religioso tiene como principal significado la representación mágica del ciclo de las fuerzas luminosas: el nacimiento del sol, su acción bienhechora en la tierra, su viaje por el inframundo donde se enfrenta con los seres de la oscuridad para vencer y resurgir como un sol nuevo. A su vez, la luna figura como compañera del sol en la lucha siempre renovada entre los seres luminosos y los de la os-

curidad; en este sentido el campo de juego se convierte en el marco celeste donde libran estas batallas épicas.

Aspecto social.— Se percibe con claridad cuando se nos indica que la mayoría de los personajes que se enfrentaban en el juego de pelota realizaban además otras actividades aparte de la de jugar. Así tenemos que los dos primeros bandos de contendientes lo formaban, por un lado, Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, quienes estaban dedicados únicamente a jugar a los dados y a la pelota; y por el otro, el bando contrario lo integraban Hunbatz y Hunchouén, que además de grandes sabios y adivinos eran flautistas, cantores, tiradores con cerbatana (cazadores), pintores, escultores, joyeros y plateros (artesanos); asimismo queda abierta la posibilidad de que practicaran la agricultura pues ya vimos en el relato que se les hace aparecer como poseedores de una milpa.

De hecho, Hunbatz y Hunchouén se dedicaban al trabajo productivo constituyendo una jerarquía social menor; pero, como solución mítica para explicar su ascenso a la jerarquía superior a la muerte de los padres, también se les hace aparecer como grandes sabios y adivinos, cualidades propias de los sacerdotes.¹

Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú tenían una mayor jerarquía social, ya que estaban separados del trabajo y además podían jugar entre sí, como oponentes, al juego de pelota, rigiendo también en esas ocasiones la jerarquía, pues Hun-Hunahpú era el hermano mayor lo que socialmente significa que su rango era superior al de Vucub-Hunahpú, y además su calidad de procreador reconocida en el relato, explica su derecho a heredar el poder a su descendencia.

En el caso de los enfrentamientos en el juego de pelota de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú contra Hunbatz y Hunchouén parece reflejar en su significado simbólico la existencia de estratos sociales diferentes, mientras que los enfrentamientos entre Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú parecen expresar las contradicciones en un mismo estrato.

1.— "Los quichés, lo mismo que los toltecas, elegían como jefes a sus sacerdotes, 'que eran sabios y adivinos y los que sabían de encantamientos', como dice Sahagún". (Recinos, Popol Vuh: las antiguas, p. 76).

Los señores de Ixbalbé, que representan conceptualmente dentro de la historia quiché "otro pueblo", mediante mensajeros con rango militar² mandan llamar a Hun-Hunahpú y a Vucub-Hunahpú para jugar a la pelota, con lo que se confirma que eran los guerreros.

Con la muerte de Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú, ascienden al poder Hunbatz y Hunchouén, y, al no dejárseles los instrumentos del juego de la pelota, se indica que no serían guerreros sino sólo sacerdotes, por lo que su intervención en las tareas productivas ya no sería en forma directa³. La entrada en escena de la doncella Ixquic y la posterior de Hunahpú e Ixbalanqué, son con carácter de jerarquía social menor, pues ellos pasan a desempeñar las tareas productivas ya que serán los que procuren el sustento.

A Hunahpú e Ixbalanqué se les hace aparecer no sólo como cerbataneros sino también como sabios porque reemplazarán a los sacerdotes (Hunbatz y Hunchouén), cuando se rebelen ante el dominio ejercido.

La rebelión se hace aparecer como un castigo a la envidia y mala voluntad que tenían los hermanos mayores (los sacerdotes) a Hunahpú e Ixbalanqué, quienes, por ser los proveedores de alimento, presionan y obligan a aquéllos a hacerles una concesión, misma que aprovechan para convertirlos en "monos", es decir, vencerlos. Caen así los representantes de una categoría social, la de los sacerdotes, para dejar paso a otra nueva: la de los sacerdotes-guerreros.

2.- En el texto Ahpop Achih, traducido como "Título de algunos Señores y jefes quichés" (Recinos, Popol Vuh: las antiguas... p. 125, nota #102), como counsellor warriors (Edmonson, Op. cit., p. 65). Robert Carmack ("Toltec Influence on the Post-classic Culture History of Highland Guatemala", 1968, p.72), dice que los quichés tenían una organización militar en donde tan solo los más altos puestos militares contenían tres rangos principales: ahpop, galel, y achih. El capitán, que era uno de los rangos más altos (ahpop o galel), era asistido por un cuerpo militar de oficiales de rango menor (achih), denominado galel achih, rahhpop achih, y utzam achih.

3.- Los sacerdotes como depositarios de la sabiduría, eran los encargados de señalar los días favorables para la realización de las labores productivas, por lo tanto, su intervención en dichas labores resultaba indirecta ya que el pueblo estaba encargado de ejecutarlas.

Una vez investidos de su nuevo rango social, Hunahpú e Ix-balanqué marchan a Xibalbá para luchar contra los causantes de las enfermedades de los hombres y por lo tanto sus enemigos, justificando de esta manera la guerra de conquista.

En la batalla decisiva contra los de Xibalbá, Hunahpú e Ix-balanqué mandaron llamar a dos adivinos, Xulú y Pacam, con el propósito de que los ayudaran a vencer a los de Xibalbá. A Xulú y Pacam se les hace aparecer en el relato como consejeros de los señores de Xibalbá, pero simbólicamente esto puede reflejar una alianza histórica cuando guerreaban entre los quichés y otros grupos.

Debido a esta alianza los gemelos derrotan a los de Xibalbá, sacrifican a sus jefes principales, y degradan su condición social mediante la prohibición del juego de pelota, que significa la prohibición de hacer la guerra, y los condenan a realizar las tareas más humildes.

Resumiendo, vemos que en el aspecto social los diversos acontecimientos relacionados con el juego de pelota reflejan parte de la dinámica del desarrollo dialéctico de las sociedades indígenas, en este caso el de la sociedad quiché: sus luchas internas y externas, así como su evolución. La significación del juego de pelota como expresión de lucha, como expresión de contradicciones sociales y como expresión de guerras, se nos presenta veladamente y subyace en las acciones de los personajes que intervienen en el relato.

CAPITULO II.

. EL JUEGO DE PELOTA EN LA ARQUEOLOGIA MAYA.

En este capítulo nos ocuparemos de los vestigios materiales relacionados con el juego de pelota, es decir, su arquitectura y escultura. La arquitectura se refiere a las estructuras en donde el juego de pelota se llevaba a cabo y esta parte la presentamos en cuadros para facilitar su comprensión. La escultura comprende las estelas, paneles, marcadores, anillos, lápidas y figurillas que son fuentes de información en cuanto a vestimenta de los jugadores, actitudes de los mismos, prácticas religiosas relacionadas con el juego y en algunas ocasiones sobre la pelota. Algunas esculturas pueden tener inscripciones jeroglíficas que fechan directamente o indirectamente la estructura.

Las manifestaciones escultóricas se describirán después de habernos referido a la arquitectura, y finalmente se hará una síntesis de este capítulo.

Nuestro trabajo será ante todo descriptivo y se procurará consignar todos aquellos datos que nos permitan, al final, establecer analogías y facilitar así nuestro objetivo principal, que es el de buscar, a través de los mismos, las direcciones del desarrollo -tanto material como en cuanto a significado- de esta manifestación cultural tan extensamente distribuida en todo el ámbito mesoamericano.

Para el estudio de la cultura maya se ha dividido el territorio que ocupa siguiendo dos criterios; el de las dos áreas: Tierras Altas y Tierras Bajas; y el de las tres áreas: Septentrional, Central y Meridional. Nosotros aquí seguiremos el criterio de las tres áreas, división que está basada fundamentalmente en un criterio geográfico, áreas que "en muchos aspectos coinciden con regiones culturales diferenciadas".¹

El Area Septentrional comprende las tierras bajas con pequeñas sierras de poca elevación en la mitad norte de la pe-

1.- Ruz Lhuillier, A. Costumbres Funerarias de los Antiguos Mayas, UNAM. México, 1968, p. 16.

nínsula de Yucatán. El Area Central abarca las selvas del Petén Guatemaleco, parte del sistema Grijalva-Usumacinta, sur de Campeche y Belice, parte de Quintana Roo y Honduras. Por último, el Area Meridional, que comprende la depresión central (Grijalva Superior), parte de las tierras altas de Chiapas y Honduras, tierras altas de Guatemala, extremo occidental de El Salvador y franja costera de Chiapas-Guatemala-El Salvador.

En cuanto a la secuencia histórica de la cultura maya, utilizaremos la siguiente división en etapas o periodos: pre-clásico, que abarca desde 1500 a.C., hasta el siglo IV de nuestra era; clásico temprano, del siglo IV al VII; clásico tardío, del siglo VII al X; postclásico, de 900 a.C., a 1200 d.C., y protohistórico, de 1200 d.C., a 1519 d.C.

Antes de pasar a otro punto, queremos dejar asentado que en el desarrollo de nuestra investigación siempre concebimos a la cultura maya como un todo dinámico en el transcurso del tiempo, de constante interinfluencia en todas sus regiones, ya sea dando o recibiendo rasgos culturales, no solamente entre ellas mismas sino con las demás culturas mesoamericanas no mayas.

Otro aspecto que también nos interesa mencionar es el que se refiere a la nomenclatura aquí utilizada para designar las distintas partes que componen un juego de pelota. Haremos también una breve mención de las nomenclaturas y clasificaciones propuestas por otros autores para su estudio.

Algunos investigadores han establecido una terminología a fin de unificar y facilitar la descripción de los juegos de pelota, aumentando así el entendimiento entre los estudiosos de esta materia, lo que obviamente redundará en mejores resultados.

El criterio para clasificar los juegos de pelota, consistente en tomar como base el perfil interior de las plataformas, fue seguido por investigadores como Frans Blom, Linton Satterthwaite y Acosta y Moedano, mientras que Ledyard Smith,

además de basarse en dicho criterio para hacer su clasificación, también tomó en cuenta la ausencia o presencia de construcciones que limitan las áreas finales de los juegos de pelota.

Frans Blom² empleó letras para referirse a los distintos elementos que componen una estructura de juego de pelota; tomando como modelo la Gran Cancha de Chichén Itzá. Su orden es el siguiente:

Con la letra A designa las plataformas; con la letra B, las banquetas; con la letra C, el elemento inclinado que va de la banqueta al piso de la cancha; con la D, la posición de los anillos; con la E, el piso de la cancha; con la F, los extremos finales y con la G, los muros que limitan los extremos.

Satterthwaite,³ tomando como modelo la estructura K-6 de Piedras Negras, describe las superficies interiores de las plataformas invirtiendo el orden seguido por Blom, ya que empieza con la superficie próxima al piso de la cancha. Para este autor la banqueta está formada por dos elementos: uno frontal, que se levanta del patio central y que puede ser vertical o inclinado; y otro llamado elemento superior o inclinación superior; este último se conecta con un tercer elemento que puede o no ser el remate.

Acosta y Moedano⁴ establecieron tres tipos, y son los siguientes:

"Tipo A. Se caracteriza por tener banqueta, gran talud, con una inclinación que varía entre 50° a 70° de la vertical y paramento (vertical o inclinado). Elemento predominante: Gran Talud. Los lugares localizados hasta ahora de este tipo son: Atzompa, Cobá, Monte Albán, Piedras Negras R-11, Quien-

2.- Blom, Frans. "The Maya Ball-game Pok-ta-pok". Middle American Research Series, Pub. 4, Tulane University, New Orleans, 1932, p. 496.

3.- Satterthwaite, Linton, Jr. "Ball Courts". Piedras Negras Archaeology: Architecture, pt. 4, University of Pennsylvania, Philadelphia. 1944, p. 4.

4.- Acosta, Jorge R., y Moedano Koer, H. "Los juegos de pelota". en México Prehistórico; (Antología de Esta Semana). México, 1946, p. 382.

gola.

"Tipo B. Se caracteriza por la ausencia de la banquetta o la fusión de ésta en el gran talud, que es de más de 70° de la vertical y paramento (vertical o inclinado). Elementos predominantes: Gran Talud y paramento. Los lugares localizados hasta ahora de este tipo son: Piedras Negras K-6, Tula, Hgo., E.l.; Xochicalco, Yucuañudahui.

"Tipo C. Se caracteriza por la ausencia del gran talud. Tiene banquetta y paramento perpendicular al piso de la banquetta. Tiene anillos. Elemento predominante: Paramento. Los lugares localizados hasta ahora de este tipo son: Chichén Itzá, Juegos de pelota azteca, si hemos de creer en las descripciones de los cronistas".

El descubrimiento de nuevos juegos de pelota que no se ajustaban a esta clasificación, trajo como consecuencia que sólo se utilizara esporádicamente.

La clasificación de Ledyard Smith⁵, como se había dicho, se hizo tomando en cuenta únicamente los juegos de pelota de los altos de Guatemala, en donde encontró 132 juegos de pelota que agrupa en cinco tipos y son los siguientes:

1.- Abierto.- Es el tipo de cancha más sencillo, pues se compone de dos plataformas paralelas separadas por el patio de juego sin delimitación de zonas terminales, aunque es posible que hayan estado señaladas por líneas marcadas en la tierra. El perfil interior de las plataformas consiste en: paramento inferior inclinado, banquetta horizontal y talud que en algunas ocasiones presentan una moldura vertical en su parte superior.

2.- Abierto a.- Tiene como elemento característico el que una de sus zonas terminales se conecta con una plaza adjunta que normalmente tiene en su centro un altar. Frecuentemente esta plaza se encuentra rodeada de estructuras con escaleras y este arreglo produce la impresión de un patio hundido. Su per-

5.- Smith, A. Ledyard. "Types of Ball Courts in The Highlands of Guatemala". Essays in Pre-Columbian Art and Archaeology. Harvard University Press, Cambridge, 1961, pp. 100-125.

fil es muy semejante al abierto, con excepción de que el paramento inferior de la banqueta es vertical; la banqueta es horizontal o ligeramente inclinada y el talud presenta una moldura vertical en su parte superior.

3.- Cerrado.- La característica de este tipo de juego de pelota, es que sus zonas terminales están definidas por altos muros con escaleras situadas en su lado exterior en línea central con el patio de juego. La altura de estos muros no siempre es la misma en ambas zonas terminales; las plataformas, siempre más altas que los muros terminales, están separadas por un largo y angosto patio de juego afectando el recinto la forma de una I. Con frecuencia, el lado exterior de las plataformas está escalonado permitiendo el acceso a lo alto de las mismas.

El perfil consiste en: paramento inferior vertical, banqueta horizontal y talud con una moldura vertical en su parte superior.

4.- Cerrado a.- Las canchas consideradas como de este tipo se diferencian del cerrado en cuanto al perfil, pues la planta adopta también la forma de una I. En la mayoría de ellas las zonas terminales son pequeñas pero bien definidas por muros de poca altura, aunque hay casos en que tienen la misma que la de las plataformas. El perfil consiste en: paramento inferior vertical, banqueta o talud y paramento superior vertical de poca altura.

5.- Palangana.- Estos patios de pelota son espacios alargados y rectangulares sin indicación de zonas terminales y rodeados de muros que normalmente son del mismo tamaño. Debido a la forma peculiar que afectan, se les reconoce por los vecinos de los lugares en donde se encuentra con el nombre de palangana. El perfil de este tipo de juego de pelota no ha sido bien determinado, y en términos generales podemos decir que poseen una ancha banqueta inclinada, con paramento inferior vertical, la que se une a un paramento superior vertical

Aquellos juegos que no encajan en ninguno de los tipos

mencionados, Smith los agrupa bajo el nombre de misceláneos.

Hemos procurado que la nomenclatura utilizada en esta investigación describa lo más fielmente posible cada elemento de la estructura del juego de pelota, partiendo del principio de que sus partes fundamentalmente son las dos plataformas paralelas entre sí -con tres o cuatro elementos en su lado interior-, separadas por un espacio intermedio llamado patio de juego o patio central. No siempre aparecen las construcciones al final de los extremos del patio de juego que delimitan sus áreas anexas, así como tampoco las construcciones arriba de las plataformas.

Asimismo la disposición y tamaño de los elementos que conforman el perfil interior de las plataformas no es constante. En los numerosos juegos de pelota que analizamos, encontramos variaciones que, aunadas a las distintas nomenclaturas utilizadas por los autores de los informes consultados, nos crearon en el transcurso de nuestro trabajo problemas en cuanto a la descripción, hecho que nos obligó a adoptar y conservar lo más que nos fue posible un mismo término para cada elemento y de esta manera facilitar la descripción y comparación, haciendo únicamente los cambios indispensables.

No pretendemos establecer una nueva nomenclatura; sólo nos hemos concretado a hacer un análisis de las características presentadas por todos aquellos juegos de pelota a cuyos informes tuvimos acceso, procurando siempre anotar las particularidades que consideramos importantes y necesarias para lograr obtener una mayor y mejor comprensión de este rasgo cultural objeto de nuestro estudio.

El juego de pelota, como obra arquitectónica, está compuesto principalmente de dos plataformas paralelas entre sí y de forma alargada, que pueden o no tener construcciones en sus extremos. El espacio intermedio, llamado patio de juego o patio central, es un elemento constante pues sólo varía en cuanto a dimensiones; no sucede lo mismo con las superficies adyacentes a este patio, ya que varía el aspecto que presentan por carecer, a veces, de límites de cualquier tipo. En otras

ocasiones estos límites están señalados por el pavimento y, cuando son construcciones, tienen diferentes características.

La combinación de estas tres áreas, patio de juego y extremos finales, confieren a la cancha lo que se ha llamado forma de planta. Cuando nos referimos a una planta de juego en forma de I o doble T, es porque tiene límites en ambas zonas terminales.

Las plataformas en su parte interior presentan una combinación de tres o cuatro elementos que varían en cuanto a dimensión y disposición. Encontramos fundamentalmente tres tipos de combinación de estos elementos y, para facilitar su comprensión, primero definiremos dichos elementos:

Paramento inferior: empezando desde el piso de la cancha hacia arriba, es el primer elemento que puede ser inclinado o vertical.

Banqueta: es un elemento horizontal o ligeramente inclinado (de 1° a 20° de la horizontal). Este elemento puede o no estar presente.

Talud: es un elemento inclinado; esta inclinación varía de 20° a 85° de la horizontal. Este elemento también puede o no estar presente.

Paramento superior: es un elemento que puede ser vertical o inclinado; esta inclinación varía de 85° a 90° en relación a la horizontal.

Tipos de combinación de estos elementos:

1) Empezando desde el piso de la cancha hacia arriba, tenemos paramento inferior, talud y paramento superior. Esta combinación se presenta generalmente en juegos de pelota de periodos más tempranos dentro del área maya.

2) La segunda combinación consiste en paramento inferior, banqueta y paramento superior.

3) La tercera combinación consiste en paramento inferior, banqueta, talud y paramento superior.

Acosta y Moedano proporcionan una lista de datos que se

deben tomar en cuenta en el estudio de los juegos de pelota para facilitar así su descripción, comparación y ulteriores conclusiones. Habíamos iniciado nuestro estudio con esta guía, pero pronto nos vimos en la necesidad de adaptar este marco teórico a la información suministrada por el arqueólogo, la cual no siempre es lo suficientemente completa como para permitirnos conocer con detalle las características de estas estructuras, pues con mucha frecuencia únicamente contamos con una información fraccionaria, resultado sin duda de exploraciones superficiales. En seguida enumeraremos los datos que se tomaron en cuenta para la elaboración del cuadro:

1.- Area y nombre del sitio.

2.- Orientación del juego.

3.- Tipos de juego: abierto, parcialmente cerrado (en donde incluimos el tipo abierto a de L. Smith), cerrado (también incluyendo el cerrado a del mismo autor) y palangana.

4.- Perfil: paramento inferior, banqueta, talud y paramento superior.

5.- Medidas: del patio central y de las zonas terminales.

6.- Existencia de construcciones arriba de las plataformas.

7.- Existencia de marcadores o anillos.

8.- Materiales utilizados en la construcción.

9.- Fechamiento del juego.

Por estar ubicado el juego de pelota dentro del centro ceremonial en todos los sitios estudiados, omitimos mencionar este dato para aligerar la interpretación del cuadro.

CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS DE PELOTA MAYAS

AREA		ORIENTACION	TIPOS				PERFIL			MEDIDAS		CONSTRUCCIONES ARRIBA DE LAS PLATAFORMAS	MARCADORES O ANILLOS	MATERIALES DE CONSTRUCCION	FECHAMIENTO
			Abierto	Parcialmente Cerrado	Cerrado	Palangano (Smith)	Paramento inferior	Banqueta	Talud	Paramento Superior	Patio Central (Metros)				
MEXICO, CHIAPAS															
a): Depresión Central															
SITIOS:															
	Acapulco ⁽¹⁾	N - S		X			?	Horizontal	90°	670x49 [#]			?	Roca Caliza y Lodo	Preclásico
	Ruiz	N - S			X										Postclásico Temprano
	San Luis		X												Clásico Tardío
	La Angostura (2 Juegos)	E - O	X												<u>Idem</u>
	Laguna Mora (5 Juegos)														<u>Idem</u>
	Los Posadas		X												<u>Idem</u>
	Los Maravillas	NE - SO		X											—
	San Francisco		X												Postclásico Temprano
	Laguna Francesca			X											<u>Idem</u>
	La Poblacion			X											<u>Idem</u>
	San Felipe	NO - SE	X												Clásico Tardío
	La Campana		X												Clásico
	Tierra Blanca (2 Juegos)				X										Clásico Tardío o Postclásico Temprano
	San Carlosampio		X												Clásico Tardío
	San Antonio Playa Grande		X												—
	b): Tierras Altas														
	<u>Tenam</u> Rosario				X		Inclinado	Horizontal	X				3 Marcadores Circulares		—
	<u>Tenam</u> Soledad	N - S	X				<u>Idem</u>	<u>Idem</u>	X				—		—

X = Existencia

— = Sin datos

? = Dudoso

Idem = Lo mismo

= Ancho-largo

(1) * Datos proporcionados por la Dirección del Salvamento del Patrimonio Cultural Nacional, Primera temporada de excavaciones,
Presas La Angostura, CHIAPAS, Mayo-Junio de 1971.

AREA		ORIENTACION	TIPOS			PERFIL					MEDIDAS	CONSTRUCCIONES ARRIBA DE LAS PLATAFORMAS	MARCADORES O ANILLOS	MATERIALES DE CONSTRUCCION	FECHAMIENTO	
Area	Meridional		Abierta	Parcialmente Cerrada	Cerrada	Palangana (Smith)	Paramento Interior	Banqueta	Talud	Paramento Superior						Patio Central (Metros)
Desconsuelo		N-S			X		Inclinado	Horizontal	X							
Monteria Vieja de Dolaras					X											
Chincultik		N-S			X		Inclinado	Horizontal	X							Clásico Tardío
c) Faja Costera: Irapa (2)		E-O		X			Vertical	Inclinado		90°	5.50x28			Una lapida esto- lar en cada esquina de las banquetas.	Canchales rodados en labrar recubrimien- tos de barro quemado.	Postclásico Temprano
GUATEMALA																
a) Tierras Altas																
Chuchun		N-S	X				Vertical	Horizontal	59°							Clásico Tardío
Rio Blanco		E-O	X				—	—								Protostórico
Xecotolej		E-O	X				—	—								—
El Tigre		E-O		X			—	—								—
Neboj			X				—	—								Protostórico
Pulaj			X				—	—								—
Chaculá			X				—	—								—
Chachitón I		E-O	X											Cabeza de jaguar con espiga		Clásico Tardío
Chicol			X					X	45°						Lajas	Idem
Chilipe			X													—
Cuja			X													—
Tu'kumanchun			X													Clásico Tardío
Uoxac Canal			X													—
Vitanam		N-S	X													—
La Lagunita		E-O	X													Postclásico
Chichén																
Plaza A:		N-S	X				Inclinado	Horizontal	55°		9x29				Piedra labrada	—
Plaza C:		E-O	X				Inclinado	?	X							—
Las Tinajas		E-O	X				—	—		X						Clásico Tardío
Bucaraí			X													—
Chachitón II		N-S		X			Idem	Idem	65°		3.85x25		Construcciones de material perecedero		Laja caliza, adobe	Clásico Tardío
Huitchun				X				?	X						Laja tosca y estuco	—
Aciltz		E-O		X			—	—								Protostórico
Coaixey		E-O		X			Vertical	Inclinado	45°		6x17			Cabeza humana de estuco ***		—
Chichel				X												—
Chipal		NO-SE		X			—	—					En ambas	Figura de estuco	Piedra, lodo, estuco	Postclásico
Huil		NO-SE		X			Vertical	Inclinado	55°		4.5x19.50		En ambas	Restos de macada- res estuco ***		—
Kalamte				X												—
Mulchil		E-O		X			—	—								—
Neboj				X												—

***: Talud que termina en una moldura vertical

***: Colocados en la unión del Talud con la moldura vertical, y en el centro.

(2). - Comunicación Personal de Thomas A. Lee, Jr.,

B.Y.U. New World Archaeological Foundation, 1972.

AREA	ORIENTACION	TIPOS							PERFIL			MEDIDAS	CONSTRUCCIONES ARRIBA DE LAS PLATAFORMAS	MARCADORES O ANILLOS	MATERIALES DE CONSTRUCCION	FECHAMIENTO
		Abierto	Parcialmente Cerrado	Cerrado	Patagono (Smith)	Paramento Inferior	Barrota	Talud	Paramento Superior	Patio Central (Metros)	Zonas Terminales (Metros)					
Oncop	NO - SE		X			Inclinado	Inclinado	60°		5x25.60			Huellas de haberlos tenido ***	Piedra y lodo	Protohistórico	
San Francisco			X												---	
San Francisco del Norte			X												---	
Grupo A:	E - O		X												---	
Grupo B:	E - O		X												---	
Tixchun	E - O		X												Postclásico	
Tuchoc			X			Vertical	Horizontal	45°		6x17.25					---	
Pantzac			X												Postclásico	
Estructura 3	E - O		X				X								Idem	
Estructura 30	N - S			X			X		Cosivertica						Idem	
Tampama			X												Clásico Tardío	
Chinaulta				X		Vertical	Horizontal	X							Protohistórico	
Xolchun (Depto. de Huehuetlangua)	E - O			X		Idem	Idem	75°						Bloques cortados, estuco.	Idem	
SITIO:																
Utatlan (2 Juegos)				X		Vertical	Horizontal	X							Protohistórico	
Kukul				X											---	
Xatenan				X			Idem	X							---	
Chutixtiox	N - S			X		Inclinado	Idem	64°		6 x 25			Huellas de haberlos tenido ***		Protohistórico	
Comitancillo	E - O			X		Vertical	Idem	77°		5 x 20			Idem		Idem	
Pacal	N - S			X				X						Lajas, piedra labrada, estuco	Idem	
Xolpacal	N - S			X		Idem	Idem	74°		6x27.50			Idem		Idem	
Vicaveval	E - O			X										Lajas lacos, mortero	Idem	
Pial	NE - SO			X			Horizontal	X							Postclásico	
Patzac	E - O			X				X							Protohistórico	
Chultinami																
Grupo C:	N - S			X		Vertical	Idem	72°				En Ambos	Idem	Lajas	Idem	
Grupo G:	NE - SO			X				70°						Lajas	Idem	
Mixco Viejo.																
Grupo A:	N - S			X		Vertical	Inclinado	85°				En Ambos	Cabeza de serpiente con cabeza humana en los fauces.	Lajas	Protohistórico	
Grupo B:	N - S			X				65°						Lajas	Idem	
Guaytón																
Juego no.1	N - S			X		Idem	Idem	90°		7x18.5	3x11		2 cabezas humanas	Lajas, rocas esquitosa, adobe	Clásico Tardío	
Juego no.2	N - S			X		Idem	Idem	Idem		8x20			5 cabezas de serpiente con cabeza humana en sus fauces.	Laja esquitosa	Idem	
Motagua Medio																
8 Juegos	E - O			X		Idem	Idem	Idem		7x20					---	
4 Juegos	N - S			X		Idem	Idem	Idem		Idem					---	
San Pedro Pinula	N - S			X		?	Inclinado	90°		7x25	5x13		Cabeza de serpiente con cabeza humana en los fauces	Roca de río		
Asunción Milta																
Juego de pelota	N - S			X		Vertical	Idem	Idem		8.27x22.5	8.90x18.50		2 cabezas de guaca mayo con cabezas humanas en sus picos	Lajas de pizarra mezcladas con barro y caliza, canchales de lava.	Clásico Tardío	

AREA		ORIENTACION	TIPOSO PERFIL MEDIDAS								CONSTRUCCIONES ARRIBA DE LAS PLATAFORMAS	MARCADORES O ANILLOS	MATERIALES DE CONSTRUCCION	FECHAMIENTO	
			Abierto	Parcialmente Cerrado	Cerrado	Palangana (Smith)	Paramento inferior	Banqueta	Talud	Paramento Superior					Pallo Central (Metros)
Juego de pelota 2	N-S			X		Idem	Idem		Idem	850x353	850x1850		Cabeza de serpiente y feto maxilar inferior.		Idem
Agua Caliente(3)					X	Vertical	Inclinado		90°					Cantos rodados	Clásico Tardío
Amatitión 2 Juegos					X										Idem
Ayclinano					X									Adobe, canto rodado	Idem
Báisomo					X									Adobe	Idem
Castilla					X										Idem
Cementerío					X										Idem
Carritos					X	Vertical	Inclinado		90°						Idem
Clara					X										Idem
Colonia Abril					X										Idem
Concepcion					X										Idem
Cofio					X					9,50x33					Idem
Cristina					X										Idem
Cruz					X										Idem
Eucaliptus					X										Idem
Falda					X										Idem
Fuentes					X										Idem
Garland					X										Idem
Guacamayo					X										Idem
Kaminoljuyú 12 Juegos					X					10 a 16x 42x44			Cabeza de guacamayo, de serpiente y humana		Idem
Palmito					X										Idem
Palikan					X										Idem
Rosa					X										Idem
Sanja					X										Idem
San Rafael					X										Idem
Taltic					X										Idem
Villanueva					X										Idem
Vuelto Grande					X										Idem
Florencia					X										Idem
Loyarrada					X										Idem
Pompeya					X										Idem
La Lagunita					X										Postclásico
Llano Grande					X	—	Inclinado		X				Huesos de haberlos tenido.		Clásico Tardío
La Garrucha					X										—
La Merced					X										—
El Sare					X										—
San Pedro Pinula (2 Juegos)					X										—

(3): El perfil tipo Palangana no ha sido bien determinado, los datos que se proporcionan son tomados de los 4 juegos explorados.

AREA	ORIENTACION	TIPOS					PERFIL					MEDIDAS		CONSTRUCCIONES	MARCADORES O ANILLOS	MATERIALES DE CONSTRUCCION	FECHAMIENTO	
		Abierto	Parcialmente Cerrado	Cerrado	Palangana (Smith)	Paramento Inferior	Banqueta	Talud	Paramento Superior	Patio Central (Metros)	Zona Terminales (Metros)	ARRIBA DE LAS PLATAFORMAS						
Xalapan					X													
El Prado					X													
Jizumate					X													
Zacualpa					X													
Zaculeu	E-O			X		Inclinado	Horizontal	45°		6x7x24	8x18y9x21					Piedra, mortero de adobe.	Postclásico	
Patzac	E-O			X		Idem	X	X									Protohistórico	
Tzicucay	N-S			X		Inclinado	Horizontal	55°		4x20			En una plataforma			Lojas, mortero de lodo, estuco.	Postclásico	
Chut'nimit	E-O			X		Idem	Idem	65°										
Xolchún (Dpto. El Quiché)	E-O		X			Idem	Idem	X										
Chijotom	NO-SE	X				Idem	Idem	67°		4.20x17.50			X			Piedra caliza labrada.		
Iximché (2 Juegos)	NO-SE			X												2 cabezas zoomórficas con espiga.	Protohistórico	
b) Franja Costera: El Badi	E-O			X		Vertical	Inclinado	90°								Probablemente — cabezas de serpente.	Clásico Tardío	
EL SALVADOR:																		
a) Extremo Occidental: Cihuatán	N-S			X														
San Francisco	N-S			X														
Tozumal	E-O		X															
b) Franja Costera: Los Llanitos	N-S			X		Vertical	horizontal	X	90°	7.60x34	10x25						Lojas toscas y piedra pómez	Postclásico
AREA CENTRAL																		
Valle del Montañas:																		
Copán, Honduras																		
Estructura I	N-S	X				Inclinado	—	25°	90°	7x26.80			Probablemente de material perecedero.	Probablemente de estuco.	Piedra labrada toscamente.		Clásico Temprano	
Estructura II	N-S	X				Vertical		25°	90°	7x26.80			Idem	3 círculos de piedra			Inicios Clásico Tardío	
Estructura III	N-S		X			Idem		Idem	Idem	7.20x28.45			Edificio de mampostería	3 rectangulares de piedra y 6 cabezas de guacamaya.	Lojas labradas		Clásico Tardío	
La Unión, Honduras	N-S	X				Idem		Idem	Idem	7x25				2 cabezas de guacamaya.	Piedra toba y pequeños de río.		Clásico	
Quirigua, Guatemala	N-S	X				Idem		27°	Idem	5.80x24						Piedra labrada y estuco.	Clásico Tardío	
PETEN:																		
Tikal, Guatemala. Estructura 5D74	N-S	X				Vertical	Inclinado		Vertical (?)	3.80x15						Piedra labrada, concreto.	Clásico Tardío	
Juego de Pelota de la plaza Este	N-S	X				?	Inclinado		90°				Edificios en ambos			Bloques de albañilería, estuco.	Clásico Tardío	
Juego de Pelota Triple	N-S	X				Vertical	Idem		Vertical (?)								Inicios del Clásico Tardío	

AREA	ORIENTACION	TIPOS					PERFIL					MEDIDAS	CONSTRUCCIONES ARRIBA DE LAS PLATAFORMAS	MARCADORES O ANILLOS	MATERIALES DE CONSTRUCCION	FECHAMIENTO
		Abierta	Parcialmente Cerrada	Cerrada	Palangana (Smith)	Paramento Inferior	Banqueta	Talud	Paramento Superior	Patio Central (Metros)	Zonas Terminales (Metros)					
Uxachún, Guatemala	N-S	X				Vertical	Inclinada		Vertical	425x1750					Piedra labrada, estuco.	Clásico Tardío
Dos Pilas, Guatemala	N-S	X				Inclinada	Horizontal	20°		5.70x20				Estos probablemente como marcadores	Piedra caliza cortada, lado, estuco.	Idem
San José Honduras Británica	N-S	X				Vertical	Horizontal	27°	90°	1.80x17						Postclásico
Colakmal, Campeche	N-S	X				?	Inclinada		90°	5.85x9.50					Piedra labrada, estuco.	
Bolokbal, Campeche	E-O	X				Vertical	Inclinada		90°	12x29					Bloque con espiga	Clásico Temprano
Uxul, Campeche	N-S	X								6x17						Clásico Tardío
<u>Cuenca del Río Usumacinta:</u> Yaxchilón: Juego de Pelota no.1 Juego de Pelota no.2	NE-SO NO-SE	X X				Inclinado Idem	Inclinado Idem	58° 39°		4.50x20 5x18				5 Piedras circulares		Clásico Idem
Piedras Negras: Estructuras R-11a y R-11b	N-S	X				Inclinado	Horizontal	36°		3.50x18	11 x 27 17 x 21			3 Piedras circulares y 2 alargadas.	Piedras tabular, concreto.	Antes de 662 D.C.
Estructuras K-6a y K-6b.	N-S	X				Vertical	Inclinado		90°	6.65x21.30						Posterior a 662 D.C.
Poleteco, México	N-S	X				Inclinado	Inclinado	58°		3x22					Losos grandes	Clásico Tardío
Toninó	N-S			X		Inclinado	Horizontal	X						2 espigas de piedra en los taludes.		
<u>Grutiva Inferior</u> San Antonio	E-O			X		Vertical	Horizontal	X	90°	3.90x34	11 x 16 8 x 16			1 piedra rectangular labrada.	Bloques de piedra y losos.	Clásico Tardío
San Isidro (Doble)	N-S			X		Idem	Idem	X							Roca arenisca y barro en el recubri- miento.	Idem
AREA SEPTENTRIONAL																
Río Bec, Campeche. Estructura II Estructura III	E-O E-O	X X								5.50x16 10x32						
Hormigero (2 Juegos)	N-S	X														
Becan, Campeche	N-S		X			Vertical	Inclinada	90°		9.20x32					Bloques de piedra	
Edzná, Campeche	N-S		X			Idem	Horizontal	90°		9x40						Clásico Tardío
Peoras Nada, Quintana Roo.	N-S	X				Vertical	Inclinada	90°		8.50x21			Montículos piramidales			
Cobá, Quintana Roo. Estructura XVII	N-S	X				Vertical	Horizontal	31°	90°	3.50x27			Restos de construcciones	Anillos en el talud		613-662 D.C.
Juego de Petato Del Grupo D	N-S	X				Idem	Idem	X						Anillos y paneles		
Uxmal, Yucatán	N-S	X				Idem	Inclinada	90°		10x34			Restos de construcciones	Anillos en el para- mento superior	Piedra labrada, estuco.	649 D.C. de los Anillos
Soyil, Yucatán	E-O		X													

(4).- Las zonas terminales están delimitadas por el pavimento

(5).- Limita la zona terminal oeste un Temozcal

A R E A	ORIENTACION	T I P O S				P E R F I L				M E D I D A S		CONSTRUCCIONES ARRIBA DE LAS PLATAFORMAS	MARCADORES O ANILLOS	MATERIALES DE CONSTRUCCION	FECHAMIENTO
		Abierto	Parcialmente Cerrado	Cerrado	Palangana (Smith)	Paramento Inferior	Banqueta	Talud	Paramento Superior	Patio Central (Metros)	Zonas Terminales (metros)				
Chichen Itzá: Las Monjas (Estructura 4C1)	N-S		X			Inclinado	Inclinado		90°	—	—		Anillos ⁽⁶⁾		—
Estructura 2D9	N-S		X			<u>Idem</u>	<u>Idem</u>		90°	10.45x28.70	12.30x24 14x22	Restos de un edificio en una plataforma.	Anillos		—
Estructura 3E2	N-S		X			<u>Idem</u>	?		90°	11x33	8x28 11x28	—	2 cabezas de serpientes, una de ellas con espiga.		Postclásico
Estructura 3C10	N-S		X			<u>Idem</u>	Inclinada		90°	9x21	13x24	Restos de un edificio en una plataforma	—	Piedra labrada y estuco.	<u>Idem</u>
Grupo Extremo Oriente	N-S		X			<u>Idem</u>	<u>Idem</u>		90°	11x26	17x49 16x43	—	—	—	<u>Idem</u>
Grupo Chultán	N-S		X			Inclinada	Horizontal	X		7x26	11x26 10x26	—	—	—	<u>Idem</u>
Estructura 3D4	N-S		X			<u>Idem</u>	Inclinada		90°	10.70x29	14x36	Edificio sobre una plata- forma.	—	—	<u>Idem</u>
Grupo Holtún	E-O	X				<u>Idem</u>	<u>Idem</u>	?		7x16		Restos de construcción sobre una plataforma.	—	—	<u>Idem</u>
Gran Concha (Estructura 2D1)	N-S			X		<u>Idem</u>	Horizontal		90°	8.2x9		Templo de los tigres en en la plataforma oriental	Anillos	Piedra labrada	<u>Idem</u>

(6): La primera etapa constructiva de esta concha tenía tres marcadores rectangulares a lo largo del patio de juego.

EL JUEGO DE PELOTA EN LAS MANIFESTACIONES ESCULTORICAS

Area Meridional

Sitio Chincultik:

En la Colonia Esperanza, a 50 kilómetros del sitio, se encontró un marcador altar que tiene un diámetro de 55 centímetros y una banda glífica que registra la fecha de 9.7.17.12. 14, 11 Ix 7 Zotz (591 d.C.). En el centro está un jugador de pelota en actitud de juego, es decir, con la rodilla derecha apoyada en el suelo y el brazo del mismo lado doblado como si fuese a golpear la pelota. Se le representa con un elaborado tocado, protector de cintura acanalado, faldilla posiblemente de piel, taparrabo anudado por delante; lleva protegido el brazo derecho desde el codo hasta la muñeca, protector en forma de máscara en la rodilla del mismo lado y sandalia. La pelota aparece de gran tamaño junto a la cadera derecha del jugador, y en su centro hay una cabeza humana borrosa. Dentro del conjunto hay dos grupos de glifos.

Sitio Tonalá:¹

En este sitio se encontró una estela con la representación de un jugador de pelota, el cual aparece de frente y en cuya indumentaria se pueden apreciar el taparrabo, el protector de cintura que es acanalado, un protector en forma de máscara en ambas rodillas y sandalias.

El jugador está parado sobre una banda debajo de la cual observamos el corte transversal de las dos plataformas paralelas de un juego de pelota, y en las que se aprecian los siguientes elementos arquitectónicos: paramento inferior inclinado, angosta banqueta horizontal y talud que remata en un tablero.

En medio de las dos plataformas se ve una cabeza humana que tiene puesta una máscara elaborada que quizá sea la representación de una deidad. Arriba y de lado izquierdo está el numeral 9.

1.- Parsons, Lee A., Bilbao, Guatemala, 1969, v.2., pp.168-169, lámina 61 letra d.

Región de Santa Lucía Cotzumalhuapa.

Sitio Bilbao:

De este sitio no se ha reportado ninguna estructura de juego de pelota, pero se supone que en caso de haberse jugado se utilizó el área en forma de patio hundido localizada en la Plaza de los Monumentos que se encuentra en la esquina sureste del centro ceremonial. Esta suposición también está basada en la existencia de ocho estelas con representaciones de jugadores de pelota, las que estaban distribuidas en dos hileras demarcando este espacio.

Esculturas: antes de pasar a describir las estelas arriba mencionadas, creemos conveniente hacer la aclaración de que la escultura en piedra de la región de Cotzumalhuapa ha sido dividida por Parsons en dos estilos que aproximadamente coinciden con las fases Laguneta y Santa Lucía. Cronológicamente sitúa a ambas fases en el clásico medio y clásico tardío (400-700 y 700-900 d.C.), respectivamente². No obstante que esta cronología no ha sido aceptada del todo por los especialistas, en nuestro estudio la hemos conservado por facilitarnos la descripción.

Las esculturas pertenecientes a la fase Laguneta son consideradas como de estilo escultórico narrativo, "debido a su compleja imaginería narrativa. Muchos de los motivos sugieren fuertemente el contacto con otras regiones distantes dentro de Mesoamérica"³. Las esculturas de la fase Santa Lucía corresponden a un estilo de retrato "por su énfasis en retratos de cabezas divinas o humanas".⁴

Es durante el periodo clásico tardío cuando el estilo de Cotzumalhuapa alcanza su culminación, se unifica, tiene menos relaciones con otros estilos regionales de Mesoamérica.

La gran producción artística dentro del estilo Cotzumalhuapa y su amplia distribución, ha sido la base para fijar sus límites espaciales: tenemos expresiones artísticas de este estilo desde Palo Gordo, Departamento de Suchitepequez, hasta La Nueva,

2.- Op.cit., p.

3.- Ibid., p. 150.

4.- Ibid.

Departamento de Jutiapa, en la costa del Pacífico de Guatemala.

En las estelas, conocidas como monumentos numerados del 1 al 8, la figura principal en cada una de ellas es la de un jugador de pelota que con ligeras variaciones lleva la misma indumentaria consistente en un protector de cintura que presenta un extremo labrado, ya sea en forma de cabeza de serpiente, de la muerte, de mono o probablemente de águila, y en el extremo opuesto llevan perforaciones horizontales. Por debajo del protector sobresalen la faldilla y el taparrabo anudado al frente. Generalmente una mano está protegida por un guante que conforma las efigies de la muerte, de la serpiente, de una cabeza humana o de la espiga de cacao. En una de las rodillas del jugador aparece el protector o únicamente un adorno en forma de cascabel; la otra rodilla muestra callosidades o deformaciones; usan sandalias, aunque a veces sólo un pie está calzado.

Podemos observar que en todos los jugadores hay una uniformidad en el equipo usado: la mano izquierda es la protegida por el guante; el protector no está decorado en ese extremo y se indica que está abierto de ese lado; la rodilla izquierda presenta callosidades y a veces el pie de ese lado es el que está calzado. El personaje del monumento 1 es el único que no usa guante sino que sostiene un cuchillo en la mano derecha; el protector no está decorado de ese lado, y la rodilla derecha es la que muestra callosidades.

El pelo de los jugadores va colgado hacia atrás, atado y decorado con haces de plumas ondulantes, borlas, vainas de cacao y en algunas figuras aparece, en la parte final, un adorno en forma de cola de serpiente o una cabeza decapitada. También llevan orejeras en forma de discos y adornos en el cuello.

En algunos casos aparecen figuras secundarias, las cuales son de menor tamaño; por ejemplo, en el monumento 3 está un esqueleto humano usando la vestimenta propia de un jugador de pelota; en el monumento 1, son 4 figuras distribuidas en cada esquina del mismo y portando en sus manos una cabeza decapitada.

Al centro y parte superior de las estelas, se representa una divinidad celestial en actitud de recibir la ofrenda del sacrificio, a excepción del monumento 1 donde en lugar de la divinidad hay un disco que lleva grabado un glifo el cual se asemeja al símbolo "atado de cañas" de los códices mixtecos.

Los jugadores de los monumentos 2,3,4,6,7 y 8, levantan la cara y un brazo, cuya mano es generalmente la protegida, en dirección a la deidad y en actitud de ofrenda (¿imploración?). La comunicación entre jugador y deidad está simbolizada por la voluta de la palabra que sale de la boca del jugador.

En el monumento 1, la figura principal lleva en una mano una cabeza decapitada de donde brota la voluta de la palabra, y en otra, el cuchillo de los sacrificios. Además, como ya se mencionó, en cada esquina hay una figura pequeña representada de perfil que lleva en sus manos una cabeza decapitada.

En estos monumentos existen otros símbolos que se refieren a los sacrificios humanos y a la muerte, como lo son las representaciones de esqueletos, máscaras de la muerte y un torso humano mutilado con el cuchillo de los sacrificios clavado en la región del corazón. Las cabezas decapitadas llevadas en las manos también aparecen en la espalda del jugador como parte final del arreglo de su pelo aunque en el jugador del monumento 2, como excepción, posiblemente la llevara en uno de los muslos, pues así lo sugiere el dibujo que Habel (1879) hizo de este monumento en donde la cabeza decapitada está suspendida sobre el muslo izquierdo de dicho jugador.⁵

El significado de las escenas de estas estelas se ha interpretado como el sacrificio humano llevado a cabo en conexión con la ceremonia del juego de pelota.

A estas esculturas se les considera como pertenecientes a la fase Laguneta del clásico medio.

Otras esculturas: los monumentos 10 y 11 también fueron lo

5.- Ibid., p. 105.

calzados en la Plaza de los Monumentos, pero en ubicación diferente a los monumentos arriba descritos. Parsons hace un estudio conjunto de ambos, pues cree que participan de una misma composición. De acuerdo a este criterio, vemos en la base de la composición a dos jugadores frente a frente y en actitud dinámica. En medio de las dos figuras hay una columna de siete glifos que, siguiendo un orden de abajo hacia arriba, han sido identificados como el glifo de águila y los seis restantes como glifos de ojo de reptil. De la parte superior del último glifo brota una planta; de lado superior izquierdo hay un grupo de glifos, tres de ellos han sido identificados como glifos de calli (casa) y uno de ellos es una figura de brazos cruzados que de acuerdo a Thompson puede ser ozomatli (mono). Todos estos glifos están dentro de cartuchos circulares.⁶

Los jugadores llevan tocados, protectores de cintura, faldilla y guantes que conforman una efigie. También está representada la voluta de la palabra.

Sitio El Baúl:

En el montículo que mira hacia el patio IV se encontró el monumento 27, cuya escena principal la constituyen dos figuras, una de las cuales está de pie mirando hacia la izquierda con las manos en la cadera; la otra figura está en posición semirecostada y con un brazo levantado en cuya mano enguantada sostiene una pelota. Aunque con algunas novedades, la indumentaria de los dos personajes corresponde a la de un jugador de pelota. Ambos se protegen la cabeza con un yelmo en forma de cabeza de animal, y en la hendidura correspondiente a los ojos se puede apreciar parte del rostro de los jugadores; usan un cinturón angosto y protegen sus manos con guantes en forma de garras de mono anudados a la muñeca, y en cada mano sostienen una pelota pequeña. En el jugador que está de pie se puede apreciar el taparrabo y un cordón anudado por delante; también vemos un protector en la rodilla derecha, un adorno en la izquierda y algo parecido a una bolsa suspendida a la altura del

6.- Thompson, J.E. "An Archaeological Reconnaissance in the Cotzumalhuapa Region, Escuintla, Guatemala". (Contribution to American Anthropology and History, Núm. 44, vol. IX, Pub. 574). Carnegie Institution of Washington, 1948, p. 37.

muslo izquierdo; entre sus adornos usa un collar. De la boca abierta del yelmo brota un motivo en forma de corriente, que "puede ser símbolo de fuego o de agua y que sustituye a la voluta de la palabra".⁷ En la parte superior izquierda, se representa una deidad que emerge de un par de formas flameantes con un tocado de serpiente y en actitud de recibir el sacrificio, ofrenda de los jugadores.

Este monumento se ha colocado dentro de la fase Laguneta del clásico medio.

Sitio Palo Verde:

Hay tres estelas cuyo tema central es un jugador de pelota representado de perfil que eleva sus manos hacia la figura que se encuentra sobre su cabeza; en un caso esa figura es un jaguar que probablemente simboliza al sol, en el segundo caso es la muerte en forma de maniquí, y en el tercer caso es una serpiente emplumada estilizada que sostiene en sus fauces abiertas a una cabeza humana.

Otros objetos relacionados con el juego de pelota localizados en la región de Cotzumalhuapa:

Parsons en su citada obra hace un estudio de los yugos y hachas encontradas en la región de Cotzumalhuapa, y comparte el criterio de que son objetos ceremoniales asociados al juego de pelota. Anotaremos algunas de sus observaciones relacionadas con estas piezas.

Yugos: se encontraron 27 fragmentos de yugos de piedra granítica. Algunos de estos fragmentos presentan superficies deterioradas por estar expuestos a la intemperie, pero la mayoría de ellos tienen superficie pulidas.

Los yugos de Cotzumalhuapa adoptan la forma característica a estos objetos, o sea en forma de U. A excepción de tres, todos los demás son lisos, sin decoración, y en algunos se observan huellas de pintura roja. En un fragmento finamente esculpido se representa el rostro de una deidad antropomórfica de la

7.- Parsons, Op.cit., p. 134.

lluvia: "de este modo tenemos un monstruo mítico, parte humano, parte felino y en parte reptil, cuyo simbolismo parece haber pertenecido al prevalécente síndrome lluvia-fertilidad en Mesoamérica"⁸. Parsons señala la posibilidad de que este yugo fuese una pieza de comercio procedente de Veracruz durante el clásico medio, o bien una copia local hecha de acuerdo a la tradición de la región veracruzana.

Todos los fragmentos de yugos de Bilbao fueron encontrados dentro del área de la Plaza de los Monumentos; ninguno de ellos en depósitos primarios o en ofrendas. El fragmento esculpido arriba mencionado, procede del patio "hundido" y fue encontrado a una distancia de 170 centímetros de la ofrenda de espejos de pirita. La mayoría pertenecen a depósitos secundarios asociados a la fase Santa Lucía, pero en base a las consideraciones resultantes de su investigación arqueológica, Parsons estima que algunos yugos proceden de la fase Laguneta.

Se observaron semejanzas estilísticas con los yugos Tipo A de la región de Veracruz, a los que cronológicamente se les sitúa en la última parte del clásico temprano.

Hachas: al igual que los yugos están hechas de piedra granítica. Se encontraron 8 fragmentos de hachas; éstas son efigies de cabezas planas esculpidas en bajorrelieve y terminadas idénticamente en ambas caras de la pieza. A menudo presentan una perforación cerca de la orilla.

Los 8 fragmentos de hachas se encontraron en depósitos secundarios de la fase Santa Lucía a nivel de la Plaza de los Monumentos. Uno de estos fragmentos está asociado a una fecha de carbón 14 de 1110 ± 80 (840 d.C.). También se sugiere la posibilidad de que algunas hachas proceden de la fase Laguneta.

El hecho de que el complejo yugo-hacha de la costa del Golfo haya llegado a la costa del Pacífico sin la asociación de la palma cuya aparición en Veracruz de acuerdo a Proskouriakoff es tardía, indica, según Parsons, que esta difusión fue anterior a la asociación de la palma al complejo del juego de pelota en Veracruz.

Área CentralSitio Copán:⁹

Durante la exploración de la Estructura II se hallaron tres marcadores en forma de disco que estaban colocados a lo largo del patio de juego y guardando la misma distancia entre sí. Estos marcadores, llamados secundarios, estaban pegados a otros más antiguos en forma de tambor llamados marcadores primarios. Estos últimos se unían a los secundarios por la cara que tenían esculpida y cuyos diseños han sido identificados en una mínima parte.

Se cree que los marcadores secundarios fueron colocados poco antes de la construcción de la última cancha (estructura III) y que las escenas que llevan esculpidas son copias mejoradas de aquellas pertenecientes a los marcadores antiguos.

Aunque con ligeras variaciones en el tamaño -el marcador central tiene un diámetro máximo de 73 centímetros, el norte de 71 centímetros y el sur es casi idéntico a este último-, los tres son semejantes en su composición.

Los diseños de los tres marcadores están enmarcados por un reborde de diferente espesor en cada caso y formando una orilla cuatrifoliada. La tercera parte inferior de estos tres discos está señalada por una banda, arriba de la cual y ocupando el mayor espacio está la escena principal; debajo de la banda aparecen algunos símbolos a los que se hará referencia más adelante.

La escena principal corresponde a la representación de dos personajes colocados frente a frente; en el caso del marcador central los dos están arrodillados, el de la izquierda en la pose común del jugador a jugar por su vestimenta: una cubierta protectora formada por anchas bandas trenzadas que cubre pecho y espalda por abajo de las axilas hasta la cadera, el taparrabo anudado al frente y por debajo del cual asoma una

9.- Strömsvik, Gustavo. "The Ball Courts at Copan". (Contributions to American Anthropology and History, Núm.55), Carnegie Institution of Washington, Pub. 596, 1952, pp. 189-198.

especie de faldilla de piel de venado abierta en el frente y que le llega hasta la rodilla; lleva protegido el antebrazo izquierdo así como la rodilla del mismo lado que apoya en el suelo; dicha rodillera es en forma de máscara. Llama la atención su collar formado de grandes bolas y anudado al frente; un gran tocado identificado por algunos autores como de jaguar y por otros como de serpiente en el que se observan formas de planta; también lleva orejeras. El personaje de la derecha está hincado en actitud de adoración más que de juego; usa un cinturón que le abarca el abdomen, dos máscaras adheridas una enfrente y otra atrás-, ambas de diverso tamaño y apariencia; de la segunda máscara cuelgan una especie de bandas largas; también lleva la faldilla de piel de venado y posiblemente el taparrabo, rodillera en la pierna derecha flexionada y protector en el antebrazo del mismo lado en cuya mano se observa la cabeza de un animal identificado por Thompson como un job (animal con características de perro y jaguar pero por el diseño de la oreja y la representación en ésta del afijo 7 se asemeja más al glifo de xul); usa taloneras ribeteadas. Como su pareja, se le representa con un gran tocado identificado como de jaguar o serpiente con plantas, también lleva orejeras y un objeto abultado alrededor del cuello (¿collar?). La mandíbula está cubierta por un "tatuaje" en forma de mano extendida.

En medio de los dos personajes hay un gran objeto redondo identificado como la pelota en cuyo centro hay dos glifos esculpidos: uno es la cruz de Kan con un motivo alado bajo ella y el otro está demasiado erosionado para permitir su identificación. Arriba de la pelota aparece una inscripción de seis glifos no identificados.

Aunque el último personaje descrito aparece con elementos distintivos de los jugadores, no siempre se le ha identificado como tal y se ha hecho la observación de que su apariencia corresponde a la de un sacerdote o jefe oficiante.¹⁰

10.- Kelenen, Pal. Medieval American Art. Masterpieces of the New World before Columbus. Third Rev. Ed., Dover Publication, Inc. New York, 1956, p. 33.

En el marcador norte el personaje de la izquierda está en postura erecta y de perfil. Su atuendo es semejante al del jugador del mismo lado del marcador central; hay diferencias en el tocado y en que lleva un adorno colgante en la nariz, y también en que el antebrazo y rodilla derechos son los protegidos. Atrás de esta figura está la representación de una planta en cuya base aparece el glifo de las bandas cruzadas con el numeral 9.

La figura derecha está hincada sobre su rodilla derecha en la cual lleva un protector en forma de máscara; el brazo derecho -con protector en el antebrazo- lo tiene alzado en actitud de golpear la pelota; usa una cubierta protectora más ancha que la de los personajes de los otros tres marcadores, y aparece también con la faldilla de piel de venado y el taparrabo anudado al frente. Los rasgos de su cara no son claros, hay algo de grotesco en ellos y quizá se deba a que lleva puesta una máscara; usa un collar anudado al frente.

Como en el caso anterior, en medio de los dos aparece el objeto redondo identificado como la pelota, que aquí está grabada de diferente manera pues aparece amarrada por la mitad con una gruesa cuerda que pende de un objeto no identificado que está arriba y en el centro de la composición; por debajo de este objeto y detrás de la cuerda, hay dos elementos más, y uno de ellos es la representación de huesos.

En el marcador sur es la figura de la derecha la que está de pie; usa aditamentos similares al personaje también de pie del marcador norte, pero aquí los miembros protegidos son los de la izquierda. No se perciben claramente los rasgos de su cara y se observa un objeto a la altura de la nariz. También detrás de él está la representación de una planta en cuya base aparece el glifo de las bandas cruzadas y el numeral 7.

El personaje de la izquierda está hincado y es la rodilla izquierda la que apoya en el suelo. Esta rodilla está protegida, así como el antebrazo del mismo lado que está levantado en actitud de golpear la pelota. Usa la cubierta protectora, el taparrabo y la faldilla; como adornos: el collar y el tocado. Lo grotesco de su cara parece deberse a una máscara (jde mur-

ciélago?). El objeto redondo del centro, la pelota, aparece re presentado en la misma forma que en el marcador norte.

Símbolos: como ya se hizo referencia, en los tres marcadores debajo de la banda sobre la que se desarrolla la escena principal aparece la combinación -dos veces en el central y una vez respectivamente en el del norte y en el del sur- de símbolos ya observados en otras representaciones escultóricas tanto de Copán como de Palenque, y que consisten en: el glifo Kin, en su variante de la estilización de la flor de cuatro pé talos, como glifo principal con un ahau en cada extremo,. arriba del cual está, de un lado, la sección de caracol combinado con representaciones de huesos (como dos ahau invertidos), y, del otro lado, el signo de las dos bandas cruzadas; a un la do de este último hay una especie de flor.

De acuerdo a Thompson¹¹, la sección de caracol es un símbo lo del agua y también un atributo de los dioses del inframundo aunque esto último es una asociación secundaria; en cuanto a las representaciones de huesos cree que servían para denotar una relación acuática o terrestre.

Todo este conjunto de símbolos, con algunas variaciones, componen el tocado de la deidad de la tierra que combina símbo los de la muerte con el sol y el agua.

Fecha miento de los marcadores: Proskouriakoff¹², en base al estudio estilístico que hizo de los tres juegos de marcadores, coloca a los marcadores primarios dentro del clásico temprano y a los secundarios en el inicio del clásico tardío: "Es to se puede ver en el diseño de la cabeza de serpiente de los tocados, en el prominente reborde de las faldillas adornadas con borlas y la forma simple de las volutas señalando el rema te y ondulación del tipo clásico tardío y la decoración interior de líneas y puntos". La misma autora hace la indicación de que su buen estado de conservación se debe a que fueron puestos antes de la construcción de la cancha III, habiendo quedado cubiertos por ella.

11.- Thompson, J. Eric. Maya Hieroglyphic Writing. University of Oklahoma Press: Norman, 1966. pp. 278-279.

12.- Proskouriakoff, T. A Study of Classic Maya Sculpture. Carnegie Institution of Washington, Pub. 593. 1950, p. 109.

Otras esculturas: entre los escombros del montículo 7, situado a 50 metros al oeste del juego de pelota, se encontraron dos cabezas de guacamaya más pequeñas que las de la cancha III. Como no se les halló función alguna en este montículo y además por presentar en su esculpido un estilo semejante a la cancha II, se les ha relacionado con esta última.

Aparecen marcadores en forma de cabeza de guacamaya en la última estructura de Copán y en sitios vecinos como La Unión y en el juego de pelota número 1 de Asunción Mita; la guacamaya está relacionada con la deidad solar.

Las escenas representadas en los marcadores de Copán, encierran una compleja simbología que parece indicar que dichas representaciones están relacionadas con el juego de pelota como rito mágico para propiciar las fuerzas bienhechoras de la naturaleza y quizá aunado a un simbolismo cósmico.

Sitio Tikal:

Un "yugo" de madera.¹³

En el entierro 195 encontrado debajo del templo 5D-32, en el lado norte de la Plaza Mayor, entre los restos de varios objetos de madera asociados al personaje allí enterrado, se pudo identificar un "yugo" de este material.

Este "yugo" tiene la forma de una U con un diámetro de 56 centímetros y un radio de 33 centímetros; tenía una acanaladura longitudinal con huellas de tres colores sucesivos: "primero negro, luego rojo y finalmente azul-verde; de paso sea dicho que estos colores llevan un valor simbólico, relacionándose, en su orden, con el sol naciente, y con el agua y la posición central (cielo) en el panteón maya".¹⁴

Gracias al hallazgo de figurillas de barro en la acrópolis central de Tikal que representan jugadores de pelota con protectores que tienen la misma acanaladura doble así como también huellas de pintura azul-verde, se logró la identificación

13.- Guillemin, Jorge. "Un 'yugo' de madera para el juego de pelota". *Antropología e Historia de Guatemala*, 1968, vol. XX, Núm. 1, pp. 25-33. El entrecomillado es del autor pues considera que no es una definición adecuada y que debe ser cambiada.

14.- *Ibid.*, p. 25.

de este "yugo" de madera.

También se encontraron cuatro figuras de madera, de 40 centímetros de alto, representando al dios Chaac, "ello parece indicar claramente que aquel señor, además de ser jugador de pelota también era un sacerdote del culto de la lluvia".¹⁵

Sitio Dos Pilas:¹⁶

Estelas: se encontraron dos estelas (18 y 19) adosadas al talud de cada plataforma y colocadas en el centro de éste una frente a la otra: "dichas estelas podrían haber sido una especie de marcadores para el juego de pelota, lo que constituiría un caso único dentro de este tipo de construcciones".¹⁷

La estela 18, en la plataforma oeste, mide 2.99 metros de alto, 1.05 metros de ancho y 0.14 metros de espesor: "De los motivos esculpidos es posible distinguir un personaje de pie, en posición frontal, a excepción de la cabeza que mira hacia su izquierda y de los pies colocados de perfil. En la mano derecha lleva una lanza, y junto a ésta aparece un prisionero atado.

"De la indumentaria, apenas se notan el braguero, el tocado de plumas, las ajorcas y las sandalias. El personaje se halla de pie sobre una banda de cuatro elementos simbólicos de forma cuadrangular. Seis glifos borrados se distinguen en la parte superior de la estela y tres más en la parte inferior izquierda".¹⁸

La estela 19, en la plataforma este, mide 2.70 metros de largo, 1.07 metros de ancho y 0.40 metros de grueso: "La estela representa un personaje de pie, en posición de frente, con los pies abiertos y el rostro vuelto hacia la izquierda. En la cabeza lleva un rico penacho de plumas; es posible distinguir restos de orejeras, pectoral, ajorcas y braguero; los pies es-

15.- *Ibid.*, p. 27.

16.- *Navarrete, Carlos y Luján, Luis. "Reconocimiento arqueológico del Sitio de Dos Pilas, Petenbatún, Guatemala." Universidad de San Carlos de Guatemala, No.2, Guatemala, 1963.*

17.- *Ibid.*, p. 12.

18.- *Ibid.*, p. 21.

tán calzados con sandalias. Con la mano izquierda sujeta una lanza o bastón ceremonial. A su izquierda está sentado un ser vidor o prisionero con las piernas cruzadas. Hay restos de glifos.

Fecha: se ha opinado que todas las estructuras pertenecientes a este sitio son del clásico tardío pero "nuestro muestrario de cerámica indica una habitación local durante ese tiempo y sugiere una probable extensión hacia el postclásico temprano, como lo indicaría el tipo Naranja Fina 'Y'".¹⁹

*Sitio Cancún:*²⁰

En este sitio se localizó un marcador de forma circular, en medio de los dos montículos paralelos conocidos como estructuras B-I y B-II.

Medidas: 60 centímetros de diámetro y 18 centímetros de alto.

Hay dos figuras humanas de pie y ligeramente inclinadas colocadas una frente a la otra. Llevan tocados elaborados, protector acanalado, el cual aparece a la altura del pecho; un adorno o protector en ambas rodillas y en los tobillos. La figura de la derecha usa una especie de capa. La pelota está en medio de los dos y cerca del suelo; arriba hay una columna de glifos. Los dos personajes están parados arriba de una banda bajo la cual vemos una hilera de glifos.

Fecha: 9.18.5.0.0 (795 d.C.)

*Sitio Laguna Perdida:*²¹

De este sitio se reporta un probable marcador de juego de pelota en forma rectangular.

Localización: en la estación chiclera de Laguna Perdida.

Medidas: 44 centímetros de alto, 30 centímetros de ancho y de 10 a 15 centímetros de grueso.

19.- *Ibid.*, p. 28.

20.- *Norley, Op.cit.*, pp. 239-242.

21.- *Ibid.*, v. 3, pp. 374-377.

Se representan dos jugadores de pelota, indicado así por su indumentaria que consiste en protector de cintura acanalado y protector de rodilla.

El jugador de la derecha está hincado sobre su rodilla derecha, apoyando la mano del mismo lado en el suelo; el jugador de la izquierda tiene la rodilla izquierda ligeramente levantada como si acabara de golpear la pelota con ella. La pelota se representa de gran tamaño arriba y entre los dos jugadores. Detrás de la escena aparecen líneas horizontales que se supone corresponden a la pared de un muro.

Arriba de los jugadores hay una inscripción glífica distribuida en cinco paneles, glifos que están muy deteriorados e impiden una correcta lectura.

Morley coloca esta pieza escultórica dentro del Gran Período.

Sitio Lubaantún (Río Grande);²²

De este sitio proceden tres marcadores de piedra en forma circular, conocidos como altares 1, 2 y 3.

Localización: estaban colocados a lo largo del eje longitudinal, el cual está orientado de norte a sur, del espacio comprendido entre los dos montículos (estructuras A y B) correspondientes a las plataformas paralelas de un juego de pelota.

Medidas:

Marcador norte: 54 centímetros de diámetro y 32 centímetros de grueso.

Marcador central: 59 centímetros de diámetro y 35 centímetros de grosor.

Marcador sur: 53 centímetros de diámetro y 37 centímetros de grueso.

En los tres marcadores aparecen dos figuras humanas frente a frente y en diversas posiciones. Debido al deterioro de

22.- Ibid., v. 4, pp. 9-10.

las esculturas, sólo se puede observar que llevan tocados en forma de penachos y un cinturón protector acanalado. En medio de los dos personajes está la pelota más o menos a la altura de la cintura. Atrás de la escena se representan líneas horizontales que sugieren la pared de un muro.

En el marcador 2, el personaje de la izquierda está de pie mientras que el de la derecha aparece semiarrodillado sobre su rodilla derecha con la mano del mismo lado apoyada en el suelo.

En los tres marcadores hay inscripciones glíficas distribuidas en paneles arriba de las figuras.

Morley señala la posibilidad de que los tres marcadores sean de una misma fecha, la que coloca al final del katún 9.18.0.0.0 y que probablemente sea la fecha de dedicación de la cancha (785 d.C.).

Sitio Icatché:²³

De este sitio procede una figurilla-silbato representando a un jugador de pelota hecha en molde.

Medidas: 9 centímetros de alto.

Equipo: grueso cinturón acanalado y lo que parece ser un protector de cadera que sale por debajo del cinturón y a cada lado del estrecho taparrabo. No aparece el protector de rodilla debido, quizá, al rudimentario tratamiento de las piernas. Por debajo del brazo izquierdo está la pelota y un objeto que parece ser el guante protector.

Adornos: Tiene todavía parte del tocado aunque está rota la parte superior y también en donde estaba el orificio del silbato. Lleva orejeras circulares y un collar en el cuello.

Thompson supone que esta figurilla pertenece al horizonte Tepeu del Periodo de Serie Inicial.

23.- Thompson, J. Briq. "A figurine whistle representing a ball-game player". (Notes on Middle American Archaeology and Ethnology, Division of Historical Research, No. 25). Carnegie Institution of Washington, 1943, pp. 160-161.

Cuenca del Río Usumacinta.

Sitio Yarchilán:

Marcadores: hay tres marcadores circulares de piedra colocados en el piso del patio de juego a lo largo del eje longitudinal. Además de estos marcadores, hay uno en cada banqueta a poca distancia del arranque del talud y en dirección del eje transversal.

Los cinco marcadores presentan el mismo diseño que consiste de una figura humana sentada con las piernas cruzadas mirando hacia su derecha. Todo el diseño está rodeado por una banda. En el marcador de la banqueta oriental, que es el mejor conservado dentro de esta banda que parece representar la banda celeste, está el medio signo de venus en cada cuadrante del disco y el de las bandas cruzadas. También hay otros glifos y, por su estilo, Morley²⁴ los juzgó como pertenecientes a la fase temprana del Gran Periodo (514-771 d.C.).

Sitio Piedras Negras:

Perteneciente a la estructura K-6a y K-6b estaba un panel esculpido en la parte central del paramento superior de la plataforma oriental, a 35 centímetros arriba de su articulación con la banqueta, cuyos fragmentos se encontraron sobre la banqueta. El diseño, incompleto, consiste de dos figuras las cuales "parecen estar danzando con algún objeto redondo en forma de borla en la mano, quizá una sonaja más que una pelota. De que son jugadores es una deducción razonable. Su desnudez, el grueso y pesado cinturón y el protector de rodilla así lo indican. Me parece que el arreglo del protector de cadera ayuda a la interpretación de que son jugadores de pelota".²⁵

Area Septentrional

24.- Morley, Op.cit., vol: 2, pp. 596-597.

25.- Satterthwaite, Linton, Jr. "Ball Courts". Piedras Negras Archaeology: Architecture, Pt.4. University of Pennsylvania, Philadelphia, 1944, p. 39.

Sitio Cobá:

Juego de pelota del Grupo D: en los escombros de ambos taludes se hallaron dos paneles de piedra esculpidos que se habían caído de su lugar original, ignorándose cuál era dicho lugar. El panel oriental mide aproximadamente 1.40 metros de alto por 1 metro de ancho y 20 centímetros de grueso; el poniente, 1.10 metros de alto por 80 centímetros de ancho y 20 centímetros de grosor. El tema esculpido en cada panel está borroso y sólo se aprecian una figura humana y dos hileras de glifos en una de las esquinas superiores, los cuales no pudieron ser identificados pero se señala la posibilidad de que no fueran calendáricos²⁶. La figura de cada panel está semi-arrodillada en actitud de súplica y con las manos atadas al frente; en el caso del panel poniente, las manos del personaje aparecen sujetadas en alto; la oriental es barbada y lleva una cabeza humana decapitada adherida atrás y a la altura de la cintura.

Estas figuras atadas generalmente han sido descritas como "cautivos" y pertenecen a una clase de representaciones no poco comunes en algunos sitios al sur de Cobá. En estos sitios estas figuras se representan en varias actitudes y están siempre subordinadas a una figura principal.²⁷

Sitio Edzná:

Procedente de este sitio es la estela 6 que tiene la representación de un jugador de pelota. La figura está de perfil con la pierna derecha levantada en actitud de apoyar la rodilla en lo que parece ser la banqueta de un juego de pelota cuyo perfil transversal aparece en la estela. No se puede apreciar con claridad la vestimenta del jugador, pero sí se notan el protector de rodilla y un cinturón. Parece que su puño derecho está protegido por un guante. Del juego de pelota que se representa en la estela, apreciamos los siguientes elementos: paramento inferior inclinado, banqueta horizontal y paramento superior vertical en el que se aprecia algo parecido a un anillo: "Por el estilo del bajorrelieve y de los jeroglíficos que

26.- Thompson, J. Eric S. Pollock, Harry E.D., Charlot, Jean. A preliminary study of the ruins of Cobá, Quintana Roo, Mexico. Carnegie Inst. of Wash., pub. 424. p. 78.

27.- Ibid.

lo acompañan, esta estela es de la misma época que las demás de Edzná, es decir, comprendida entre 9.12.0.0.0 y 9.19.9.9.9 (672 a 819 d.C.)... El perfil del juego figurado en la lápida, corresponde indudablemente a un tipo que se construía entonces en la región. Solo se diferencia del que fue descubierto entre las ruinas por el basamento de la banqueta, vertical en éste y oblicuo en la estela".²⁸

Sitio Chichén Itzá:

En la Gran Cancha hay paneles esculpidos en el centro y extremos de la banqueta oriental. En uno de ellos se representan dos equipos de siete jugadores cada uno; el equipo de la izquierda está encabezado por un personaje que sostiene en una mano el cuchillo de los sacrificios y en la otra la cabeza decapitada del personaje que encabeza el equipo derecho, el cual está hincado y de su cuello brota la sangre en siete chorros de los cuales seis terminan en cabezas de serpiente, el chorro central adopta la forma de una planta. En el centro de la escena vemos un objeto redondo, quizá la pelota, que tiene esculpido una calavera con la voluta de la palabra.

Indumentaria y atavío de los jugadores.

Equipo izquierdo:

- a) tocados con plumas largas
- b) grandes penachos en la espalda
- c) gran collar o pectoral de varias filas de flecos de jade
- d) cinturón del que emerge hacia arriba un objeto alargado (¿palma?) que remata en una cabeza de serpiente, de cráneo humano o de mono
- e) protector en ambos brazos
- f) rodillera en la pierna derecha y ajorca en la izquierda
- g) sandalia abultada en el pie derecho y sencilla en el pie izquierdo
- h) objeto en forma de "plancha" con un extremo esculpido en forma de cabeza de jaguar y el cual es sostenido mediante una asa por la mano derecha.

Equipo derecho:

- a) tocados variados, algunos en forma de turbantes.

28.- Ruz Lhuillier, A. "Campeche en la Arqueología Maya". Acta Antropológica 1:2-3, México, 1945, p. 59.

- b) sin penachos en la espalda
- c) sin collar de varias filas, algunos usan un adorno en forma de caracol
- d) representación de grandes volutas adornadas saliendo de sus bocas
- e) cinturón con el mismo objeto del otro equipo
- f) el mismo protector en ambos brazos
- g) rodillera en la pierna derecha y ajorca en la izquierda
- h) sandalia abultada en el pie derecho y sencilla en el izquierdo
- i) llevan el mismo objeto en forma de "plancha" en la mano izquierda
- h) todos usan nariguera

Todo el fondo de la escena está enmarcado con formas ondulantes de plantas y serpientes.

Krickeberg²⁹, refiriéndose a estos relieves, dice que el personaje que sostiene en una mano la cabeza decapitada y en la otra el cuchillo de los sacrificios, es un sacerdote y que el resto son guerreros; por su parte Stern³⁰, asienta que el hecho de que los personajes aparezcan como jugadores de pelota es sólo aparente, pues hay procesiones de guerreros en paneles de otras canchas de Chichén Itzá.

Nuestra opinión es que la decapitación aparece aquí como un rito mágico para propiciar la fertilidad, aunque también puede ligarse a la guerra justificándola como medio para obtener víctimas destinadas al sacrificio; consecuente con esta idea el decapitado sería el vencido. La asociación del juego de pelota con la guerra encuentra su apoyo no sólo en las representaciones de batallas, guerreros y procesiones de tigres alternando con escudos, sino también en que la estructura del juego de pelota está asociada a otras construcciones, tales como la plataforma de calaveras o tzompantli, o la plataforma de las águilas que tiene tableros esculpidos con águilas y jaguares devorando corazones.

29.- Krickeberg, W. "El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso", en Traducciones Mesoamericanistas. Soc. Mexicana de Antropología, T. 1, México, 1966, p. 264.

30.- Stern, Theodore. The Rubber Ball Games of the Americas. Monographs of the American Ethnological Society, No. 17, University of Washington Press. 1966, p. 70.

Sitio Jaina:

Entre las figurillas procedentes de este sitio hay algunas que son representaciones de jugadores de pelota. Dos de estos jugadores están arrodillados sobre su rodilla izquierda, la cual tiene una banda protectora. La característica principal de estas figurillas es un protector ancho y acolchado que cubre la cintura y el pecho, conformado por varias piezas adheridas o amarradas por un cordón. Ambos tienen el brazo izquierdo doblado sobre el pecho en actitud de golpear (¿o detener?) la pelota, y el brazo está protegido por bandas que van de la muñeca al codo; tienen el brazo derecho extendido y un protector en la muñeca. Llevan orejeras y collar.

Toscano³¹ reporta otra figurilla de jugador de pelota modelado en la posición clásica de juego; se diferencia de los dos anteriores en que está arrodillado sobre su rodilla derecha, en que es el brazo derecho el que levanta, el cual está protegido por un vendaje en espiral que le llega al codo; además, lleva en la mano una especie de guantelete. La mano izquierda lleva muñequera y descansa sobre su rodilla izquierda. El cinturón protector está diseñado en forma diferente, pues es acanalado y menos ancho, tiene un objeto al frente en forma de banda; debajo del cinturón se observa la faldilla. Se le representa con tocado (parece que en figura de animal), orejeras y collar.

También este autor describe otro jugador al que le faltan los brazos; está modelado de frente con un pesado cinturón protector diferente a cualquiera de los arriba descritos y una rodillera de lado izquierdo coloreada de azul turquesa; presenta la deformación craneana típica de los mayas.

Esta última figurilla procede de uno de los entierros de Jaina, y según el mencionado autor "el hecho de que en aquel santuario sembrado de sepulcros aparezcan con tal abundancia

31.- Toscano, Salvador, "Informe sobre la existencia de jugadores de pelota mayas en la cerámica escultórica de Jaina". (Notes on Middle American Archaeology and Ethnology), Carnegie Institution of Washington. 1945, p. 183.

las más preciosas representaciones escultóricas naturalistas, no sólo nos revela la importancia artística de su alfarería si no el que dichas representaciones realistas, con rasgos de individualización, pueden representar en las tumbas la réplica del muerto (sacerdote, cacique, jugador de pelota, guerrero, mujer noble, etc.), como un acompañante mágico".³²

Perteneiente a una colección particular, hay una figurilla ilustrada por Ekholm³³, procedente también de Jaina, la cual lleva un cinturón protector acanalado y decorado en su lado izquierdo; por la rigidez que se observa en el material empleado en el modelado, dicho autor considera que se trata de un yugo, o sea la réplica en piedra del cinturón protector, con sideración con la que no estamos de acuerdo, pues creemos que fue madera la que se utilizó en la confección; además, en nuestro estudio hemos preferido ser consecuentes con el significado de la palabra yugo.

32.- Ibid.

33.- Ekholm, G. "The probable use of Mexican stone yokes". *American Anthropologist*. Vol. 48, No. 4, Menasha, 1946, pp. 593-606, fig. 4.

SINTESIS DE LOS DATOS APORTADOS POR LA ARQUEOLOGIA

1.- La ubicación de los juegos de pelota en los sitios estudiados se encuentra dentro del centro ceremonial.

2.- Los juegos de pelota más antiguos tienen el eje longitudinal del patio de juego orientado de norte a sur, como lo observamos en Copán (área central), en el juego de pelota del sitio Acapulco (área meridional), y en la primera estructura del juego de pelota de Las Monjas, Chichén Itzá (área septentrional); orientación que se conserva en algunos sitios hasta el postclásico y que en las áreas central y septentrional parece ser una regla. En el área meridional observamos variaciones de dicha orientación.

3.- Aunque el juego de pelota básicamente está integrado por dos plataformas paralelas, configuración que perdura a través del tiempo, tenemos en un sitio del clásico tardío, San Isidro, Chiapas, un juego de pelota doble y, en Tikal, uno triple.

4.- Los juegos de pelota más antiguos, a excepción del juego del sitio Acapulco, presentan únicamente las dos plataformas paralelas sin delimitación de zonas terminales por construcciones. En el área central es más común la cancha de zonas terminales abiertas, mientras que en las otras áreas, en épocas posteriores aparecen canchas con zonas terminales delimitadas.

El perfil interior de estos juegos que constan únicamente de las dos plataformas paralelas, presentan los siguientes elementos: paramento inferior inclinado o vertical, talud y paramento superior vertical de poca altura; posterior a este perfil, surge otro en el que el talud deja de ser el elemento predominante pues hace su aparición la banqueta, con diversos grados de inclinación, que a veces remata en un talud o en un paramento vertical. En los juegos de pelota de Cobá y San José, la banqueta es muy angosta y es el talud el elemento predominante, el cual remata en un pequeño paramento vertical. El paramento superior va aumentando de altura hasta convertirse en el elemento predominante, como sucede en la Gran Cancha de Chi

chén Itzá y en algunos juegos del altiplano guatemalteco.

5.- Para la construcción de los juegos de pelota se utilizaron, en términos generales, los materiales disponibles de la región. Para conformar las esquinas de las plataformas se emplearon piedras de mayor tamaño. En los juegos de pelota más antiguos la piedra está trabajada toscamente y en los casos en que se encontraron huellas del recubrimiento en las superficies, éste era de lodo.

La piedra mejor labrada aparece en los juegos de pelota más tardíos, así como también el recubrimiento de estuco; en algunos hay restos de pintura. Respecto a los patios de juego, se observa que de un emplastado grueso y pesado, se llegó posteriormente al recubrimiento por medio de estuco o lajas cortadas; también los hubo de tierra apisonada. En algunos juegos se utilizó el lodo como mortero.

6.- Encontramos juegos de pelota de diferentes proporciones. Generalmente los juegos de épocas tempranas son pequeños y se les encuentra en mayor número en el área central sin descartar su ocurrencia en otras áreas. Lo anterior no invalida que tengamos juegos de pelota relativamente pequeños en épocas tardías, como son algunos juegos de pelota de tipo cerrado de los altos de Guatemala, fechados dentro del protohistórico. Es bastante frecuente encontrar juegos de pelota con varias fases constructivas; a veces se conservaba el tipo original, y en otros sólo se modificaba parte de sus elementos.

7.- Las plataformas de los juegos de pelota de épocas tempranas no tienen edificios arriba de ellas, aunque algunos investigadores hacen la indicación de que, en caso de haberlos tenido, fueron de material perecedero. Pero la ausencia de construcciones de mampostería no sólo es característica de canchas tempranas, puesto que en épocas tardías muchas de ellas carecen de dichas construcciones.

Los edificios que están arriba de las plataformas pueden constar de una o varias crujías que están dispuestas a lo largo de las mismas; las entradas del edificio miran hacia la cancha, aunque las hay en el lado exterior o en los extremos. Las escaleras no sólo están situadas en el lado exterior de las

plataformas sino también pueden estarlo en sus extremos.

8.- Llamamos marcadores de juego de pelota a aquellos elementos generalmente de piedra, entre los cuales algunos servían como metas en el juego; incluimos entre los marcadores a los altares de piedra, lápidas, paneles, estelas, cabezas con espiga y anillos.

Los altares son en su mayoría de forma circular, colocados a lo largo del eje longitudinal del patio de juego y en un solo caso (Yaxchilán) sobre el eje transversal. La función de estas esculturas dentro del juego no se ha precisado; las opiniones más generalizadas son en favor de su utilización para marcar tantos al tocarlos la pelota o también para hacer el saque.

Este tipo de marcador se encuentra en varios sitios del área central (Copán, Yaxchilán, Piedras Negras, Lubaantún y Cancán); en un sitio del área septentrional (estructura más antigua de la cancha de Las Monjas, en Chichén Itzá), y en dos del área meridional (Tenam Rosario y los probables del sitio Acapulco).

Las lápidas y estelas pueden estar ubicados sobre la banqueta o el talud; se ignora su función, incluyendo la de los paneles.

Al otro tipo de marcador, consistente en cabezas con espiga, pertenecen aquellas piedras esculpidas en forma de cabeza de guacamaya, serpiente, jaguar y en ocasiones humanas, en que la espiga está empotrada en el talud o en el paramento superior. No se ha opinado sobre el papel en el juego de este tipo de marcador, que es muy común en los juegos de pelota del alti plano guatemalteco.

Los anillos son piedras de forma circular con un agujero en el centro y con motivos esculpidos; también poseen espigas para ser empotrados en el remate del talud o en el paramento superior. Hay variaciones en cuanto a su tamaño y en el diámetro del agujero central. Únicamente se han encontrado en juegos de pelota del área septentrional: Uxmal, Cobá y Chichén Itzá. La opinión más generalizada sobre la función de estos ani-

llos es la de que servían para que la pelota pasara a través de ellos, decidiendo la victoria del bando cuyo jugador lo lograra, como sucedía en los pueblos del valle de México.

Los anillos de Uxmal y Cobá tienen inscripciones glíficas; los de Chichén Itzá, dos serpientes emplumadas y entrelazadas.

9.- Los motivos esculpidos en los marcadores, estelas, lápidas, relieves, paneles y figurillas, nos proporcionan datos sobre los siguientes aspectos:

1) Los jugadores usan: a) taparrabo, b) faldilla, c) protector acanalado o formado por piezas amarradas mediante un cordón (figurillas de Jaina) que en algunos casos cubre la parte media del cuerpo o solamente la cintura, como los protectores de los jugadores de Santa Lucía Cotzumalhuapa y el de una figurilla de Jaina, d) protectores de antebrazo en forma de vendaje en espiral (jugadores de Copán, Chincultik y Jaina), especie de guantes (jugadores de Santa Lucía Cotzumalhuapa), y objetos con asa (jugadores de Chichén Itzá y figurilla de Icaiché), quizá de madera, para golpear la pelota con ellos y que se utilizaba en lugar de los protectores de antebrazo o guantes; e) rodilleras en forma de máscara (jugadores de Copán y Chincultik) o simplemente parches protectores (Jaina).

2) Se observa uniformidad en la indumentaria usada por los jugadores, pues siempre llevan protegido el antebrazo y la rodilla del mismo lado, y a veces también sandalia.

3) Los jugadores, además de su indumentaria propia para el juego, usan tocados elaborados y otros adornos que indican una jerarquía social importante.

4) Por la actitud en que están representados los jugadores, o en su defecto por los objetos con que aparecen, inferimos que las partes utilizadas para golpear la pelota eran:

- a) el antebrazo izquierdo o derecho
- b) quizá la cadera, pues parte de ella es abarcada por el protector
- c) con la mano, ya que algunos la llevan protegida,

o utilizando un objeto para golpear la pelota con ella.

Los jugadores de Copán, Chincultik y de Jaina, levantan el brazo, izquierdo o derecho, en actitud de golpear la pelota; apoyan una mano sobre la pierna contraria a la flexionada (jugadores de Copán y uno de Jaina), sobre el suelo (jugadores de Lubaantún y Cancún), o extienden el brazo contrario al doblado (Chincultik y Jaina). Sólo en un caso (marcador de Laguna Perdida), hay un jugador con la rodilla izquierda ligeramente levantada, como si acabara de golpear la pelota con ella.

5) En varios marcadores la pelota aparece de gran tamaño, pero, quizá por tratarse de representaciones simbólicas del juego de pelota, seguramente no tenía en realidad ese tamaño.

6) Tanto en las estelas de Bilbao como en los relieves de Chichén Itzá, se representan ritos de sacrificio humano por decapitación asociados al juego de pelota. En algunas estelas y paneles aparecen cautivos, como se advierte en Cobá y en el sitio de Dos Pilas.

En base a los datos analizados en juegos pertenecientes a una misma área, trataremos de caracterizar, en términos generales, al juego de pelota por áreas:

Área Meridional: a excepción del juego de pelota del sitio Acapulco, el tipo más temprano es el denominado abierto, fechado en el clásico tardío, el cual se encuentra en los altos de Guatemala generalmente en sitios ubicados en valles o lugares intermedios, asociado a grupos de montículos y colocado en la orilla o a veces en el centro del conjunto. Este tipo de juego también puede estar presente en sitios que registran una ocupación únicamente del postclásico.

También en las tierras altas de Guatemala encontramos el tipo cerrado, en sitios donde hay elementos catalogados como de influencia mexicana, pertenecientes a los periodos postclásico y protohistórico y aun hay indicaciones, por ejemplo en Chuitinamit, de que este tipo de cancha todavía se siguió

construyendo en tiempos de la Conquista³⁴. Los sitios en donde se han encontrado este tipo de juego, son considerados como defensivos por estar ubicados en lo alto de las montañas, a veces rodeados por barrancas en tres de sus lados, mismos que son característicos de los periodos arriba mencionados.

El tipo palangana sólo se construyó en los altos de Guatemala y de los 52 juegos que hasta la fecha se han reportado, 40 se localizan en el Departamento de Guatemala. Se ha hecho notar que su distribución, aparentemente limitada, quizá esté relacionada con su posición cronológica. En base a las evidencias proporcionadas por la cerámica, se le ha colocado dentro del clásico tardío.

Los sitios que poseen las canchas palangana se localizan en valles. En los sitios pequeños tales como Eucaliptus, Falda, Cruz, Cristina, Cotío, Cerritos, etcétera, el patio de juego junto con otras estructuras están dispuestas alrededor de la plaza; a veces el juego de pelota cierra uno de sus lados.

Al ocuparnos del perfil interior de las plataformas de los tipos de juegos de los altos de Guatemala, se observa que el tercer elemento que lo compone es el talud (muro de juego de acuerdo a Ledyard Smith), el cual va adquiriendo mayor inclinación hasta convertirse en un paramento vertical.

Como ya se indicó, los juegos de pelota del altiplano guatemalteco tienen marcadores en forma de cabeza de serpiente, jaguar, guacamaya y humanas.

El juego de pelota de Izapa presenta características que no encontramos en otros juegos de la zona maya; en cuanto al de Tonalá, se nos presenta como un hecho aislado que por ahora no nos permite hacer inferencias.

Las manifestaciones del juego de pelota en la región de Santa Lucía Cotzumalhuapa tienen características muy diferentes de lo maya, debido a que desde el periodo clásico esta re

34.- Smith A. Ledyard. "Types of Ball Courts in the Highlands of Guatemala". Essays in Pre-Columbian Art and Archaeology. Harvard University Press. 1961, p.114.

gión tiene contactos con el centro de México y la costa del golfo. Así, vemos que tanto las actitudes de los jugadores como su indumentaria y las prácticas rituales que ejecutan corroboran este juicio: los jugadores presentan una de sus manos protegida con una especie de guante; rasgo que es poco común en la zona maya; también el protector de cintura es diferente en cuanto a tamaño, forma y decoración, siendo probable que fuese de madera. La actitud de los jugadores es ritual y, en general, todas las escenas se refieren principalmente a prácticas religiosas de sacrificio por decapitación y de ofrenda a la deidad.

En el monumento 27 de El Baúl el tamaño de la pelota usada por los jugadores parece corroborar el dato que nos proporciona el Testamento de los Xpantzay, en cuanto a que había juego de pelota chica de mano y juego de pelota entre muros.

Es en el área meridional en donde se hacen sentir con mayor intensidad las influencias mexicanas durante el periodo postclásico. Parece ser que este hecho trae aparejado un mayor auge del juego de pelota, atestiguado no sólo por la arqueología sino también por los documentos históricos.

Área Central: el juego de pelota de Copán está considerado como el más antiguo en esta área. Aunque su perfil se repite en las tres fases constructivas que abarcan un lapso de tiempo que va desde el clásico temprano hasta el clásico tardío, su influencia fue relativa, pues sólo afectó a sitios cercanos a Copán, los cuales tienen juegos de pelota con un perfil similar (Asunción Mita, San Pedro Pinula, La Unión y Quitriguá).

Los juegos de pelota de Yarchilán y Piedras Negras están considerados como de fechas tempranas; sin embargo, ya presentan un perfil diferente al de Copán debido a que tienen banqueta, aunque conservan un elemento que los vincula con este último sitio representado por los marcadores circulares colocados a lo largo del eje longitudinal del patio de juego.

En el perfil de los juegos de pelota del sur de Campeche se observa una ligera diferenciación en relación a los de los

juegos de otras regiones del área central; en estos juegos, aunque la banqueta es el elemento predominante, el paramento superior empieza a destacar (Calakmul, Peor es Nada, etcétera).

El área central, quizá por localizarse en la selva del Petén, estuvo menos expuesta a influencias exteriores y cuando se presentan no son tan marcadas como en las dos áreas restantes; probablemente este hecho se deba a que es aquí en donde los elementos característicos de la cultura maya logran su mayor integración y expresión. Es aquí también en donde el juego de pelota, aunque generalmente presente en los grandes centros ceremoniales, conserva sus proporciones más bien pequeñas en relación a las otras construcciones, no obstante el crecimiento y ampliación del centro ceremonial. Pero como este hecho también lo observamos en sitios de otras áreas, por ejemplo en Uxmal, no sabemos si esto se debió a que esta área no tuvo el desarrollo posterior registrado en la septentrional y meridional, áreas que recibieron más elementos procedentes de otras culturas no mayas; además, estos contactos fueron más intensos a partir del postclásico, cuando hay un abandono parcial de los sitios del área central, y es precisamente en este periodo cuando el juego de pelota está presente en casi todos los pequeños centros ceremoniales del altiplano guatemalteco, probablemente como consecuencia de estas influencias.

Al igual que en el área meridional, coexisten diferentes tipos de juego en un mismo periodo y en un mismo sitio. Notamos similitud en la indumentaria y atavíos de los jugadores de pelota representados en los marcadores estudiados, así como también en las actitudes de los jugadores y en el tamaño de la pelota, por lo que inferimos que no obstante que existen variaciones en el perfil de los juegos, parece que en los sitios del área central no hubo cambios significativos en el modo y reglas de juego.

En cuanto a los protectores usados por los jugadores, se percibe una diferencia entre los de Copán y los de otros sitios pues son más anchos y abultados y están formados por ban

das quizá de alguna fibra más que de madera.

El "yugo" de madera de Tikal correspondería al tipo de protector acanalado, como el de Chincultik y de las figurillas encontradas en el primer sitio.

En el sitio de San Antonio, Chiapas, que incluimos dentro del área central, el juego de pelota está íntimamente relacionado con un temazcal, hecho que refuerza el aspecto religioso del juego de pelota.

Por los diversos símbolos religiosos que aparecen en las esculturas, vemos que el juego de pelota tenía un significado ritual relacionado con el sol, la lluvia y la vegetación.

Área Septentrional: la existencia de marcadores rectangulares colocados a lo largo del piso de la primera construcción del juego de pelota de Las Monjas en Chichén Itzá, nos sugiere una relación con el área central (Copán) aunque ignoramos las características de su perfil. Por otro lado, parece tener una mayor antigüedad con respecto a los otros juegos de pelota del área septentrional. La estructura más reciente no sólo presenta un perfil característico de los juegos de pelota tardíos, sino que también anillos, cuyo origen y antigüedad no ha sido esclarecido; pero ambos elementos, paramento superior vertical y anillos, se consideran rasgos característicos de los juegos de pelota del norte de Yucatán.

El juego de pelota de Uxmal guarda parecido en el perfil y forma de planta con los juegos del sur de Campeche (Calakmul, Peor es Nada y Balakbal) y también con otros juegos localizados más al sur de la región maya (Guaytán, Piedras Negras estructura K-6, y Copán). Dentro del área norte su perfil es parecido a las estructuras 3C10 y 3D4 de Chichén Itzá.

Los juegos de pelota de Edzná, el encontrado entre las ruinas y el que aparece en una estela de ese sitio, representan los ejemplos más tempranos del tipo de juego de banqueta angosta y paramento superior vertical en el que está empotrado el anillo, encontrándose aquí el antecedente de la Gran Cancha de Chichén Itzá. Este perfil más bien puede deberse a

un desarrollo regional que a influencias extrañas a una tradición constructiva maya.

Los anillos del juego de pelota de Uxmal tienen una fecha reconstruida de 649 d.C., que, en caso de ser cierta, el uso de anillos en el juego de pelota tendría su origen en esta región maya. Pero, aparte de ser una fecha reconstruida, tenemos otro dato que hace difícil su total aceptación y es el que se refiere a la presencia de una serpiente emplumada como elemento decorativo en el paramento superior, elemento que se considera de procedencia tolteca. Tratando de buscar una solución a este problema, se han señalado dos alternativas: 1) una reutilización del juego de pelota en la época de la penetración tolteca, que hubiera sido cuando se le agregarían la serpiente emplumada y los anillos, registrando en ellos una fecha conmemorativa y, 2) que los anillos realmente estén fechando la estructura y que la serpiente emplumada sea un agregado posterior.

Otro juego de pelota que también tiene anillos es el de Cobá; el perfil de este juego es parecido al de Copán, exceptuando la banqueta angosta. También aquí la presencia de anillos hace pensar en una reutilización posterior de esta cancha, que fue cuando se le agregaron los anillos, pues el sitio presenta evidencias de una reocupación durante el postclásico.

La Gran Cancha de Chichén Itzá representa la culminación del tipo de juego con banqueta angosta y paramento superior vertical, que aquí alcanza su máxima altura. No obstante que están presentes varios elementos no mayas (muro en talud de la banqueta, columnas serpentiformes del templo superior de los jaguares, procesión de tigres alternando con escudos, en el sacrificio humano por decapitación el jugador está representado en forma similar al de la estela de Aparicio), este perfil se considera como resultado de un desarrollo regional.

En los relieves de esta cancha se observan características que no se presentan en otras áreas y son las siguientes:

a) riqueza en la indumentaria y atavíos de los jugadores,

así como la presencia de objetos tales como aquel en forma de "plancha" (utilizado para golpear la pelota) en una de las manos de los jugadores, y la probable "palma".

b) la representación de los jugadores en procesión.

c) la representación más real y a la vez simbólica del rito de la decapitación humana asociado al juego de pelota.

d) la representación de un objeto redondo, quizá la pelota, con un cráneo esculpido en ella.

CAPITULO III.

**EL JUEGO DE PELOTA EN PUEBLOS MESOAMERICANOS NO MAYAS,
SEGUN SUS FUENTES ESCRITAS.**

Respecto a los pueblos mesoamericanos no mayas, contamos con abundante información sobre el juego de pelota contenida en los códices (que aportan noticias sobre los pueblos del Valle de México, de la región mixteca y Puebla-Tlaxcala), y en las crónicas coloniales que se refieren principalmente a los aztecas, pueblo en donde convergen los elementos característicos del proceso cultural en vías de culminación del altiplano mexicano, y que tiene como antecedente inmediato a la cultura tolteca.

1.- Códices.— En estos manuscritos el juego de pelota, tlachtli, se representa en forma de una doble T debido a que se dibujaron en planta. Asociado a este glifo aparecen personajes que en su mayoría son deidades, así como otros conceptos que van de acuerdo al contenido del código en cada caso.

En el Código Borgia¹, lámina 21, son dos deidades las que se enfrentan en el juego de pelota: el Tezcatlipoca Rojo y el Tezcatlipoca Negro, ambos pintados y ataviados con los atributos con que se les identifica. Están fuera del campo de juego y adelantando el pie amputado. El primero —de menor tamaño—, está en el lado izquierdo del campo, y el segundo, en el lado derecho. Cada dios lleva en la mano el protector de cuero (cuezéhuatl), que es una tira no muy ancha de piel de jaguar, provista en sus extremos de correas y de cuerdas. El Tezcatlipoca Rojo lleva, además, una pelota en la misma mano.

En el centro de la cancha vemos a un sacrificado "pintado y ataviado como Mixcóatl, es decir como 'hombre destinado al sacrificio'; de su pecho abierto por un cuchillo de pedernal, brota la sangre. En las esquinas de los extremos ensanchados de la cancha aparecen corazones, una calavera y un hueso humano. También se observa una pelota de mayor tamaño ensangrentada y de la cual sale una serpiente despedazada; así mismo, los anillos

1.- Seler, Eduard. Comentarios al Código Borgia. Fondo de Cultura Económica. México. 1963, v.3, lám. 21.

2.- Ibid., Vol. 1, p. 214.

(tlachtemalácatl), dibujados de frente y "pintados con los colores del ave turquesa o de la piedra preciosa"³. Por cada uno de ellos asoma la cabeza de una serpiente roja con una cinta que le cuelga, rayada de blanco y rojo.

Este grabado se refiere a un Teotlachtli "campo de juego de pelota del dios", en donde el Tezcatlipoca Rojo representa el sur y el Tezcatlipoca Negro el norte, a este último se le dibuja de mayor tamaño y en base a esto Seler⁴ dice que es más exacto "interpretar esta imagen como representación del sur en contraposición con el norte". Por su parte Krickeberg⁵ asienta: "En nuestro cuadro ha triunfado el dios de la noche: por eso tanto la estrella matutina, como el sol (en la forma de la gran pelota de hule) aparecen como víctimas bañadas en sangre".

Del mismo códice, en la lámina 35, hay un campo dividido en cuatro secciones pintadas con los siguientes colores: amarillo, azul, pardo y rojo, y rodeado de una faja celeste. Aparecen como jugadores Quetzalcóatl (izquierda) y Yohualtecutli, señor de la noche (derecha); ambos están pintados de negro, portan en una mano la pelota y en la otra el protector de cuero. Se les representa en actitud de juego.

En el centro del campo se encuentra el dios Tonacatecutli, "el dios antiguo, señor de los mantenimientos y de la procreación"⁶, metido en el disfraz de un cocodrilo, cipactli, cuyo pecho y vientre es un gran disco rojo ocupando "el lugar en que se juntan las cuatro divisiones del juego de pelota".⁷

Seler⁸ dice que aquí se trata de significar las peripecias de la luna en relación a sus fases, mientras que Krickeberg⁹

3.- Ibid.

4.- Ibid., v. 1, p. 217.

5.- Krickeberg, Walter. "El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso". en Traducciones Mesoamericanistas. Soc. Mex. de Antropología, México, 1966, t. 1, p. 215.

6.- Seler, Op.cit., v.2, p. 28.

7.- Ibid.

8.- Ibid., p. 30.

9.- Op. cit., pp. 228-230.

asienta que no se trata de la luna sino del sol que se hunde en la obscuridad.

Una representación semejante a la anterior aparece en la lámina 40. Los personajes son *Texcatlipocá Rojo* (lado izquierdo) y *Tlazoltéotl* (lado derecho). No están en actitud de juego sino de adoración, pues en el centro se observa al dios del sol encarnado en una figura roja con cabeza de calavera, que parece estar dando a luz a una figura amarilla de rasgos humanos. El campo de juego está pintado de rojo y rodeado de la faja celeste; los anillos están dibujados de frente y de sus agujeros salen dos cintas: una pintada de rojo y blanco, y la otra de amarillo y blanco.

Esta escena se ha interpretado como el nacimiento del sol, del cual son testigos la tierra (*Tlazoltéotl*) y el cielo (*Texcatlipocá Rojo*).¹⁰

Otro campo también rodeado de una faja celeste y con anillos semejantes, se ilustra en la lámina 42. En el lado izquierdo aparecen dos figuras negras que para Seler¹¹ son dos *Quetzalcóatl* destinados a vivir; llevan en una mano la pelota y en la otra un palo que se cree simbolizan la "piedra y palo", que expresan el concepto de castigo¹², y en este caso aplicado a la figura del centro en actitud de vencida y que de acuerdo a Seler, es el *Quetzalcóatl* destinado a morir. En este grabado "la renovación, la resurrección del dios está representada después de su muerte".¹³

El *Códice Fejérváry-Mayer*¹⁴, trae un cuadro en su lámina 29 relacionado con el juego de pelota. Del lado derecho de la cancha hay un jugador de pelota pintado de amarillo; en la mano derecha lleva puesto un guante y usa el cuero protector. Tiene adornos azules con cascabeles de oro en el pecho, las piernas y la muñeca izquierda. Está en actitud de avanzar hacia el campo de juego; en el lado contrario, aparece una lagartija con el

10.- Krickeberg, *Op.cit.*, p.230.

11.- Seler, *Op.cit.*, v.2, p. 45.

12.- Krickeberg, *Op.cit.*, p: 232, nota #74.

13.- Seler, *Op.cit.*, v.2, p. 47.

14.- *Códice Fejérváry-Mayer*, en *Antigüedades de México*, 1967, v.4.

cuerpo pintado de azul y seis cuentas de oro sobre el lomo y la cola. En el centro del campo está la pelota y a ambos lados de los muros laterales se representan -en el lugar de los marcadores- dos símbolos del rayo solar.

Al jugador se le ha tomado como un ser nocturno, mientras que al animal como representante del cielo diurno y, debido a la presencia de los rayos solares, se considera que en este caso el campo de juego es un símbolo del cielo diurno.¹⁵

En la lámina 10 del Códice Bodley¹⁶, en el lado izquierdo, aparece un personaje identificado como Uno Movimiento pintado de negro y que "tenía como sobrenombre Tlahuizcalpantecutli"¹⁷, jugando con Ocho Venado, del lado derecho, pintado también de negro. Están en actitud de juego y llevan puesto el cuero protector de cadera; en el centro del campo está la pelota.

Una representación parecida es la de la lámina 2 del Códice Colombino¹⁸, donde la cancha de juego aparece dividida en cuatro secciones pintadas de verde, rojo, verde y amarillo, respectivamente; pero en cuanto a los personajes, Alfonso Caso¹⁹ hace la aclaración de que el glifo del nombre del señor de la izquierda es más bien tigre; éste no se encuentra en actitud de juego mientras que Ocho Venado sí lo está. Los dos pintados de negro, el color de los sacerdotes según Krickeberg.²⁰

En la parte central del campo "se ve el resto de un símbolo grande en el punto donde, según el mito azteca [Tezozomoc], se encontraba 'el lugar de los cráneos', que constituye el 'significado misterioso', es decir, la clave para el significado del juego de pelota".²¹

Se cree que los dos juegos se refirieren a un mismo hecho: la

15.- Krickeberg, Op.cit., p. 216.

16.- Códice Bodley, en Antigüedades de México, 1964. v.2.

17.- Ibid., p. 44.

18.- Caso, Alfonso. Interpretación del Códice Colombino. Soc.Mex. de Antropología. México, 1966.

19.- Ibid., p. 23

20.- Op.cit., p. 234.

21.- Ibid., p. 233.

alianza, representada por medio del juego, de estos dos señores para la conquista de dos pueblos.²²

Por otro lado, Krickeberg²³ lo considera como la lucha de dos "reyes o héroes de los tiempos antiguos elevados a dioses".

Parece que la lámina 11 del Códice Colombino, que es un campo dividido en cuatro secciones pintadas de amarillo, verde, amarillo y rojo, respectivamente, se refiere a las hazañas de Ocho Venado. Este personaje se encuentra enfrente del señor del "Cerro de la Luna" (señor de ese lugar), acompañados cada uno por cuatro asistentes, dos afuera del juego (guerreros) y dos dentro. No hay elementos asociados al juego de pelota, con excepción de que la escena se desarrolla sobre la cancha. Caso²⁴ dice que en este juego se decide la participación de Ocho Venado en una lucha contra el "Cerro de la Luna".

Del Códice Vindobonensis²⁵, en las láminas 13, 20 y 22, observamos con ligeras variantes, las siguientes representaciones: un campo de juego cuya mitad derecha es de color negro y la otra de rojo, simbolizando el día y la noche²⁶. Fuera del campo, hay una pelota, una cuna, un huso, una figura femenina identificada como Once Serpiente de la que se dice que es "parecida en su esencia a la diosa Xochiquetzal, que aparece en los mitos aztecas como la diosa joven de la luna, desposada con el cielo estrellado, o con el Dios del Sol"²⁷. La diosa de la luna es simultáneamente la diosa de los partos y que en este caso lleva la cabeza colgando hacia atrás y de su cuello brota la sangre simbolizando la decapitación; en cada mano, en alto, lleva una vasija que contiene un cuchillo de pedernal. La diosa va acompañada de un animal, la zarigüeya, relacionada con la maternidad, en posición bípeda y llevando también vasijas con pedernales sobre sus manos, que están dibujadas como si fueran de humano, al igual que los pies. También hay tres magueyes (dos con deidades) y un

22.- Caso, Op.cit., p. 23.

23.- Op.cit., p. 232.

24.- Op.cit., p. 29.

25.- Códice Vindobonensis, en Antigüedades de México, 1964, v.3,

26.- Ibid., p. 70.

27.- Krickeberg, Op.cit., p. 241.

bebedor de pulque que "finalmente, nos vuelven al cielo estrellado, al igual que el campo de juego de pelota, porque los aztecas se imaginaban a la Diosa del Pulque como una mujer con 'cuatro-cientos' senos, es decir, con innúmeros, con los que alimentaba a las estrellas que, por así decir, flotan como peces en el océano celeste, hasta que Quetzalcoatl la bajó del cielo y la transformó en la diosa terrestre de la vegetación".²⁸

En actitud de recibir o de entregar todas estas ofrendas, aparecen en cada lámina los siguientes personajes: en la lámina 12 Cuatro Cocodrilo y Once Cocodrilo, que están rodeados de un friso de cielo estrellado y representan una forma especial del supremo dios celeste²⁹; en la lámina 22 el personaje es Dos Perro; y en la lámina 20, el personaje identificado como Cuatro Movimiento está parado sobre dos pelotas de color verde, con símbolos de fuego, y delante de un campo de juego negro y rojo.

Del mismo códice, la lámina 44 trae dos campos de juego; uno abajo que es de color negro y otro arriba de color rojo; simboliza "el lugar de los juegos de pelota del día y de la noche".³⁰

El orden de los juegos es a la inversa en la lámina 50, pues el juego de pelota rojo, con volutas de fuego, está abajo y el negro arriba; sobre éste, hay una pareja formada por Diez Lagartija con cara de jaguar y yelmo de águila, y Once Serpiente que lleva dos serpientes por diadema. Estas deidades "aparecen como señores del lugar de pelota de la noche y el día".³¹

En la lámina 46 hay tres campos: "en el primero se ven las plataformas decoradas con ojos estelares y rodeado de volutas interpretadas como llamas, el segundo forma el cuerpo de un ave y el tercero tiene una grieta en el centro de la cual sale una esfera en llamas; los colores de la cancha son respectivamente verde-rojo, rojo-azul y verde-rojo".³² Esta lámina guarda parecido con la número 36 del mismo códice en donde hay cuatro canchas de

28.- *Ibid.*, p. 242.

29.- *Ibid.*, p. 240.

30.- *Códice Vindobonensis*, en *Antigüedades de...*, v.3, p. 70.

31.- *Ibid.*, p. 152.

32.- Garza Tarazona, Silvia. *Análisis de la arquitectura representada en los códices mixtecos*. Tesis Profesional, E.N.A.H., México, 1970, p. 91.

juego: las dos primeras, que tienen dos divisiones (rojo y azul) una tiene volutas de fuego en sus extremos y la otra está rodeada del símbolo de resplandor; las dos restantes, que tienen cuatro divisiones con oposición de colores, están conformando cada una el cuerpo de un ave, el faisán y el quetzal, respectivamente.

Son cinco campos de juego en la lámina 34; las dos primeras son similares a los de la lámina 50; el tercero está pintado de azul y rojo con símbolos de resplandor; el cuarto, rodeado de virgulas de fuego, presenta cuatro divisiones de color azul, verde claro, rojo y verde oscuro; el quinto es de color verde y rojo, presenta una grieta de donde brota la bola de copal ardiendo.

Refiriéndose a estas representaciones, Krickeberg dice: "El espectador recibe la impresión, sobre todo al examinar el primer y el tercer grupo, de que el dibujante ha querido representar las distintas fases del amanecer, desde la noche profunda hasta la salida del sol".³³

Pasaremos al Códice Nuttall³⁴ en donde las representaciones de juegos de pelota son en su mayor parte jeroglíficos de lugar (toponímicos), aunque también los hay con otro significado. Entre estos últimos, se cataloga un grabado de la lámina 80 en donde vemos un campo dividido en cuatro partes pintadas de amarillo, azul, pardo y rojo; hay dos personajes que intercambian armas de guerra y se les ha identificado como Seis Jaguar y Ocho Venado ataviados como guerreros. Krickeberg³⁵ asienta que esta escena apenas tiene significado cósmico; sirve simplemente como símbolo de un lugar sagrado o de culto.

En el Códice Selden II³⁶, lámina 1, aparece una pareja compuesta por el Señor 11 Agua tocado de Juego de Pelota humeante y la Señora 7 Aguila "Joya-greca-tocado de dos trenzas", los cuales son señores del lugar Cerro de la cueva-cara.³⁷

33.- *Op.cit.*, pp. 247-248.

34.- Códice Nuttall. Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology. Harvard Univ. Cambridge. 1902.

35.- *Op.cit.*, p.236.

36.- Códice Selden II, en Antigüedades de México, 1964, v.2.

37.- *Ibid.*, p. 80.

Del mismo códice, lámina V, tenemos varios personajes que llevan el juego de pelota como sobrenombre: señor 5 Flor "Tlachtlí de guerra", señor 3 Lluvia "Tlachtlí resplandeciente", señor 1 Lagartija "Tlachtlí-aparato astronómico", y señor 1 Caña "Tlachtlí-instrumento astronómico".³⁸

En las dos partes -histórica y matrícula de tributos- que componen el Códice Mendocino³⁹, hay grabados de juegos de pelota que en algunos casos presentan anillos dibujados de frente. En la parte histórica sirve como jeroglífico de lugar, por ejemplo, Tlachco (Taxco) que significa "en el juego de pelota" y que es uno de los sitios conquistados por Moctezuma I.

La matrícula de tributos consigna entre otras cosas que se entregaban a los señores de México, "unas diez y seys myll pelillas redondas como pelotas, de oli, que es goma de árboles, y dando con las pelotas en el suelo, saltan mucho en alto: todo lo qual tributaban una vez al año".⁴⁰

También aparece la representación de un jugador (ollamani), que es señalado como vicioso y que "tal vez quiera decir el apostador en el juego de pelota"⁴¹; está en actitud de golpear la pelota, para lo cual tiene las manos cubiertas con una especie de venda, y también lleva puesto el cuero protector de cadera.

Asimismo en esta parte del códice hay representaciones de juegos de pelota como glifos de lugar, por ejemplo: Tlachyahualco, "en el asiento del juego de pelota"⁴²; Tlatlachco, "en la tierra cultivada"⁴³; Tlachquiauco, "en el campo del juego de pelota del dios de la lluvia"⁴⁴, glifo que también aparece en el Códice Telleriano Remensis (lámina 23) que, aunque no son iguales, en ambos desciende una especie de lluvia o granizada.

En el Códice Magliabecchiano⁴⁵ (verso 33), se dice que Quetzalcóatl era "hermano de otro que llamaban Xubotl el cual ponen

38.- Ibid., p. 84.

39.- Códice Mendocino, en Antigüedades de México, 1964, v.1.

40.- Ibid., p. 98.

41.- Ibid., p. 146.

42.- Ibid., p. 48

43.- Ibid., p. 72.

44.- Ibid., p. 48.

45.- Códice Magliabecchiano, XXI, 3. Berkeley, University of California. 1903.

en los juegos de pelota pintado o de bulto". Del mismo códice, lámina 80, vemos un juego de pelota con los anillos situados en los muros laterales dibujados de frente, presentando alrededor del agujero central cuatro ruedas semejanado pequeños anillos.

Sobre la línea transversal, se encuentran tres calaveras en fila, con la lengua de fuera y la cabellera revuelta, o sea "con el mechón enmarañado del dios de la muerte"⁴⁶. En cada esquina del patio central, está dibujada una calavera que también lleva la lengua de fuera,

En cada extremo del campo de juego hay una figura humana con un faldellín que posiblemente sea un protector de cadera. Es tán de frente y el de la derecha lleva en la mano izquierda la pelota. Krickeberg⁴⁷, refiriéndose a esta escena, dice que es parecida a la de la lámina 21 del Códice Borgia, en cuanto a que ambos grabados presentan en forma notoria los símbolos de la muerte, agregando que en el caso que estamos tratando no se enfrentan dioses sino hombres comunes, "de ahí resulta que se consideraba también al juego de pelota humano como una repetición del divino, constituyendo simultáneamente una magia por analogía, para apoyar la lucha de la luz contra la oscuridad, del sol contra las estrellas. Porque el campo del 'juego de pelota de los dioses' (teotlachtli) es al mismo tiempo un 'campo de juego de pelota de hechicería' (naualachtli)".

El campo de juego de pelota que está representado en la hoja 19 del Tonalamatl de Aubin, se encuentra dividido en su parte central en cuatro secciones y cada extremo en dos, todas ellas pintadas de distintos colores; en el centro hay un círculo blanco "que insinúa un agujero"⁴⁸. La pelota está representada por un círculo negro junto al campo de juego.

En esta hoja aparece Xochiquetzal (la joven diosa de la luna) como señora de la sección décimonona del calendario.

También en la lámina 19 del Códice Borbónico⁴⁹, tenemos un

46.- Krickeberg, Op.cit., p. 222.

47.- Ibid.

48.- Ibid., p. 19.

49.- Códice Borbónico, Manuscript Mexicain de La Bibliothèque du Palais Bourbon. Par M.E.T. Hamy. Paris. 1899.

campo de juego de pelota bajo el signo de *Xochiquetzal*. La superficie de este campo está dividida en dos partes por una línea longitudinal, pintadas de rojo y amarillo y con los anillos dibujados de frente. En la parte central, de izquierda a derecha, vemos una calavera que va unida a la pelota de hule y de esta última sale una corriente de agua.

De acuerdo a Krickeberg⁵⁰, tanto el grabado del *Tonalamatl* de *Aubin* como el del *Códice Borbónico* que acabamos de ver, se encuentran relacionados con un pasaje mítico de la obra de *Tezozomoc* que narra la lucha de *Huitzilopochtli* contra los *Centzon Uitznaua* (las estrellas) y *Coyolxauh* (la luna), llevada a cabo en el campo de juego de pelota y que el agujero que aparece en el que corresponde al del *Tonalamatl* de *Aubin*, "simboliza al mismo tiempo el lugar del cielo en donde el dios solar al aparecer sacrifica a la luna y a las estrellas, se le llama el 'lugar de cráneos' y se le representa con una calavera en el cuadro del *Códice Borbónico*", agregando que esta calavera puede referirse a las estrellas muertas, a la cabeza decapitada de la diosa de la luna (*Coyolxauh*), o bien a un símbolo del sacrificio en general. También a la corriente de agua del grabado del *Códice Borbónico* ya descrito, se le relaciona con el paisaje la cumbre creado por *Huitzilopochtli* según el mencionado relato de *Tezozomoc*.

En la lámina 27 del mismo código, vemos un campo sin color y con anillos dibujados de frente. De un lado están los dioses *Xochipilli* y su hermano oscuro *Ixtlilton* y del otro *Quetzalcóatl* y la diosa *Cihuacóatl*. Ambas parejas de dioses están de frente y no llevan ningún aditamento propio del juego. Krickeberg refiriéndose a esta escena dice lo siguiente:

"Aquí se manifiesta esencialmente una ley de orientación, como lo ha señalado Selser, porque la pareja *Xochipilli-Ixtlilton* corresponde al Sur y al Norte, y la pareja *Quetzalcouatl-Cihuacouatl* al Este y al Oeste. También se podría considerar que la primera pareja está formada por seres luminosos y la segunda por seres oscuros, porque por lo menos en *Xochipilli* hay sin lugar a duda implicaciones solares y en *Quetzalcouatl* relaciones astrales".⁵¹

50.- *Op. cit.*, p. 220.

51.- *Ibid.*, p. 210.

DATOS QUE APORTAN LOS CODICES SOBRE EL JUEGO DE PELOTA

- 1.- Los personajes que aparecen en el juego de pelota en ocasiones son deidades que pueden representarse por parejas: *Xochipilli* y su hermano oscuro *Ixtlilton* contra *Quetzalcóatl* y la diosa *Cihuacóatl*; en otros casos, solos: *Tezcatlipoca Rojo* contra *Tezcatlipoca Negro*; *Tezcatlipoca Rojo*, por un lado, y *Tlazolteotl* por el otro, ambos en actitud de adoración. También hay casos en que figura una sola deidad asociada al juego como ocurre con *Xochiquetzal* y *Xólotl*. Asimismo, tenemos personajes como *Ocho Venado*, supuestamente histórico, enfrentándose a *Uno Movimiento*, o intercambiando armas de guerra con *Seis Jaguar*, y otros personajes como *Cuatro Cocodrilo* y *Once Cocodrilo* en un caso y *Diez Lagartija* y *Once Serpiente*, en otro; en una ocasión se enfrentan 5 personajes por bando. Por último, tenemos como jugadores a hombres comunes.
- 2.- Estos personajes están representados ya sea con los atributos de las deidades que encarnan, vestidos como sacerdotes, guerreros y en pocas ocasiones llevan el cuero protector o los guantes, o ambos objetos.
- 3.- La representación del campo de juego de pelota siempre aparece en forma de doble T; puede estar dividido en dos partes por una línea transversal al nivel del centro, o bien en cuatro cuando aparece la línea longitudinal trazada a dicho nivel; generalmente esas divisiones están pintadas de diferentes colores. A veces el campo carece de división.
En algunas ocasiones aparecen las plataformas, que en los códices mixtecos se representan como rectángulos decorados de distintas formas y colores, habiendo casos en que aparecen las dos plataformas y otros en que sólo se ha dibujado una de ellas. Siempre se dibuja el muro que rodea y delimita la cancha y sólo en un juego hay un muro doble.⁵²
- 4.- Los personajes que aparecen en los campos de juego, pueden tener las siguientes actitudes:
 - a) dando la espalda,
 - b) de adoración,
 - c) de intercambiarse obsequios,
 - d) de avanzar hacia el campo de juego,

- 5.- En relación a los instrumentos de juego, algunas veces aparecen los jugadores con el cuero protector, ya sea puesto o llevándolo en la mano. Sólo en dos ocasiones observamos los guantes: en el jugador del Códice Mendocino y en el del Férvary-Mayer cuya identidad no ha sido precisada.
- 6.- La pelota se representa generalmente de diferentes tamaños; por su color negro se cree que es de hule y además porque en el Códice Mendocino se le menciona como objeto de tributo.
- 7.- Asociados al juego de pelota encontramos símbolos del sacrificio humano, por extracción del corazón o decapitación; celestes, de la fertilidad y de la guerra; representaciones de la lluvia, del fuego, del nacimiento y la muerte.
- 8.- El juego de pelota aparece como nombres de personas, toponímicos, objeto de adorno personal (con connotaciones significativas), lugares donde se desarrolla un partido y como escenario religioso.

SIMBOLISMO DEL JUEGO DE PELOTA EN LOS CODICES.

La profusión de representaciones del juego de pelota en los códices, nos da idea de la importancia de éste y su papel dentro de la religión de los pueblos mesoamericanos no mayas.

En el plano religioso simboliza principalmente la lucha de las fuerzas luminosas contra las de la obscuridad, encarnadas por las deidades que representan esos conceptos, mientras que el campo de juego de pelota es la representación del cielo nocturno o diurno, en donde se lleva a cabo esta lucha, opinión que se confirma si se toman en cuenta otros elementos simbólicos tales como la faja celeste que circunda al campo de juego en algunos casos, y por los colores rojo y negro utilizados para ilustrar el aspecto diurno y el nocturno, respectivamente.

En los casos en que está asociado a instrumentos de observación astronómica parece revelar, en su aspecto simbólico, que el juego de pelota es un mediador entre el conocimiento práctico y la explicación religiosa de los fenómenos celestes.

También la idea del sacrificio se expresa en el campo de juego mediante la pelota ensangrentada, las calaveras, los corazones, los huesos o el sacrificio mismo, ya sea por extracción del corazón o la decapitación, con lo que seguramente se justifique el sacrificio humano en el plano religioso.

Esencialmente el juego de pelota refleja una concepción dialéctica del mundo, dado que las divinidades que se enfrentan en él, simbolizan fenómenos naturales en oposición: día-noche, nacimiento-muerte, etcétera, contrarios que se manifiestan dentro de la unidad cosmogónica: cielo o campo de juego.

Asimismo, encontramos en algunos grabados de juegos de pelota la expresión de acontecimientos humanos, como por ejemplo alianzas para la conquista o la guerra. Estos acontecimientos aparecen dentro de un contexto histórico en donde se les vincula con el sacrificio humano (extracción del corazón a los prisioneros) que en estos casos adquiere una doble significación, pues por un lado es un poderoso auxiliar para asegurar el predominio logrado mediante la guerra y, por otro, se le reviste del sentido religioso cuando se convierte en ofrenda a los dioses de los vencedores.

2.- Crónicas Coloniales.- Se consignan numerosas descripciones del juego de pelota hechas por personas que tuvieron oportunidad de presenciarlo o por quienes se enteraron indirectamente de su existencia. Sus informaciones aluden principalmente al juego de pelota en el Valle de México, aunque las hay referidas a pueblos que se localizan al sur.

De estas fuentes recabamos y ordenamos los siguientes datos:

1.- Sobre la existencia del juego de pelota en una ciudad o provincia.

De acuerdo a Durán⁵³, toda población de importancia tenía su juego de pelota y en cuanto a su localización Motolinía y Pomar⁵⁴ nos hacen saber que estaba en la plaza pública en donde tenían por costumbre realizar el mercado y este juego era considerado como el más importante aunque también había otros en los barrios menores.

El hecho de que el juego de pelota estuviese en el lugar que era punto de reunión de los habitantes de una población para realizar actividades económicas, nos indica la importancia del juego de pelota pero con un carácter más bien profano que religioso.

En cuanto a la capital azteca, Tenochtitlan, Sahagún⁵⁵ nos informa que había dos juegos de pelota formando parte del núcleo principal de edificios de vital importancia religiosa para sus habitantes; uno era llamado Teotlactli "lugar del juego de pelota de los dioses", en donde se llevaba a cabo una ceremonia en honor a Huitzilopochtli, y el cual se encontraba cerca de las siguientes construcciones: la plataforma del cuauricalli (vaso de corazones-águila), el tzompantli (armazón de cráneos),

53.- Durán, fray Diego. Historia de las Indias de Nueva España e Islas de la Tierra Firme. Editorial Porrúa, México, 1967, t.I, p.206.

54.- Motolinía, fray Toribio de Benavente. "Memoriales de Fray Toribio Motolinía". Manuscrito de la Colec. del Sr. D. J. G. Icazbalceta. México, 1903, cap. 25, p. 337.

Pomar, Juan Bautista. Relación de Tezcoco. México, 1927, p. 27.

55.- Sahagún, fray Bernardino de. Historia general de las cosas de la Nueva España. México, 1938, t. II, lib. 2, Apénd. pp. 223-224.

y el tenalácatl (plataforma con la piedra redonda para el sacrificio gladiatorio). El otro juego de pelota era llamado Texcatlachco, que "era un juego de pelota que estaba entre los cués", donde se celebraba una ceremonia en honor a Omdcatl, el dios de los banquetes y de las festividades.

2.- Del nombre del juego de pelota.

A la construcción destinada al juego de pelota se le llama ba tlachtli y tlachco, y al juego, como actividad, se le nombra ba ullamiztli.⁵⁶

3.- Descripción de la construcción en donde se jugaba a la pelota.

Las referencias que hacen Motolinía, Durán, Pomar y Sahagún⁵⁷ de las características arquitectónicas del juego de pelota coinciden en cuanto a que era una construcción compuesta de dos plataformas paralelas que "subiendo van saliendo las paredes afuera y ensanchando el juego de lo alto", es decir, con frentes en talud, y, según Motolinía, con zonas terminales cerradas por muros de poca altura mencionando también la existencia de escaleras aunque no precisa su ubicación. Durán y Pomar⁵⁸ difieren de Motolinía en cuanto a la altura de los muros terminales, pues el primero al afirmar que "la cerca de altor tenía estado y medio, o dos estados toda a la redonda", y el segundo, "cercado de paredes de un estado en alto con cuatro esquinas", sugieren que las zonas terminales estaban cerradas por muros que tenían la misma altura que las plataformas.

Los datos que nos proporcionan nuestros informantes sobre las dimensiones* de estas construcciones, nos indican la existencia de juegos de pelota de diversos tamaños, deducción que corrobora Motolinía⁵⁹ al decir que eran "unos mayores y otros me

56.- Motolinía, Op.cit., p.337.

57.- Ibid., Op.cit., p.206; Op.cit., p.27; Op.cit., t.II, Cap. X, p.298.

58.- Op.cit., p. 207; Op.cit., p. 27.

* Se hizo la conversión de pies y estados a metros.

59.- Op.cit., p. 337.

nores, segund era el pueblo". Así tenemos que había juegos de pelota con una longitud aproximada de 36 metros por 7 metros de ancho⁶⁰; también podían tener 30, 45 ó 60 metros de largo y los muros que lo rodeaban de 2.50 a 3.50 metros de alto⁶¹; por su parte, Pomar⁶² dice que tenían 27 metros de largo por 9 metros de ancho y los muros que lo cerraban 1.60 metros de alto. Las medidas que proporciona Sahagún⁶³ parecen referirse a las del patio central, que tendría de 6 a 9 metros de ancho por 12 a 15 metros de largo y la altura de las plataformas paralelas de 2.50 metros.

A excepción de Pomar, todos los autores consultados asientan que el piso de la cancha estaba encalado; algunos agregan que también las paredes lo estaban y, al decir de Durán⁶⁴, las paredes estaban labradas.

4.- Presencia de anillos, rayas, etc.

Se menciona la existencia de anillos, tlachtemalcatl, así como de una raya divisoria en el piso de la cancha en dirección de los anillos⁶⁵ y, según Durán, esta raya era negra o verde pues se hacía con "cierta yerba" por lo que tenía un determinado simbolismo religioso. Asimismo se indica la existencia de anillos con espiga, la que penetraba en el muro⁶⁶. Los anillos estaban empotrados a una altura de 2.50 metros⁶⁷ ó 1.65 metros⁶⁸; éstos tenían "sendos agujeros tan anchos que podía caber la pelota por cada uno de ellos"⁶⁹, pero por otro lado se afirma que "cada una de estas piedras tenía en el medio un agujero por do á mala vez podía caber la pelota".⁷⁰

60.- Ibid.

61.- Durán, Op.cit., p. 206.

62.- Op.cit., p. 27-

63.- Op.cit., t.II, cap.X, p. 298.

64.- Op.cit., p. 206.

65.- Notolinia, Op.cit., p.337; Sahagún, Op.cit., t.II, cap.X, p. 298; Durán, Op.cit., p.207.

66.- Notolinia, Op.cit., p.337.

67.- Ibid.

68.- Sahagún, Op.cit., t.II, cap.X, p. 216.

69.- Ibid., p. 298.

70.- Notolinia, Op.cit., p.337.

5.- Pelota: procedencia, fabricación y tamaño.

La materia prima utilizada en la fabricación de la pelota era el hule, oín, olli, ulli, "lo cual en nuestro castellano he oído nombrar por este nombre 'batel'"⁷¹. Su proceso de fabricación consistía primero en extraer la materia primera punzando el árbol que crecía "en tierra muy caliente"⁷², la cual después era cocida hasta que se tornaba negra. Una vez cocida se redondeaba con las manos hasta lograr el tamaño deseado. En cuanto al tamaño, los cronistas la comparan con la pelota de viento que se usaba en España "aunque más pesada", también dicen que era del tamaño de la pelota que se utilizaba para jugar a los bolos; un autor escribe que era como la cabeza mediana de un hombre.

Aunque se señala que era una pelota pesada y maciza, se hace notar su gran resiliencia: "salta y repercute hacia arriba y anda saltando de aquí para allá, que primero cansa que la tomen los que anden tras ella".⁷³

Durán⁷⁴ nos informa que la materia primera, o sea el hule con que se fabricaba la pelota, también se utilizaba tanto "para medicinas de enfermos, como para sacrificios".

6.- Personalidad de los jugadores.

A juzgar por la información contenida en nuestras fuentes, jugaban a la pelota los gobernantes o reyes, los nobles, en donde incluimos a los señores y caballeros mencionados por los cronistas, y los miembros del pueblo común. Asimismo se nos habla de que había "tan diestros y excelentes jugadores, que, además de ser tenidos en estima, los reyes les hacían mercedes, y los hacían privados en su casa y corte y eran honrados con particulas insignias".⁷⁵ Los que probablemente constituían una especie de jugadores profesionales de los cuales ignoramos su procedencia social y que, de acuerdo a Motolinía, Sahagún y Pomar,⁷⁶ jugaban contra los reyes, señores y principales.

71.- Durán, Op.cit., p. 208.

72.- Motolinía, Op.cit., p. 338.

73.- Durán, Op.cit., p. 208.

74.- Ibid.

75.- Ibid., p. 206.

76.- Op.cit., p.338; Op.cit., t.II, cap.X, p.298; Op.cit., p.27

Los juegos en los cuales participaban miembros de la nobleza contra los jugadores reconocidos por su destreza y habilidad, se realizaban en los juegos de pelota principales, corroborando la información de que los había unos mayores y otros menores.

Durán⁷⁷ es más explícito cuando se refiere a los que jugaban a la pelota pues, después de hablar de los señores y caballeros, pasa a tratar de los que jugaban "por vía de interés y vicio", y después de relatar las ceremonias y ofrendas que este jugador realizaba durante la noche a la pelota, guantes y braguero, agrega que al día siguiente, después de comerse lo que había ofrecido, "íbase a buscar con quien jugar". De estos jugadores también dice que no tenían otra ocupación más que la de jugar, por lo que quizá se tratara de una especie de jugador profesional pero de menor categoría.

7.- En qué ocasiones se jugaba a la pelota.

De lo dicho por los cronistas se desprende que el juego de pelota era una actividad bastante popular en los pueblos del Valle de México. Motolinía⁷⁸ informa que los encuentros llevados a cabo en las canchas principales, ocasión en que contendían los señores contra los grandes jugadores, constituían un atractivo de los mercados en los días de feria. Por su parte Durán⁷⁹, cuando se refiere a los encuentros en donde participaban los señores y caballeros, dice que jugaban "por su recreación y contento" y que lo hacían "cuando la ocupación de la guerra, por treguas, o por algunas causas, cesaban y les daba lugar", juicio que viene a confirmar Pomar⁸⁰ cuando escribe que el juego de pelota era un ejercicio que permitía adquirir fuerza y destreza por lo cual "era permitido por los reyes y aun algunos de ellos que salían de su autoridad le jugaban públicamente con señores y personas de suerte".

También este último autor nos dice que el juego de pelota

77.- Op.cit., pp. 208-209.

78.- Op.cit., p. 338.

79.- Op.cit., p. 207.

80.- Op.cit., p. 28.

era una de las actividades que solían practicar los hijos de los reyes, señores y de algunos plebeyos, en las casas a donde asistían para su educación y formación.⁸¹

8.- Jugadores: atuendo, ropa y accesorios para el juego.

En las fuentes consultadas hay unanimidad en señalar la sencillez de la vestimenta de los jugadores de pelota pues se despojaban de todo aquello que no les fuese útil para el juego, dejándose únicamente el maxtli arriba del cual se ponían, según Durán⁸², el pañete de cuero de venado (quezéhuatl) que servía para la defensa de los muslos; Sahagún⁸³ al referirse a esta última prenda la llama cincha de cuero en las nalgas para herir a la pelota, y Motolinía⁸⁴ dice que sólo usaban "sus maxtlatles muy labrados que son largos como tocas de camino: no les embarazaba el sayo ni el jubon, ni les podía tocar en la manga ni en la falda la pelota". Tanto Pomar como Sahagún⁸⁵, señalan además el uso, en ambas manos, de guantes (mayerumatl) para protegerlas cuando las apoyaban en el suelo.

9.- El Juego.

a) Número de jugadores y su distribución: Para llevar a cabo el juego se formaban dos bandos; el número de jugadores por bando era igual pero no se excluía el que hubiera desigualdad. Según Motolinía⁸⁶ "iban á jugar dos a dos y tres á tres, y á las veces dos á tres... otras veces jugaban tres al mohino", es decir, muchos contra pocos. Por su parte, Pomar⁸⁷ dice que era "uno á uno lo ordinario". Estaban distribuidos a ambos lados del campo demarcado por la línea transversal, "poniéndose los principales jugadores en medio, para hacer rostro a la pelota y a los contrarios, por ser el juego a la misma manera que ellos peleaban o se combatían en particulares contiendas".⁸⁸ Los jugadores

81.- Ibid., p. 27.

82.- Op. cit., p. 208.

83.- Op. cit., t.II, cap. I, p. 298.

84.- Op. cit., p. 338.

85.- Op. cit., p. 27; Op. cit., t.II, cap. I, p. 298.

86.- Op. cit., pp. 338-339.

87.- Op. cit., p. 27

88.- Durán, Op. cit., p. 207.

no conservaban un lugar fijo: "Otros atravesaban y atentanse á la una parte y los otros á otra"⁸⁹; los jugadores podían ser sustituidos por otros durante el juego: "remudándose unos ahora y otros después, y otros de ahí a un rato, para gozar todos del regocijo y solaz, que se les ponía el sol en aquel contento".⁹⁰

A cada equipo le correspondía un anillo: "la piedra de la una parte servía a los de la una banda, para meter por aquel agujero que la piedra tenía la pelota, y la otra del otro lado, para los de la otra banda"⁹¹, o sea que cada equipo trataba de meter la pelota en su respectivo anillo.

Como ya se dijo, los jugadores que desempeñaban la parte intensiva del juego se colocaban en el patio central mientras que en los patios cabecales los otros jugadores "estaban en guardia y con aviso de que la pelota no entrase allí", pues, de acuerdo a Durán⁹², estaban "hechos de propósito aquellos rincones, para que, entrándose allí la pelota, los jugadores no se pudiesen aprovechar de ella e hiciesen falla".

b) Con qué golpeaban la pelota: Motolinía, Sahagún, Pomar y Durán⁹³, coinciden entre sí al decir que la parte del cuerpo utilizada para el juego eran las asentaderas, sólo el último agrega el uso de la rodilla. Otros autores como Mártir de Anglería, Francisco Hernández y Francisco Gómara⁹⁴, señalan que se le podía pegar con varias partes del cuerpo, aunque los dos primeros autores exceptúan el uso de las manos; Gómara señala que "hay postura que pierde el que la toca si no con la nalga o cuadril que es la gentileza", sin precisar que hubiera de por medio un convenio entre los jugadores para utilizar esa parte del cuerpo, mientras que Francisco Hernández sí lo precisa: "A veces por convenio de ambas partes, no se permite tocarla más que

89.- Motolinía, Op.cit., p. 339.

90.- Durán, Op.cit., p. 208.

91.- Ibid., p. 207.

92.- Op.cit., pp. 206-207.

93.- Op.cit., p.338; Op.cit., t.II, cap.I, p. 298; Op.cit., p.27; Op.cit., p.206.

94.- Mártir de Anglería, P. Décadas del Nuevo Mundo. Buenos Aires. 1944, Dec.5, lib.10, cap.5, p. 469.

Hernández, Francisco. Antigüedades de la Nueva España. México, 1946, p. 93.

Gómara L., Francisco. Historia de las Conquistas de Cortés. México, 1826, cap.93, p.216.

con la nalga y sólo al primero, segundo o tercer bote".

Es conveniente aclarar que los cuatro primeros autores tuvieron oportunidad de tener un conocimiento más directo sobre el juego de pelota y probablemente a ello se deba la semejanza de información respecto a las partes del cuerpo utilizadas para golpear a la pelota, pues sólo Durán difiere al añadir el uso de la rodilla en el juego. Los tres últimos autores escribieron sus obras en España, lejos del escenario de la Conquista, basándose en las fuentes que tuvieron a su alcance.

c) Cómo se llevaba a cabo el juego: No tenemos datos precisos sobre la forma de hacer el saque, Pomar⁹⁵ dice: "Y servían con la mano la pelota", Motolinía⁹⁶ hace una vaga referencia al saque cuando asienta: "y después que comenzaba á echar la pelota".

La mayoría de los cronistas coinciden en que se procuraba tener la pelota en constante movimiento: "No hacían chazas, sino servíanse, y ni más ni menos que los nuestros"⁹⁷, es decir, que ambos equipos se pasaban la pelota alternativamente tratando cada jugador de que ésta no muriera en el piso de la cancha y "entre los cuales había quien la jugase con tanta destreza y maña que en una hora acontecía no parar la pelota de un cabo a otro, sin hacer falta ninguna".⁹⁸

Se nos hace más clara esta manera de jugar si tomamos en cuenta que la finalidad de los jugadores, además de intentar introducir la pelota en el anillo, era que pegara o pasara por encima de la pared de los muros cabezales.

No todos nuestros informantes hablan de que la pelota fuera golpeada después de botar en el suelo o antes; Motolinía⁹⁹ dice: "Si no venía buena no la recibían", sin precisar que hubiera o no bote ni tampoco que ello significara una interrupción del juego con el propósito de reiniciarlo. Por otra parte Durán¹⁰⁰, refiriéndose a los jugadores experimentados, asienta que en sus

95.- Op.cit., p.27.

96.- Op.cit., p.339.

97.- Ibid.

98.- Durán, Op.cit., p.206.

99.- Op.cit., p.339.

100.- Op.cit., p.208.

jugadas "usaban de un bote o boleo curioso que, viendo la pelota por alto, al tiempo que llegaba al suelo, eran tan prestos en llegar juntamente la rodilla al bote, o las asentaderas que hacían volver la pelota con una velocidad extraña".

d) Accidentes: La violencia del juego se nos hace patente al hablarnos Durán¹⁰¹ de los accidentes a que estaban expuestos los jugadores, pues inclusive algunos de ellos encontraban la muerte cuando, al tratar de recibir primero la pelota, ésta les daba en la boca del estómago provocándoles una muerte instantánea. Las partes que más se dañaban eran aquellas utilizadas para golpear la pelota, rodillas y cadera, y, para su alivio, con una navaja pequeña se sajabán para expulsar la sangre acumulada a causa de los golpes.

e) Manera de hacer tantos: Antes de iniciar una partida, los jugadores de ambos bandos concertaban el número de tantos o rayas a que iba el juego, y, de acuerdo a Torquemada¹⁰², parece ser que eran pocas pues se tardaban mucho en hacer una. Por la forma de la cancha (doble T) y por la distribución de los jugadores, es posible explicarse la siguiente forma de hacer tantos que reporta Motolinía¹⁰³: "los que la echaban por cima de la pared de frente ó atoparen en la pared ganaba una raya", pues si acordamos que la "pared de frente" se refiere a los muros que delimitan los extremos de las zonas terminales, vemos que esto concuerda con lo ya dicho respecto a que había especial cuidado en impedir que la pelota se dirigiera a esos lugares para evitar que ésta se saliera del campo o rebotara en la pared mencionada, ya que de ocurrir cualquiera de estas dos cosas, el bando contrario ganaba una raya.

El tocar a la pelota con alguna parte del cuerpo no convenida, representaba una falta para el jugador que lo hiciera y un tanto a favor del bando contrario¹⁰⁴. Si la pelota moría se consideraba también como falta para el bando en cuyo campo esto suce-

101.- Ibid.

102.- Torquemada, J.de. Los Veinte i un Libros Rituales i Monarchia Indiana. Madrid. 1723, t.I, lib.II, cap. LXXVII, p.212.

103.- Op.cit., p.339.

104.- Ibid., Durán, Op.cit., p. 206.

día, pero "como pasase de la raya, dos dedos que fuesen, no era falta; lo cual, si no pasaba, lo es".¹⁰⁵

Motolinía¹⁰⁶ relata que los jugadores, mientras jugaban, a veces guardaban silencio o invocaban el nombre del dios del juego.

f) Cuando se ganaba el juego: El objetivo de los jugadores era hacer tantos o rayas hasta completar el número convenido, y ganaba el bando que lo hacía primero. Se menciona otra forma de ganar el juego y era cuando uno de los jugadores lograba hacer pasar la pelota a través del anillo, pero esto era muy poco frecuente "porque tomándola un hombre con la mano y allegándose muy cerca, no la embocaré de cient veces una, ni de ducientas".¹⁰⁷

g) Premios y honra: Era tan difícil hacer pasar la pelota a través del anillo, que al jugador que lo lograba se le premiaba y honraba como un héroe, siendo esto último, según Durán¹⁰⁸, lo que más estimaba el jugador, pues "se le honraba como a hombre que en combate particular de tantos a tantos hubiese vencido y dado fin a la contienda", ya que inmediatamente después de su hazaña lo rodeaban para alabarlo, cantar y bailar junto con él; de acuerdo a Motolinía¹⁰⁹, el jugador también tenía que hacer sacrificios y ceremonias al anillo por donde entró la pelota.

Los premios a que se hacía acreedor consistían en mantas, plumas y bragueros entre otras cosas. También se indica que era costumbre que a este jugador le pertenecieran todas las capas de los espectadores que estaban del lado en cuyo anillo había penetrado la pelota.

Motolinía¹¹⁰ nos habla de la creencia que se tenía de considerar al jugador a quien "acudía bien la pelota" como nacido bajo buen signo, pero, por otro lado, nos informa que respecto al jugador que pasaba la pelota por el agujero del anillo los que

105.- Durán, *Op.cit.*, p.207.

106.- *Op.cit.*, p.339.

107.- Motolinía, *Op.cit.*, p.337.

108.- *Op.cit.*, p.207.

109.- *Op.cit.*, p.339.

110.- *Ibid.*, pp.338-339.

presenciaban el hecho decían de él que "había de ser ladrón ó adúltero, ó que había de morir pronto".¹¹¹

10.- Prácticas rituales asociadas al juego.

Cuando Durán¹¹² nos habla de aquellos que jugaban "por vía de interés y vicio", describe los ritos que realizaban con el fin de hacer propicia la victoria en el juego. Estos ritos consistían en lo siguiente:

Durante la noche el jugador colocaba la pelota en un plato limpio y el protector de cadera y los guantes los colgaba de un palo, luego se ponía de cuclillas delante de ellos iniciando su adoración mediante palabras y conjuros dirigidos a los instrumentos de juego, así como suplicando a la pelota que no le fuese adversa durante el juego; también suplicaba su protección a todas las cosas existentes y a sus dioses respectivos. Después arrojaba incienso en un brasero que para el caso tenía y, mientras éste ardía, ofrecía comida a los instrumentos, misma que dejaba allí toda la noche hasta la mañana siguiente que la comía. Gracias a estas prácticas rituales se iba a buscar con quien jugar convencido de que ganaría.

11.- Ceremonias y deidades asociadas al juego de pelota.

Motolinía¹¹³ nos informa que al terminarse la construcción de un juego de pelota y antes de ser utilizado se celebraba una ceremonia que para llevarla a cabo se escogía un día de "buen signo". El primer acto consistía en colocar los anillos en el centro de las plataformas después de realizar algunos ritos religiosos. A la mañana siguiente ponía dos deidades, previamente adornadas, arriba y a la mitad de las plataformas quedando una frente a la otra; después les cantaban, "que cada dios tenía su cantar o cantares". De esta información se desprende que existían patronas del juego de pelota. Por su parte, Durán¹¹⁴ escribe que en los anillos estaba representada la figura de un dios que "te

111.- Ibid., p.338.

112.- Op.cit., p.209.

113.- Op.cit., pp.337-338.

114.- Op.cit., p.207.

nía la cara de figura de un mono", que era el dios del juego, y que tenía su fiesta fijada en el calendario.

Motolinía¹¹⁵ continuando con la ceremonia de inauguración de que nos habla, dice que mientras estaban en sus cantares iban unos mensajeros a los templos para invitar a los sacerdotes a bendecir el juego: "Venían algunos de aquellos ministros, negros como los que salen del infierno", y uno de ellos arrojaba cuatro veces la pelota por el juego. Después de esto podían jugar a la pelota.

En un himno de Sahagún¹¹⁶ aparece Xólotl relacionado al juego de pelota:

Juega pelota, juega pelota el viejo Xólotl,
 en la plaza del juego de pelota de hechiceros
 juega Xólotl,
 señor del país de la piedra preciosa.
 Mira si Piltzintecutli se aloja
 en la casa de la oscuridad, en la casa de
 la oscuridad.

Krickeberg¹¹⁷ dice que esta relación de Xólotl con el juego de pelota se explica porque estando emparentado con Quetzalcóatl, ya que ambos dioses encarnan la formación gemela, se resuelve así la necesidad de que en el juego se enfrenten por lo menos dos personas. En cuanto a la mención de Piltzintecutli, que es una advocación del dios del sol, asienta que Seler interpreta este pasaje como "el dios del sol se retira a descansar en la Casa de la Noche", y que de esta manera este pasaje se relaciona con la puesta del sol.

En cuanto a las ceremonias ya mencionadas por Sahagún que se realizaban en los dos juegos de pelota que formaban parte del grupo de edificios religiosos de la capital azteca, nos referiremos a la llevada a cabo en el Teotlachco en honor a Huitzilopochtli, dios de la guerra, en el décimo quinto mes llamado Panquetzaliztli. Sahagún¹¹⁸ menciona dos versiones de esta cere-

115.- Op.cit., p. 338.

116.- Op.cit., vol.5, Los Cantares de los Dioses, cap.IV, p.136.

117.- Op.cit., p. 217.

118.- Op.cit., t.1, lib.II, cap.IV, pp.105-106.

monta: en una se dice que previamente a ese día, los sacerdotes ayunaban y hacían penitencia, luego (¿al día siguiente?), uno de ellos, ataviado a semejanza del dios Páinal, sacrificaba en el Teotlachtlí a cuatro esclavos, dos Amapan y dos Uappatzan cuyos cadáveres arrastraban sobre el suelo del juego de pelota hasta que estuviese rojo de sangre, que descendían del templo de Huitzilopochtli; inmediatamente después corría alrededor de la ciudad "y en ciertas partes mataba en cada una un esclavo, y de allí comenzaba a escaramuzar dos parcialidades; morían algunos en la escaramuza".

Cuando este mismo autor se refiere a las fiestas de Huitzilopochtli, vuelve a relatar esta ceremonia pero de la siguiente manera: cuando amanecía, del templo de Huitzilopochtli descendía un sacerdote ataviado a semejanza de Quetzalcóatl llevando en sus manos la imagen labrada en madera del dios Páinal "que era vicario de Huitzilopochtli", delante de este sacerdote iba un joven llevando en el hombro la serpiente de turquesas. Cuando llegaban al Teotlachco, se sacrificaban dos esclavos "que eran imágenes de dos dioses que llamaban Amapantáitzin, y muchos cautivos".¹¹⁹

En estas ceremonias se advierte una relación con los acontecimientos del mito de la migración de los aztecas, al cual nos referiremos enseguida, y son aquellos que tratan del nacimiento de Huitzilopochtli y de su lucha contra la Coyolxauhqui, la luna, y los Centzon uitznahua, las estrellas.

12.- El juego de pelota en el mito.

Entre los sucesos que Tezozómoc¹²⁰ relata en su historia re-creada sobre la migración azteca, encontramos un pasaje en que se menciona al juego de pelota precisamente cuando se habla de la llegada de los aztecas a Coatepec, tierra de otomíes, guiados por su dios Huitzilopochtli que en este lugar, en sueños, ordena a sus sacerdotes detenerse y construir un templo para su adora-

119.- Ibid., t.I, apéndice del libro II, p. 25.

120.- Tezozómoc, Fernando Alvarado. Crónica Mexicana, en Biblioteca Mexicana, México, 1878, cap.II, pp.227-229.

ción, así como un juego de pelota con un agujero en el centro el cual fue llenado de agua y le llamaron el pozo de agua; luego sembraron los árboles y flores ordenados por su dios, mientras que en el río que "allí hallaron" se dieron todo género de peces de agua dulce, patos y otras aves. Una vez hecho esto, Huitzilopochtli se dirigió a los Azentzon huitznacal diciéndoles que allí sería su asiento en donde tendrían que esperar que de las "cuatro partes cuadrantes del mundo" conquistaran a base de "sudor, trabajo y pura sangre" las riquezas procedentes de diferentes y lejanos lugares, convirtiéndose Coatepec en la cabeza, cuerpo y gobierno de los aztecas. Después de esto, los Zentzon Huitznahuaca le agradecieron a Huitzilopochtli todo lo recibido, pero éste se enojó y los mató sacándoles el corazón junto con la Coyalxauh a quien degolló en el Tlachco, justamente en el agujero del agua. Después de esto, les hizo ver a los Zentzonapas mexicanos, quienes tenían sus cuerpos sin corazón, que así como era ese lugar de Coatepec habría de ser México; acto seguido "quebró el caño ó río, del nacimiento del agua que había, á significación y misterio del Tlachtli, juego de pelota", y desapareció todo lo creado.

En este pasaje se representa la lucha mítica del sol contra la luna y las estrellas en el campo del juego de pelota, asociándosele el sacrificio humano por decapitación y extracción del corazón, éste como símbolo del alimento del sol.

Parece ser que también mediante el juego de pelota se representa y justifica la guerra de conquista, así como el registro velado de antiguas pugnas interclánicas entre los aztecas.

En otro mito¹²¹ se nos relata que Huémac, señor de los toltecas y sacerdote de Quetzalcóatl, juega a la pelota con los dioses de la lluvia. Ambos bandos apuestan piedras preciosas y plumas finas. Decidiéndose después la victoria a favor de Huémac, los dioses secretamente deciden cambiar las apuestas por una mazorca de maíz y las hojas que la protegen. Huémac protesta por lo que considera un engaño y rechaza lo que los dioses le dan;

121.- Garibay, Angel Ma. Epica Náhuatl. Universidad Nacional Autónoma de México. Biblioteca del Estudiante Universitario, México, 1964, pp. 28-29.

éstos acuerdan llevarse su riqueza y entregarle a Huémac lo que pedía, diciendo que esconderían lo que para ellos son sus piedras preciosas (maíz) y plumas finas (hojas del maíz) y que por cuatro años reinaría el hambre sobre la tierra.

Así queda simbolizado que Huémac fue sometido a prueba por los dioses cuando ellos se dejan ganar en el juego de pelota y cuando le cambian lo apostado. Se deduce que Huémac no pasa la prueba cuando rechaza lo que le daban los dioses, al trocar la humildad por la vanidad, falta que es castigada por los dioses de la lluvia.

Por otro lado, veladamente este mito parece referirse a una sequía como hecho real ante cuya magnitud el pueblo abandona Tula, culpando a sus dirigentes, los sacerdotes, de este suceso y explicándose como un castigo de los dioses ante la corrupción de dichos dirigentes.

De este modo, por medio del juego de pelota, se ilustran un fenómeno natural, una crisis económica y la caída de un grupo dirigente.

13.- El juego de pelota en cuestiones políticas.

Torquemada¹²² nos relata, en un episodio relacionado con el reinado de Axayácatl, que en cierta ocasión que este rey buscaba la forma de matar a Xihuitlemoc, señor de Xochimilco, por no haber acudido a tiempo en su ayuda cuando guerreaba contra los tlatelolcas, decidió retarlo a jugar a la pelota. Xihuitlemoc, a sabiendas de que le podría ganar a Axayácatl porque era un jugador muy hábil, rehusó desde un principio ya que ganarle al rey equivalía a humillarlo y si se dejaba ganar se podía pensar que se burlaba del rey, pero ante el mandato real tuvo que aceptar jugar a la pelota. Una vez concertado el juego se hicieron las apuestas, Axayácatl apostó las rentas del año que corría así como unos pueblos de la laguna, mientras que Xihuitlemoc su ciudad, Xochimilco; asimismo se pusieron de acuerdo en cuanto al número de rayas a que iba el juego.

122.- Op.cit., t.I, lib.II, cap.LIX, p. 181.

La superioridad de Xihuitlemoc como jugador de pelota se puso de manifiesto y resultó vencedor del encuentro, *Azayácatl* aceptó contrariado su derrota y proclamó rey, por ese año, ante su gente, a Xihuitlemoc. Los mexicanos demostraron su disgusto y Xihuitlemoc rehusó discretamente diciéndole a *Azayácatl* que él era su rey, agradeciéndole que le haya permitido ganar el partido y que de cualquiera manera Xochimilco le pertenecía, pero el rey le ordenó que dispusiera de lo que él había apostado. Los mexicanos, conociendo los verdaderos deseos de su rey, se aliaron con gente de Xochimilco para organizar en esa ciudad un banquete en honor de Xihuitlemoc, ocasión que aprovecharon para matarlo quedando libre el rey *Azayácatl* de su compromiso de entregar las rentas prometidas a Xihuitlemoc y al mismo tiempo logró sus verdaderos deseos de eliminarlo.

En este relato se manifiesta que el juego de pelota, en algunas ocasiones, también servía como medio para resolver rivalidades políticas.

14.- El juego de pelota como medio adivinatorio.

También en Torquemada¹²³ encontramos un pasaje referido a un encuentro de pelota entre *Netzahualpilli*, rey de Texcoco, y *Moctezuma II*, rey de Tenochtitlan, para que mediante este juego se decidiera si se cumpliría o no una profecía de *Netzahualpilli* la cual anunciaba la llegada de gente extraña que les quitarían sus reinos. Concertado el juego, cada uno apostó tres "Galli-pavos" así como también se fijó el número de rayas a que iba el juego. *Moctezuma* aceptó jugar principalmente impulsado por sus deseos de comprobar si la profecía se cumpliría. *Netzahualpilli* salió vencedor de esta contienda y le manifestó a *Moctezuma II* que le pesaba haber ganado, pues vendrían gentes extrañas que se adueñarían de todos los reinos.

15.- Las apuestas en el juego de pelota.

Todos los autores escriben sobre la costumbre que se tenía

123.- Ibid., t.1, lib.II, cap. LXXVII, p. 212.

de hacer apuestas en el juego de pelota. Sobre este aspecto Durán¹²⁴ es más explícito, pues agrega que las apuestas se hacían de acuerdo a la posición social de los apostadores. Así tenemos que "entre gente muy principal de señores y capitanes y hombres de valor y estima", éstas consistían en joyas, mantas, aderezos de guerra, esclavos, mancebas, etc., pero cuando se refiere a los jugadores que habían hecho del juego de pelota su oficio, dice que lo apostaban todo: hijos, casas, sementeras, trojes de maíz, los magueyes, plumas, cuentexuelas e inclusive su libertad. Y en caso de perder, si no cumplían con lo ofrecido, eran enviados a la cárcel corriendo el riesgo, al no ser rescatados por sus familiares, de convertirse en esclavos y ser vendidos por su acreedor en un precio equivalente a la deuda contraída.

Un dato importante que viene a enfatizar este aspecto del juego de pelota, lo encontramos en la siguiente cita de Motolinía¹²⁵: "Ibanse y veníanse de unos pueblos á otros los señores y principales á ver, y tratan consigo grandes jugadores para jugar unos contra otros mantas ricas y joyas de oro". Creemos pertinente recordar que los juegos importantes se realizaban en la plaza pública en los días de mercado y, de acuerdo a Pomar¹²⁶, en los juegos "había muchos apostadores que estaban á la mira ateniéndose á los unos ó a los otros".

16.- Destrucción del juego de pelota.

De lo relatado por algunos cronistas, nos enteramos de que los conquistadores ordenaron la destrucción de los juegos de pelota por practicarse ceremonias y ritos de la antigua religión; pero como era una costumbre muy arraigada, según nos dice Durán¹²⁷, el pueblo lo siguió practicando aunque sin la construcción: "Muchas veces he visto este juego y, para satisfacerme de lo mucho que lo encarecen los viejos, hacer remedar lo antiguo. Pero, como faltaba lo mejor, que era el cercado dentro del cual

124.- Op.cit., pp. 208-210.

125.- Op.cit., pp. 338-339.

126.- Op.cit., pp. 27-28

127.- Op.cit., p. 207.

se jugaba y los agujeros por donde se metían y pasaban la pelota, sobre lo cual era el combate y porfía, era verlo agora, a lo que en su infidelidad solía ser, como difiere lo vivo de lo pintado". Pomar¹²⁸ confirma lo anterior cuando nos dice "y al presente no lo juegan porque al principio de su conversión se les prohibió por los frailes".

De lo dicho por Durán, creemos que sus datos sobre el juego de pelota derivan de las informaciones sobre el juego de pelota practicado antes de la Conquista, y también de los juegos que él presencié realizados ya sin la construcción.

SINTESIS DE LOS DATOS APORTADOS POR LAS CRONICAS COLONIALES.

- 1.- Al analizar los datos consignados en las fuentes coloniales queda manifiesta la importancia religiosa, social, política y económica del juego de pelota en los pueblos del Valle de México.

Su importancia en lo religioso se comprueba por la existencia de ceremonias y prácticas rituales realizadas en conexión con el juego de pelota, así como de las deidades asociadas a él. En el mito el juego de pelota a veces representa una visión cosmogónica.

Por otra parte, había un juego de pelota sagrado en el conjunto arquitectónico de Tenochtitlan, donde se realizaba una ceremonia para conmemorar luchas del dios Huitzilopochtli durante la migración azteca.

Por el hecho de que el juego de pelota se efectuara en la plaza pública y en los barrios de la ciudad con carácter de pasatiempo y diversión que incluía las apuestas, se constata que al variar su función iba abandonando su contenido religioso y adquiriendo mayor importancia social, ya que podían participar como jugadores y aficionados personas de todas las categorías sociales. Asimismo el juego de pelota estaba incluido en la enseñanza educativa-militar, por lo que también lo practicaban los hombres dedicados a la guerra.

Parece ser, además, que el juego de pelota desempeñó un papel importante como medio para determinar cuestiones políticas, expresar acontecimientos históricos, o bien para significar luchas interclánicas.

Por último, vemos que el juego de pelota era utilizado con fines recreativos, de lucro y como atractivo en los mercados los días de feria, siendo además, la única ocupación de algunos individuos.

Lo anterior es consecuente con la etapa por la que atravesaban los pueblos del valle de México, que iban a la vanguardia del proceso histórico mesoamericano, ya que para esta

época su estructura política era la mezcla de un militarismo dominante que compartía el poder con una teocracia subordinada, al mismo tiempo que se iniciaba el surgimiento del grupo de los comerciantes, con la fisonomía aproximada a la de un estrato social cuyo papel histórico fue truncado por la Conquista.

- 2.- Los juegos de pelota que se describen tenían planta en forma de I. Variaban las dimensiones así como la altura de las plataformas paralelas y de los muros que limitaban las zonas terminales; en cuanto al perfil, sólo contamos con el dato de que tenían frentes en talud. La cancha estaba dividida en su centro por una raya; había anillos colocados a una altura que variaba según el tamaño de las plataformas; el diámetro de los agujeros de estos anillos también variaba.
- 3.- El jugador, además del taparrabo, usaba un cuero protector de asentaderas para golpear a la pelota y guantes para apoyarse en el suelo.
- 4.- Se formaban dos equipos con número variable de jugadores; éstos no tenían lugar fijo, pudiendo ser sustituidos cuando se cansaban. El juego consistía en tratar de tener a la pelota en constante movimiento. Las faltas se cometían cuando se golpeaba a la pelota con alguna parte del cuerpo no convenida, en dejar morir la pelota o en que ésta rebotara o rebasara los muros de las zonas terminales.

Ganaba el juego y las apuestas el bando que completaba primero el número de rayas convenidas, o cuando algún jugador acertaba a pasar la pelota por el agujero del anillo.

CAPITULO IV.

EL JUEGO DE PELOTA EN LA ARQUEOLOGIA MESOAMERICANA NO MAYA.

En este capítulo tomaremos en cuenta principalmente aquellos vestigios materiales relacionados con el juego de pelota que consideramos de utilidad para ampliar nuestro conocimiento sobre el tema. Al igual que en el capítulo II, la descripción de las estructuras se pondrá en un cuadro, siguiendo un orden por regiones, y conservando la misma terminología y formato general. Después del cuadro, nos ocuparemos de algunas manifestaciones escultóricas que hemos creído conveniente consignar.

CARACTERISTICAS DE LOS JUEGOS DE PELOTA MESOAMERICANOS NO MAYAS

REGIONES	ORIENTACION	TIPOS			PERFIL			MEDIDAS		CONSTRUCCIONES ARRIBA DE LAS PLATAFORMAS	MARCADORES, ANILLOS, NICOS.	MATERIALES DE CONSTRUCCION	FECHAMIENTO	
		Abierto	Parcialmente Cerrado	Cerrado	Paramento Inferior	Banqueta	Talud	Paramento Superior	Patio Central (Metros)					Zonas Terminales (Metros)
<u>OAXAQUERA</u>														
SITIOS: Monte Albán ⁽¹⁾	N-S			X	Inclinado	Horizontal	33°	5 x 26	7 x 22	En ambas plataformas	Piedra circular en el centro del patio de juego. Nicho en la esquina noreste y suroeste en ambas zonas terminales.	Piedra labrada estuca	Clásico Temprano	
Yucufuahui	NO-SE			X	Vertical	Inclinado		90°	6x44	12x26	—	—	Clásico Tardío	
Atzompco										X		Nicho en cada ángulo inferior de — ambos muros terminales.	<u>Idem</u>	
Yagul Estructura I	E-O			X	Inclinado	Horizontal	26°	6x25	9x28.50	—	—	Piedras grandes — unidas con lodo, estuca.	Postclásico	
Estructura II	E-O			X	<u>Idem</u>	<u>Idem</u>	24°	5x30	8x27	—	—	<u>Idem</u>	<u>Idem</u>	
Guiengala	NO-SE			X	—	—		—	—	—	—	—	<u>Idem</u>	
<u>ALTIPLANO CENTRAL</u>														
SITIOS: Xochicalco, Morelos	E-O			X	Inclinado	Inclinado		90°	9x51	10x35	En Ambas	Anillos	Piedras pequeñas labradas.	Clásico Tardío
TULAHUALCALCO, Juego de Pelota No. 1	E-O			X	<u>Idem</u>	<u>Idem</u>	80°	10x44	12 x 35			Anillos. Nicho en una esquina de ambos muros terminales.	Piedra labrada.	Postclásico
Juego de Pelota No. 2 ⁽²⁾ Primera Fase	N-S			X	<u>Idem</u>	Horizontal		90°	9 x 116	—	Pequeño edificio en la plataforma oriental.	Fragmento de un anillo.		Período Tolteca
Segunda Fase	N-S			X	Vertical	Inclinado		90°			En Ambas plataformas		Lojas burdas	Fase Azteca
Xitlapalca Vieja: Primera Fase	69° W del norte Magnético	X			Inclinado	?	78°	largo 29.75					Piedra basáltica labrada toscamente, adobe.	Fase Azteca Tardío
Segunda Fase	<u>Idem</u>		X		<u>Idem</u>	Horizontal	<u>Idem</u>	<u>Idem</u>	—	—	—	—	Piedra basáltica mejor labrada, adobe.	
Tercera Fase	<u>Idem</u>		X		<u>Idem</u>	Inclinado	<u>Idem</u>	8x35.50	—	—	—	Cabeza de serpiente de lava vesicular; probable espiga o colocarla en talud.	Pequeños bloques de lava vesicular; labrados, estuca, pintura.	

X = Existencia

— = Sin datos

? = Dudosos

Idem = Lo mismo

(1). - Este juego de Pelota tiene tres fases constructivas.

(2). - Comunicación personal del Arqueólogo Eduardo Matos M. - Departamento de Monumentos Prehispánicos, I.N.A.H. - México, 1972.

EL JUEGO DE PELOTA EN LAS MANIFESTACIONES ESCULTORICAS

Región Oaxaqueña

Sitio Dainzú:

De reciente descubrimiento, es un edificio en cuya base hay dos muros que configuran un ángulo recto y que están recu**bi**ertos por lápidas talladas con bajorrelieves. Las representaciones de dichas lápidas se refieren a jugadores de pelota en diferentes actitudes de juego: "Ni uno solo de los jugadores tiene la cabeza descubierta sino metida en lo que parece ser una cabeza hueca de madera cerrada atrás y con una visera sobre la cara como las que usan para las prácticas de esgrima. Casi siempre esta cabeza de madera tiene señaladas orejas de jaguar"⁶. Como parte de la indumentaria se observa la protección de ambos antebrazos mediante unos guanteletes anudados con moños arriba del codo; asimismo, usan una especie de "pantalón" que les llega por debajo de la rodilla, que a veces es protegida, y el cual está sujetado por un cinturón.

Todos los jugadores sostienen una bola en la mano derecha, y se sugiere la posibilidad de que ésta no sea la pelota sino más bien un objeto para golpearla. En cuanto a esos objetos y a los guanteletes, se ha indicado la semejanza que guardan con los que tienen los jugadores de la estela 27 de El Baúl, sitio de la costa del Pacífico de Guatemala.⁷

También hay representaciones de jaguares semi-humanizados y de dos personajes con tocados elaborados y en actitud ritual: "es muy posible que se trate de los dioses o protectores de ambos bandos... Son los que más que nada imprimen al juego su aspecto ceremonial [que] asociado a prácticas religiosas lo hacen un símbolo de luchas divinas".⁸

6.- Bernal, Ignacio. "El juego de pelota más antiguo de México". Artes de México, No. 119, XV Aniversario, número extraordinario. México, 1969, p. 31.

7.- Bernal, Ignacio. "La presencia Olmeca en Oaxaca". Culturas de Oaxaca I. Museo Nacional de Antropología, México, 1967, p. 21.

8.- Bernal, Ignacio. "El juego de pelota más... pp. 31-33.

Estos monumentos están fechados aproximadamente a fines de la época I de Monte Albán (350 a.C.), posiblemente contemporánea a la primera aparición de cerámica de Monte Albán II.

Altiplano Central

En esta región, a excepción de Xochicalco y La Manzanilla, Puebla, la aparición de la estructura para el juego de pelota es a partir del postclásico, hecho que quizá explique en parte la escasez de restos arqueológicos, y la que es más notoria en el valle de México no obstante que en las fuentes escritas se asienta su profusión. Buscando una explicación a esto último, sugerimos las siguientes causas: 1) la sistemática destrucción llevada a cabo después de la Conquista de todo aquello que representara supervivencias de la antigua religión, 2) la falta de exploraciones. Un vestigio que atestigua su existencia, es el representado por los numerosos anillos encontrados en varios sitios del valle de México y en lugares adyacentes.

Los anillos o aros para el juego de pelota (tlachtemalcatl), son piedras monolíticas constituidas por dos partes: el anillo propiamente dicho y la espiga que servía para colocarlo en el talud o paramento vertical superior del juego de pelota. De acuerdo a los cronistas, hacer pasar la pelota a través del agujero de los anillos, era la meta final de los jugadores pues el que lo lograba ganaba el juego, las apuestas y fama de ser un diestro jugador.

Presentan diferencias en dimensiones, en el diámetro del agujero central y en la decoración; por ejemplo, los hay que sobrepasan de 1.10 metros de diámetro exterior y de 30 centímetros de diámetro interior, pero también los hay que no llegan a 35 centímetros de diámetro exterior y a 8 centímetros de diámetro interior, aunque la mayoría son de 80 a 100 centímetros de diámetro exterior, de 18 a 21 centímetros de diámetro interior y de 14 a 16 centímetros de espesor.

Blom⁹ nos presenta una lista de 11 anillos que están en el Museo Nacional de México y de las medidas que proporciona sobre éstos, obtuvimos los siguientes promedios: 81 centímetros.

9.- Blom, Frans. "The Maya Ball-game Po-ta-pok". Middle American Research Series Pub. No. 4, Tulane University of Louisiana, N. Orleans, 1932, p. 498.

tros de diámetro exterior y 19 centímetros de diámetro interior.

La superficie exterior a veces es lisa, con huellas de es-tuco policromado, y algunos están labrados con relieves que quizá también estuvieron policromados. Los motivos decorati-vos pueden ser figuras humanas, flores, formas animales como el águila y el jaguar que, de acuerdo a Tozzer¹⁰, podrían enfa-tizar una conexión con el culto Jaguar-Aguila; caracoles sec-cionados, rayos solares alrededor del orificio central, etcé-tera. Flores Guerrero¹¹ ilustra un anillo que tiene la figura del monstruo de la tierra devorando al sol y dice que es pro-bable que la pelota de hule al pasar a través del agujero del anillo significara el ocaso, o sea, la entrada del sol al se-no de Tlaltecútlí, el monstruo de la tierra.

En el interior de la cancha del juego de pelota número 1 de Tula, Hidalgo, se encontró una lápida con la representación de un jugador de pelota, el cual lleva un grueso protector de cintura, rodilleras, guantes y un tocado elaborado. También apareció la parte inferior de otra lápida con un jugador de pelota además de otras esculturas, lo que parece indicar que esta cancha estuvo decorada con relieves esculpidos en sus los-as de revestimiento.¹²

Región de la Costa del Golfo

Del sitio de El Tajín, cultura clásica del centro de Vera-cruz, se reportan 5 juegos de pelota que sólo han sido explora-dos parcialmente. Uno de ellos, situado al sur de la Pirámide de los Nichos, tiene dos muros paralelos de 60.65 metros de largo por 2.13 metros de alto conformando un patio rectangular orientado de oriente a poniente. En los extremos de cada muro hay un tablero en bajorrelieve con escenas relacionadas al jue-

- 10.- Tozzer, Alfred M. "Chichen Itza and its Cenote of Sacrifi-ce". Memoirs of the Peabody Museum of Archaeology and Eth-nology. Harvard University, vols. XI and XII, Cambridge, 1957, p. 156.
- 11.- Flores Guerrero, Raúl. Historia General del Arte Mexicano. Epoca Prehispánica. Edit. Hermes, S.A., 1962, p. 83.
- 12.- Ruz Lhuillier, A. Guía Arqueológica de Tula. Ateneo Nacio-nal de Ciencias y Artes de México, 1945, p.

go de pelota y parece ser que por este hecho se le ha considerado como un juego de pelota pues no presenta, a excepción del espacio alargado y las mencionadas escenas, las características propias de esta estructura.

Las escenas de estos tableros están enmarcadas por dos franjas: la inferior que representa la tierra y la superior el firmamento. En las franjas superiores hay jeroglíficos de símbolos astronómicos como son el de la luna y el sol en el firmamento. Enseguida transcribimos la interpretación que García Payón¹³ hizo de estos tableros en base también al estudio de Ellen Spinden realizado en 1933.

Tablero sureste: "... La figura central está parada de frente con los pies colocados al estilo maya y la cara de perfil, mirando al personaje de la izquierda que está sentado en un nivel inferior que el de la derecha. Está sentado sobre una lengüeta de la ceja de un ojo de serpiente, que con sus demás aditamentos serpentiformes y penachos de plumas, forman un trono. En su mano izquierda lleva tres flechas con las puntas hacia abajo, y mira hacia los dos personajes en frente de él. Es lógico admitir que se trata, como lo asienta la señora Spinden, de la selección o iniciación de un joven guerrero que está frente a unos dioses, o de sus representantes sacerdotales".

Tablero suroeste: "Como continuación del ritual que vimos en el primer tablero, en el segundo asistimos a la consagración del mismo personaje, que en este caso se encuentra acostado en el centro, sobre una mesa serpentiforme, el cuerpo extendido, los brazos cruzados y la pierna izquierda doblada, con el pie descansando en la mesa... Encima de él se halla un quetaalcozcoxtli humanizado con las alas extendidas. Debajo una gran cresta de plumas de la cual arranca una sarta de cuentas de jade que le cubren el pico. Tiene su cola y una garra sobre la mesa. En otra palabra es un sacerdote vestido con la piel del ave antes mencionada. Representaba materialmente al Sol que está bailando sobre la mesa donde está ten-

13.- García Payón, José. "Ensayo de interpretación de los bajos relieves de los cuatro tableros del juego de pelota sur del Tajín, Ver.". El México Antiguo. Tomo IX, 1961, pp. 445-458.

dido el jugador que representará dicho astro en el Juego de Pelota".

Tablero noroeste: Aquí hay dos personajes, uno enfrente del otro, con la voluta de la palabra que parece estar significando la comunicación entre sí; están descalzos, con ajorcas en los tobillos; usan el cinturón protector con un objeto enfrente indentificado como "palma"; atrás se nota un hacha votiva representada en el primero por una cara humana y en el segundo por el signo ollin. Al lado de cada personaje hay una figura, una de ellas "lleva en la cabeza una máscara idealizada de Xolotl (el perro), con grandes orejas, un sartal de cuentas de jade que le bajan y forman una trenza frente a su hocico, y un penacho de plumas en su cabeza". Los dos personajes principales están en medio de las dos plataformas paralelas de un juego de pelota representado en perfil transversal, del cual observamos los siguientes elementos: paramento inferior inclinado que termina en una moldura vertical, banqueta angosta y horizontal y talud que remata en una cornisa. En el centro y cerca del suelo hay un objeto redondo identificado por García Payón como un tlachtemalcatl o anillo del juego y arriba el signo de ollin.

Tablero noreste: Se representa un sacrificio humano por extracción del corazón, mismo que se desarrolla en medio de un juego de pelota representado en corte transversal, y en el cual aparece el talud que remata en una cornisa. La víctima, el personaje que lo sostiene y el que empuña el cuchillo de los sacrificios, usan taparrabo, faldilla, protector de cintura con un objeto enfrente indentificado como "palma"; atrás, en lugar de una figura de hacha votiva, un círculo con la representación del signo ollin o movimiento. Los tres llevan protector de rodilla y tanto en la mano izquierda del sacrificado como del sacrificador, una especie de guante... "por el esfuerzo de concepción que hizo el escultor para hacer sobresalir la mano izquierda del ayudante en la nuca de la víctima, y por otro lado, de alargar el brazo izquierdo de la víctima parece que tanto el victimario como la víctima se enfrentaron en el Juego de Pelota, y que el perdidoso fue sacrificado.

"Arriba de la víctima y bajando del cielo, 'un dios muerto, con calavera y cuerpo de esqueleto, pero con brazos y piernas carnosas', parece que viene a recoger el espíritu de la vida de la víctima. La voluta que le sale de la boca expresa que el sacrificio habla o exhala la vida mientras que el sacrificador a la vez que mata, pronuncia ciertas palabras, como lo expresa la espiral que le sale de la boca. Entre ese dios muerte y las plumas superiores del adorno que lleva el sacerdote ayudante, se encuentra el jeroglífico xonecuilli, símbolo astronómico, que según los Spinden simboliza el reverso de la temporada, esto es de la sequía a la lluvia".

Observando la escena, está un personaje sentado en el lado derecho... "Con la mano derecha sostiene un objeto, en cuya punta se halla un estandarte formado de una cabeza de serpiente. De su tocado sobresale otro elemento serpentiforme con ojo de serpiente, que interpreto como símbolos solares, por lo que el personaje debe ser el sacerdote principal y representante del Sol".

"En síntesis se llega a la conclusión que en ese Citlaltlactli o Juego de Pelota de Constelaciones los miembros de la organización del Templo del Sol han escogido a un jugador de pelota, miembro del templo, para que represente al Sol, en ese juego en el que se enfrenta con el representante del planeta Venus (?). Habiendo vencido el planeta al representante del Sol es sacrificado por su oponente, cuyo jeroglífico aparece en la parte trasera del tablero Noreste. Este acto debió efectuarse en una temporada del año en que la estrella de la tarde aparece en el firmamento. A medida que entra la oscuridad, es decir que el Sol llevado por Xolotl entra en la casa de la oscuridad, aparece Venus en el firmamento con su brillante luz venciendo en esa forma simbólica al astro Rey".

Es interesante mencionar que especialistas como Eduardo Selser veían en la orientación norte-sur de los juegos de pelota un significado cósmico. Pero, independientemente de que es-

ta interpretación sea o no correcta, lo que se desprende de los datos de los tableros de El Tajín corrobora la idea de un significado cósmico en los vestigios materiales del juego de pelota.

El complejo yugo-hacha-palma: Se ha especulado bastante sobre la función de estos objetos y una de las opiniones más generalizadas es la de que son representaciones en piedra de objetos utilizados en el juego de pelota.

Yugos.- Son réplicas en piedra de los cinturones protectores para el juego de pelota, adoptan la forma de una herradura; algunos son cerrados y de ahí que se hable de yugos abiertos y yugos cerrados; los primeros son los más comunes. Generalmente se utilizó para su confección piedra dura: diodorita, basalto, serpentina y otras; su tamaño promedio es de 45 centímetros de largo por 30 centímetros de ancho; su peso varía de 20 a 25 kilos.

Algunos yugos están esculpidos en altorrelieve; los hay completamente lisos. Entre los elementos decorativos están representaciones de batracios, entrelaces, grecas, volutas y el monstruo de la tierra. Proskouriakoff¹⁴ ha señalado la costa del golfo como el lugar de su origen pues allí es donde se han encontrado los yugos mejor esculpidos. Los yugos se extienden hasta Chiapas, Guatemala y El Salvador.

Ekholm, en su artículo "The Probable Use of Mexican Stone Yokes"¹⁵, para apoyar su idea de que los yugos de piedra eran utilizados por los jugadores, presenta varias figurillas que llevan puesto protectores parecidos a los yugos, pero se nos hace difícil aceptar esta función, pues como ya Thompson¹⁶ lo había señalado con anterioridad, son objetos demasiado pesados para poder ser utilizados durante el juego endonde se

- 14.- Proskouriakoff, T. "Varieties of Classic Central Veracruz Sculpture". Carnegie Institution of Washington, Pub. 606, Washington, D.C., 1954, pp. 61-121.
- 15.- Ekholm, Gordon F. American Anthropologist, vol. 48, No. 4, 1946, pp. 593-606.
- 16.- Thompson, J.E. "Yokes or Ball Game Belts?". American Antiquity, vol. 6, No. 4, 1941, pp. 320-326.

requería de una gran agilidad por parte de los jugadores, y, de haberse usado, constituirían un estorbo para el desarrollo del mismo. Por lo anterior, en nuestro estudio hemos utilizado el concepto de cinturón protector, por considerar que aquellos protectores de figurillas y relieves que por sus características semejan yugos, fueron en realidad confeccionados con algún material rígido, como la madera por ejemplo, que les proporcionó ese aspecto y que los yugos son las copias en piedra de esos objetos, hechos con fines ceremoniales.

Proskouriakoff también está de acuerdo con el uso de los yugos en conexión con el juego de pelota pero no precisamente en que fueran la reproducción en piedra del cinturón protector, sino más bien como marcadores utilizados durante el juego; es decir, que pudieron haber sido colocados en la orilla de la banqueta o en el centro del muro de juego en la misma forma que los anillos de las canchas tardías.

Hachas.- Son la representación en piedra de cabezas humanas o animales; Piña Chan¹⁷ dice que las hachas serían una especie de trofeos del vencedor, ligados a la decapitación en el juego de pelota.

Palmas.- Estas esculturas ofrecen gran variedad de motivos en relieve de bulto completo, tales como figuras humanas, haces de flechas, aves diversas, entrelaces, etcétera. En base a su relación con el juego de pelota; de acuerdo al mismo autor, podrían constituir un peto o protector de estómago sujetos por medio del cinturón.

Proskouriakoff postula un origen de los yugos y hachas durante el clásico temprano en el centro de Veracruz y una tardía difusión de estas formas llevada a cabo en el clásico tardío. La distribución de estos objetos abarca, dentro del territorio mexicano, los estados de San Luis Potosí, Puebla, Hidalgo, Tlaxcala, Oaxaca y Chiapas, y fuera de él, en la costa de Guatemala y el occidente de El Salvador. Las palmas excepcio-

17.- Piña Chan, R. Una visión del México Prehispánico. Instituto de Investigaciones Históricas. UNAM. 1967.

nalmente se encuentran fuera de la región de Veracruz.

Estela de Aparicio: En el cerro de Aparicio, Misantla, Veracruz, se encontró una estela con la representación en bajorrelieve de una figura humana decapitada con siete serpientes saliendo de su cuello, a semejanza de chorros de sangre. Aparece con un cinturón angosto del cual emerge un objeto parecido a una "palma"; su brazo derecho está cruzado sobre el pecho y el izquierdo cae a lo largo del cuerpo y la mano está protegida por un objeto identificado como un "golpeador" de pelota.

La forma en que aparece la decapitación en esta estela es semejante a la de los relieves de la Gran Cancha de Chichén Itzá, pero por estar fechada la primera en el periodo clásico tardío, las influencias, en cuanto al juego de pelota, parten de esta región hacia el norte de Yucatán.

CAPITULO V.

COMPARACION ENTRE EL JUEGO DE PELOTA MAYA Y EL MESOAMERICANO NO MAYA

Como habíamos asentado antes, la finalidad de esta comparación es la de ampliar nuestro conocimiento del significado y función del juego de pelota entre los antiguos mayas y poder ver si está implicado en un proceso evolutivo general.

Entre los mayas la información sobre el juego de pelota está contenida ante todo en los vestigios arqueológicos y es escasa en las fuentes escritas; no sucede lo mismo en otros pueblos de Mesoamérica en donde la información deriva principalmente de códices y crónicas coloniales, mientras que la evidencia arqueológica es relativamente menos abundante.

Para algunos autores la estructura más antigua del juego de pelota se encuentra en Monte Albán, pues la subestructura de su juego está fechada en la fase II (300 a.C., a 100 d.C.)¹, pero ignoramos sus características; la última estructura, o sea la que hoy contemplamos, pertenece a la fase IIIa (aproximadamente 300 d.C.), cuyo perfil consiste en un talud con una angosta banqueta y zonas terminales limitadas por altos muros. En la zona maya la estructura más antigua es la de Copán, fechada en 435 d.C., con talud y zonas terminales abiertas. De acuerdo a estos datos, el juego de pelota más temprano sería de tipo cerrado y el segundo en antigüedad de tipo abierto; lo anterior, aunado a que se manejan fechas relativas, planteó las siguientes hipótesis:

1) existencia de dos centros de origen y que en la región maya prevaletió la tendencia constructiva más bien derivada de Copán

2) que el juego de pelota de Copán se derivó del de Monte Albán, postulándose así un centro de origen, pero esta segunda hipótesis parece estar poco fundamentada si comparamos las ca

1.- Piña Chan, R. Una visión del México Prehispánico. Instituto de Investigaciones Históricas. UNAM. 1967.

racterísticas de ambos juegos y vemos que es el talud el único elemento que tienen en común y además de que el juego de Copán es de tipo abierto.

Por otra parte, en periodos sucesivos se construyeron juegos de pelota con zonas terminales abiertas o parcialmente limitadas, en varios sitios de Mesoamérica a excepción del juego de pelota de la zona arqueológica de La Manzanilla, Puebla, que tiene un perfil similar al de Monte Albán y con zonas terminales cerradas, teniendo además como característica la presencia de un tablero teotihuacano en el exterior de uno de los muros terminales; sin embargo, su situación cronológica no ha sido definida pues sólo sabemos que se encontró material cerámico perteneciente a los periodos II, III y IV de Teotihuacán. Es hasta el postclásico, en las tierras altas de Guatemala, cuando se vuelven a construir juegos de pelota cerrados como el de Monte Albán.

Creemos que las hipótesis anteriores se vienen a modificar con el reciente descubrimiento de los juegos de pelota en La Angostura, Chiapas, que han sido fechados en el preclásico tardío, alrededor del año 0². Este descubrimiento abre nuevas posibilidades para esclarecer la antigüedad del juego como estructura arquitectónica.

Refiriéndonos a la localización física del juego de pelota, vemos que, tanto en los sitios mayas como en los no mayas, éste se encuentra formando parte del centro ceremonial. Pero en relación a los pueblos del valle de México, las crónicas nos informan que se encontraban no sólo dentro del centro ceremonial sino también fuera de él. Al igual que en la región maya, los más antiguos están orientados de norte a sur, aunque en juegos de pelota tardíos también se da esta orientación.

A la llegada de los españoles se jugaba a la pelota en el altiplano guatemalteco, pero para las dos áreas restantes no hay evidencias sólidas de la continuidad de esta práctica. Por

2.- Gussinyer, Jorge. "Los juegos de pelota de la región arqueológica de La Angostura, Chiapas, son de la Época Preclásica". El Día, sábado 8 de enero de 1972.

otro lado, el tipo de juego vigente era el cerrado, aunque coexistía con otros tipos de juego. La información escrita que trata de los pueblos del valle de México, describen un tipo de juego semejante al cerrado del altiplano guatemalteco; la única evidencia arqueológica que apoya en algo lo asentado en las crónicas, la representa el juego de pelota de Ixtapaluca Viejo, y sólo en cuanto a dimensiones y posiblemente también en cuanto a características del perfil interior de las plataformas.

En la región maya encontramos una tradición constructiva que se inicia en el clásico temprano y se continúa a través de todos los periodos hasta la Conquista; en este gran lapso de tiempo se sucedieron diversos tipos de juegos de pelota, quizá algunos transicionales, que no se observan en las otras regiones comparadas, en las que básicamente tenemos sólo dos tipos: el de banqueta angosta y gran talud (Monte Albán) y aquel de ancha banqueta inclinada con pequeño paramento superior vertical (Iochicalco y Tula). No encontramos el tipo de juego de banqueta angosta y paramento vertical elevado con anillos empujados en su parte central, cuyo máximo ejemplo lo constituye la Gran Cancha de Chichén Itzá. Esta cancha ha sido considerada como la expresión última del desarrollo alcanzado por el juego de pelota; sin embargo, los cronistas describen uno diferente, o sea el juego de pelota con talud; esto puede tener su explicación en lo siguiente:

10.- La existencia simultánea de varias modalidades del juego de pelota en Mesoamérica

20.- Los relatos no tratan del juego realizado en canchas propiamente dichas, debido a su inmediata destrucción después de la Conquista, sino más bien se están refiriendo, como lo dice Durán, a supervivencias del juego practicado ya sin la construcción.

Se observan semejanzas entre el juego de pelota de Uxmal y Iochicalco en cuanto a perfil, pues éstos tienen banqueta aunque en el último sitio es más extendida y el paramento superior más pequeño. Ambos juegos poseen anillos, pero su coloca-

ción es diferente ya que en el primero están colocados en el centro del paramento superior y en el segundo cerca de la intersección de la banqueta con el paramento. Hay diferencias en cuanto a dimensiones y en que uno tiene sus zonas terminales abiertas (Uxmal) y el otro cerradas (Xochicalco).

Por otro lado, el juego de pelota número 1 de Tula es semejante en perfil y forma de planta al de Xochicalco y, además, es de un periodo más tardío. Por lo anterior el juego de pelota de Uxmal ha sido señalado como "un eslabón entre los del sur de la zona maya y los de Tula y Xochicalco"³, si bien existe también la posibilidad de que el juego de pelota de Xochicalco haya sido más bien el resultado de la influencia de Copán, tanto por sus dimensiones como por la colocación de los marcadores, que en el último sitio son cabezas de guacamaya colocadas en la intersección del talud con el paramento superior; además, como ya se mencionó, en Xochicalco se encontraron cabezas de guacamaya semejantes a las de Copán, aunque no asociadas al juego de pelota.

De esta manera, tenemos que el estado actual de las investigaciones arqueológicas indican que los juegos de pelota de Xochicalco y Tula derivan de un prototipo de juego de pelota maya, sin dejar de lado las influencias de Monte Albán para el altiplano central, en donde tenemos un juego de pelota con gran talud y zonas terminales cerradas como es el de La Manzanilla, Puebla, pero la falta de datos nos impide conocer si es debido a interinfluencias entre ambas regiones.

Las variaciones muy marcadas en los elementos que conforman el perfil interior de las plataformas probablemente suscitaron también diferencias en el modo y reglas de juego. Así, por ejemplo, un talud como el de Monte Albán, una banqueta extendida como la de Xochicalco, o un elevado paramento vertical como el de Chichén Itzá, creemos que probablemente modificarían el modo de jugar. Asimismo la ausencia o presencia de límites en las zonas terminales quizá también contribuyeron a

3.- Ruz Lhuillier, A. "El juego de pelota de Uxmal". Miscellanea Paul Rivet. México, 1958, p. 653.

esas modificaciones. Por último, suponemos que el tipo de marcador indica variaciones en el juego.

En el monumento 27 de El Baúl, Guatemala, se representa un tipo de juego de pelota diferente al practicado en las canchas, mismo que en el Testamento de los Xpantxay es llamado juego de pelota chica; observamos semejanzas con el representado en los relieves de Dainxú, Oaxaca, no obstante la diferencia cronológica, pues, además de que no se realizaba en una cancha propiamente dicha, es igual el tamaño de la pelota y parecida la indumentaria de los jugadores.

A excepción de la Gran Cancha de Chichén Itzá, Uxmal y Cobá, que poseen anillos, los restantes juegos de pelota distribuidos en el territorio maya carecen de ellos, pero poseen marcadores que pueden ser de forma circular o rectangular, lápidas, paneles, o cabezas con espiga; en algunos de estos sitios pueden estar presente dos de estos tipos de marcadores. Tampoco se encuentra evidencia de la línea divisoria trazada al nivel del eje transversal en los juegos de esta región, aunque no se puede descartar la posibilidad de que la hayan tenido; en cambio, a través de las fuentes escritas, sabemos de su existencia en sitios del altiplano central así como también de anillos, esto último comprobado por la arqueología, y de su uso a la llegada de los españoles.

Por lo anterior, parece ser que el anillo corresponde a un desarrollo posterior del marcador del juego de pelota, desarrollo que probablemente tuvo lugar en el centro de México y de ahí que su presencia en los tres sitios mayas arriba mencionados quizá se deba a influencias mexicanas en el norte de Yucatán. La suposición anterior también está basada en el hecho de que los anillos se encuentran colocados en el mismo lugar que las cabezas con espiga de los juegos de pelota del altiplano guatemalteco.

En ningún juego de la región maya se observó la existencia de nichos cuya función no ha sido determinada; entre las hipótesis que existen en relación a su uso, Alfonso Caso⁴ se-

4.- Caso, Alfonso. "Exploraciones en Oaxaca, Quinta y Sexta Temporadas, 1936-37". Instituto Panamericano de Geografía e Historia, Pub. 34, México. 1938, p. 12

ñala las siguientes:

1o.- Que hayan servido para el mismo fin que los anillos en juegos de pelota con talud en lugar de muros verticales.

2o.- Como están colocados, en el caso de Monte Albán, en los ángulos noreste y suroeste y en una misma línea con el altar central, es posible que marcaran una dirección astronómica.

3o.- Que fueron lugares para colocar imágenes de los dioses patronos del juego

4o.- Que tuviesen un fin meramente utilitario y sirvieran para colocar los objetos de juego.

Es interesante hacer notar que el juego de pelota de Tula es el único que posee nichos y anillos.

La Gran Cancha de Chichén Itzá está asociada a otras construcciones como son la plataforma de calaveras o tzompantli y la plataforma de las águilas que tiene tableros esculpidos con águilas y jaguares devorando corazones. El juego de pelota número 2 de Tula, Hidalgo, también está relacionado a un tzompantli y a una plataforma cuyas características desconocemos; el juego de pelota sagrado de la capital azteca, el Teotlachtili, de acuerdo al Código Florentino, se le representa junto a la plataforma del cuauhxicalli (vaso de corazones-águila), el tzompantli (armazón de cráneos) y el Temalácatl (plataforma de la piedra redonda para el sacrificio humano gladiatorio).

El sacrificado del juego de pelota representado en los relieves de la Gran Cancha de Chichén Itzá, guarda semejanzas con el de la estela de Aparicio puesto que de este jugador también brotan los siete chorros de sangre que terminan en una cabeza de serpiente; asimismo, observamos en su mano derecha un objeto que se utilizaba para golpear la pelota al igual que los jugadores de Chichén Itzá, aunque en estos últimos es diferente.

Entre los mayas, la actitud típica del juego es la del arrodillamiento del jugador, ya sea sobre su rodilla derecha o izquierda, y el uso del mismo lado, del antebrazo protegido

para golpear la pelota; no obstante, las representaciones escultóricas de los jugadores de Santa Lucía Cotzumalhuapa, Chichén Itzá, la de una figurilla de Jaina y la de Icaiché, Q. Roo., dan fe del uso de guantes u objetos para golpear la pelota, quizá en sustitución del antebrazo. Los jugadores del primer sitio presentan deformación en una de sus rodillas, no sabemos si se debe a que era utilizada para apoyarse en el suelo o, en último caso, para golpear la pelota con ella. En cuanto al cinturón protector, la teoría más aceptable es que servía para esa función, pues no existen datos que apoyen otro uso.

Fuera de la región maya no encontramos esta actitud de juego por arrodillamiento en las representaciones escultóricas, a excepción del jugador representado en la estela encontrada en el juego número 1 de Tula, Hidalgo, el que parece haber sido modelado en una pose similar. Pero el uso de guantes u objetos para golpear la pelota lo encontramos en jugadores de la costa del golfo y en los de Dainzú, Oaxaca.

Nos referiremos ahora al complejo yugo-hacha-palma y su presencia en la región maya. Como ya se dejó asentado, han sido considerados como las representaciones en piedra de objetos utilizados en el juego de pelota y su origen y desarrollo se ha ubicado en el centro de Veracruz, y lo hemos encontrado también en la región maya pero sin la asociación de la palma en lugares como Santa Lucía Cotzumalhuapa, Palenque, Copán y en El Salvador. Nuestra opinión consiste en que su presencia se debe a las influencias procedentes del centro de Veracruz, pues creemos que estos objetos de piedra corresponden a una concepción si no más tardía sí ajena a los mayas y además dotada de un simbolismo del que no llegan a participar totalmente estos últimos.

La complicada indumentaria de los mayas, confirmada por nuestra única fuente, el Popol Vuh, tiene semejanzas con la de los jugadores de la costa del golfo pero no con la usada por los jugadores del centro de México, a excepción del mencionado jugador de Tula, Hidalgo. Lo anterior tiene su explicación en el hecho de que para el centro de México son escasas

las representaciones de jugadores y sólo contamos con la información escrita que se refiere a épocas tardías, o sea cuando ya el juego había evolucionado, habiéndose simplificado la indumentaria de los jugadores juntamente con la modificación de las reglas de juego, así como lo relacionado a las partes del cuerpo empleadas para el mismo, pues en dicha información escrita no se habla del uso del antebrazo.

Al ocuparnos de la personalidad de los jugadores mayas, por la arqueología inferimos que eran sacerdotes y guerreros principalmente; nuestra fuente escrita se refiere sólo a los guerreros como jugadores de pelota. Las figurillas de Jaina podrían representar jugadores que no fuesen precisamente sacerdotes o guerreros.

De acuerdo a la interpretación de García Payón, y estableciendo comparaciones con otras regiones en este aspecto, el jugador que aparece en los relieves de El Tajín es un guerrero. Pasando al centro de México, tenemos un cambio bastante radical en cuanto a la personalidad de los jugadores, cambio consecuente con la etapa histórica por la que atravesaban los pueblos de esta región, ya que por las fuentes escritas nos enteramos de que el juego de pelota había dejado de ser una actividad exclusiva de los grupos dirigentes.

En base a lo anterior podemos asentar que, mientras en la región maya el juego de pelota conservó su significado religioso, en los pueblos del centro de México se inicia un cambio, puesto que sin abandonar del todo su aspecto religioso empezaba a adquirir características de una actividad con fines de pasatiempo.

Respecto al tamaño de la pelota, para la región maya contamos con los datos proporcionados por la arqueología; así tenemos que en los marcadores aparece de gran tamaño, habiéndose hecho la aclaración de que podría deberse a su representación simbólica. Por otro lado, tenemos que el diámetro central de los anillos de Cobá, Uxmal y Chichén Itzá, es de 50, 60 y 45 centímetros respectivamente. Estos datos hablan en favor de una pelota de mayor volumen en relación a la utilizada

en el centro de México en donde contamos con la información proporcionada por la arqueología, las fuentes escritas y la etnografía. De esta manera vemos que los anillos que tomamos en cuenta para nuestro estudio, registran un promedio de 19 centímetros en el diámetro del agujero central. Por otra parte, las crónicas coloniales aunque no precisan el tamaño y peso de la pelota asientan que ésta apenas cabía a través del agujero de los anillos, o sea que era un poco más pequeña que el agujero; y, por último, refiriéndonos a la información etnográfica, Isabel Kelly⁵, en su investigación sobre las supervivencias del juego de pelota en pueblos de la costa occidental de México, reporta una pelota cuyo diámetro es de 18 centímetros y su peso de 3.600 kilogramos.

Significaciones cósmicas están presentes en los restos arqueológicos del juego de pelota tanto en la región maya como en otras regiones de mesoamérica; a modo de ilustración, citaremos los símbolos astronómicos de los marcadores de Yaxchilán, glifo de venus y el de la banda celeste; en El Tajín, la faja celeste que enmarca las escenas del juego de pelota, y en el altiplano central, de acuerdo a los especialistas, hay signos astronómicos en los anillos para el juego.

En las fuentes escritas también se aprecia este significado; el Popol Vuh se refiere, entre otros aspectos, a la creación de los seres luminosos; en los códices de la región mixteca y Puebla-Tlaxcala es frecuente la representación de símbolos de la banda celeste, de Venus, del sol, etcétera; en el mito de Tezozomoc hay un significado cósmico.

En cuanto a la relación del juego de pelota con la agricultura, en la región maya hay representaciones glíficas del sol y el agua como acontece en Copán o en Tikal, en este último sitio se encontró un jugador de pelota enterrado con figuras del dios Chaac. La anterior relación está comprobada en la fuente escrita, el Popol Vuh, con las cañas de maíz y el árbol que fructifica, así como en la intervención del dios de la llu

5.- Kelly, Isabel. "Notes on a West Coast Survival of the Ancient Mexican Ball Game". (Notes on Midd.Amer.Arch.and Ethn.) Carnegie Institution of Washington. Vol. 1:26, 1943, p.164.

via y la diosa de las mieses en los sucesos referidos al juego de pelota.

Fuera de la región maya, relaciones con el agua, la lluvia y la fertilidad están indicadas en los códices y en el mito que trata de Huémac y los dioses de la lluvia que esconden el maíz.

El sacrificio humano asociado al juego de pelota es común en las culturas de Mesoamérica tanto en los vestigios arqueológicos como en las fuentes escritas; el sacrificio por decapitación tiene implicaciones cósmicas, de fertilidad o guerreras.

Por último, el juego de pelota simboliza, en el aspecto social, sucesos históricos como lo pudimos observar en las fuentes estudiadas pertenecientes tanto a la región maya como del centro de México. Pero en su calidad de espectáculo ligado a las apuestas que expresa un desprendimiento inicial de su aspecto religioso, sólo se pudo apreciar en los pueblos del centro de México.

CONCLUSIONES.

1.- El juego de pelota refleja, como característica esencial, una cualidad dialéctica en que se llega a una situación nueva a través de la lucha entre contrarios durante el desarrollo de las acciones del juego. Esta característica esencial lo hace susceptible de expresar la concepción dialéctica que acerca del mundo y de la vida tenían los mayas.

2.- En sus lejanos inicios el juego de pelota posiblemente se originó como una especie de práctica o divertimento y después paulatinamente fue siendo incorporado al ritual religioso.

Probablemente primero se jugó con una pelota hecha de material distinto al hule, quizá ya con algún carácter religioso. Con la aparición de la pelota de hule, por sus características, es posible que contribuyera a la necesidad de estructuras para la realización del juego y que, al ubicarse dentro del centro ceremonial, manifieste un nexo más notorio con la religión. Esta relación se va acentuando con el tiempo, hasta el punto de que la religión parece influir en el posterior desarrollo del juego de pelota.

3.- El análisis de los vestigios materiales nos sugiere que hubo una transformación en el tamaño y el perfil de las canchas del juego de pelota, posiblemente como consecuencia de un mayor conocimiento de la técnica de la construcción; este hecho podría estar relacionado con las fases constructivas de los otros edificios del centro ceremonial y no lo desvinculamos del crecimiento del centro mismo. Pero suponemos que no solamente estos dos aspectos contribuyeron a la modificación de las canchas en cuanto a tamaño y perfil, sino que existe la posibilidad de que quizá al haber un mayor perfeccionamiento en la técnica de fabricación de la pelota, eso haya traído correlativamente una variación en el tamaño de ésta y consecuentemente una modificación en las características de la cancha.

-En realidad una pelota grande, por su peso, tiene menos rebote y por lo tanto requiere de canchas de menor tamaño, así como de una indumentaria más pesada que proporcione mayor protección al jugador, mientras que una pelota de menor tamaño aumenta su rebote y crea la necesidad de canchas de dimensiones más grandes, con muros limitando sus zonas terminales, y el aligeramiento del equipo de los jugadores que les permita una mayor agilidad.

Lo anterior está ilustrado en términos generales en las construcciones, que son de menor tamaño en épocas tempranas y más grandes en épocas tardías, así como también en la modificación de la indumentaria de los jugadores, en la que, según cronología de marcadores, estelas y figurillas, se observa un aligeramiento en el equipo del jugador.

Aunque se han hecho estudios tendientes a marcar características regionales o periodos de evolución, no se han obtenido conclusiones precisas, pues vemos que en un mismo sitio hay juegos de pelota con diferentes características, o bien la supervivencia en épocas tardías de un tipo que se construyó en tiempos tempranos; es decir, que cada región optó por seguir construyendo determinado tipo de juego de pelota no obstante que en otras regiones se seguía diferente estilo. La anterior opinión supone también que las reglas de juego variaban de región a región.

- 4.- Desde un punto de vista integrativo, suponemos que dentro de una misma fase histórica las diferencias que se observan en los juegos de pelota de la zona maya son más bien de forma que de contenido significativo. Por otra parte, la modificación en el contenido significativo del juego de pelota, es lo que nos sugiere cambios importantes en la concepción religiosa, o la transformación de una fase histórica en otra.

De este modo, pensamos que el juego de pelota podría también expresar el paso de una etapa teocrática a una militarista, acontecimiento que ocurriría no sin históricas

luchas por el poder entre estratos diferentes. Creemos que se afirma la idea anterior cuando se considera a la cultura maya como parte del desarrollo histórico general de Mesoamérica. Así, tenemos que, a la llegada de los españoles, los pueblos del valle de México expresaban un mayor desarrollo de la etapa militarista, en donde ya se mostraban los indicios del surgimiento de los pochtecas como un estrato social en ascenso, lo que parece reflejarse también en el juego de pelota, que muestra una posible tendencia hacia su uso en los mercados como atracción; este último fenómeno no llega a manifestarse en la zona maya debido, quizá, a la Conquista.

- 5.- En base al análisis de los datos aportados por las fuentes escritas y por la arqueología maya, así como su comparación con los que se obtuvieron de los pueblos mesoamericanos no mayas, nos permitimos sugerir que el juego de pelota entre los mayas contribuye a revelarnos el proceso dialéctico plasmado en una línea general ascendente del desarrollo histórico de los pueblos de Mesoamérica, donde formas de organización social, política y económica superiores suceden a otras inferiores, y que la contemporaneidad de culturas en diferentes etapas de evolución no invalida este planteamiento.

Por último, creemos que el punto de vista utilizado en nuestra tesis para estudiar el juego de pelota entre los antiguos mayas, es una tentativa para llegar a un mayor conocimiento histórico de los pueblos mesoamericanos.

BIBLIOGRAFIA

ACOSTA, J.R. y MOEDANO, K.H.

- 1946 "Los juegos de pelota". México Prehispánico. (Antología de Esta Semana), México, pp. 365-384.

BERNAL, Ignacio.

- 1967 "La presencia olmeca en Oaxaca". Culturas de Oaxaca I. Museo Nacional de Antropología. Departamento de Difusión Cultural, INAH. Junio.

- 1969 "El juego de pelota más antiguo de México". Artes de México. No. 119. XV Aniversario, número extraordinario. México.

BLON, Frans.

- 1932 "The Maya Ball-game Pok-ta-pok". Middle American Research Series Pub.4. Tulane University. N.Orleans pp. 485-530.

BORHEGYI, Steph F. de

- 1950 "Estudios arqueológicos en la Falda Norte del Volcán de Agua". Antropología e Historia de Guatemala. Vol. II, No. 1, pp. 1-22.

- 1960 "America's Ball-game". Natural History, Vol. 69, No. 1, pp. 48-59.

- 1961 "Ball-game Handstone and Ball-game gloves". Essays in Pre-Columbian Art and Archaeology. Harvard University Press, Cambridge. pp. 126-151.

- 1968 "Archaeological Reconnaissance of Chinkultic, Chiapas, Mexico". Middle American Research Institute, Pub.26. Tulane University, pp. 119-134.

- 1965 "Archaeological Synthesis of the Guatemala Highlands", en Handbook of Middle American Indians. (Archaeology of Southern Mesoamerica, Part. 1), Austin, University of Texas, Press. pp. 3-58

BRASSEUR DE BOURBOURG, CH.E.

- 1861 Popol Vuh: le livre sacré et les mythes de l'antiquité Américaine. Paris.

CARMACK, Robert M.

- 1968 "Toltec influence on the Postclassic Culture History of Highland Guatemala". Middle American Research Institute, Pub. 26. N. Orleans, Tulane University, pp. 49-92.

CASO, Alfonso.

- 1938 "Exploraciones en Oaxaca, Quinta y Sexta Temporadas, 1936-1937". Instituto Panamericano de Geografía e Historia, Pub. 34. México.

CODICM BODLEY, en Antigüedades de México, SHACP, Vol. 2, México, 1964.

- CODICE BORBONICO, *Manuscript Mexicain de La Bibliothèque du Palais Bourbon. Par M.E.T. Hamy. Paris, 1899.*
- CODICE BORGIA, *Comentarios de Eduard Selser. F.C.E. México, 4 Vols.*
- CODICE FEJERVARY-MAYER, en Antigüedades de México, SHCP, México, 1967, Vol. 4.
- CODICE MAGLIABECCHIANO XXX, 3. Berkeley, University of California. 1903.
- CODICE MENDOCINO, en Antigüedades de México, SHCP, México, 1964, Vol. 1.
- CODICE NUTTALL, Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology, Harvard Univ. Cambridge, 1902.
- CODICE SELDEN II, en Antigüedades de México, SHCP, México, 1964, Vol. 2.
- CODICE VINDOBONENSIS, en Antigüedades de México, SHCP, México,
- CLUNE, Francis, Jr.
1963 A functional and historical analysis of the Ball-game of Mesoamerica. Published on demand by University Microfilms. Michigan. U.S.A.
- COGOLLUDO, LOPEZ, de
1955 Historia de Yucatán. Comisión de Historia, 4a.Ed. 2Vols. Campeche, México.
- CONTRERAS, Eduardo.
1965 "La zona arqueológica de Manzanilla, Puebla". en Boletín INAH, No. 21. México.
- DURAN, Fray Diego
1967 Historia de las Indias de la Nueva España e Islas de Tierra Firme. Edit. Porrúa. México. 2 tomos.
- EDMONSON, Munro S.
1971 The Book of Counsel: The Popol Vuh of the Quiche Maya of Guatemala. Tulane University (Midd.Amer. Research, Pub. 35).
- EKHOLM, G.F.
1946 "The probable Use of Mexican Stone Yokes". American Anthropologist. Vol. 48, No. 4, Menasha, pp. 593-606.
- 1961 "Puerto Rican Stone 'Collars' as Ball-game belts." Essays in Pre-Columbian Art and Archaeology. Harvard University Press. Cambridge. pp. 356-371.
- FERNANDEZ DE OVIEDO Y VALDES, Gonzalo
1851-56 Historia general y natural de las Indias. Madrid.

- FLORES GUERRERO, Raúl
1962 Historia General del Arte Mexicano. Epoca Prehis-
pánica. Edit. Hermes, S.A. Buenos Aires.
- FONCERRADA DE MOLINA, Martha.
1965 La Escultura Arquitectónica de Uxmal. Instituto de
Investigaciones Estéticas. UNAM, México.
- FUENTE, Beatriz de la:
1964 La Escultura de Palenque. Instituto de Investiga-
ciones Estéticas, UNAM, México.
- GARCIA PAYON, José.
1961 "Ensayo de interpretación de los bajorrelieves de
los cuatro tableros del juego de pelota sur del Ta
jín, Ver." en El México Antiguo. T. I, México, pp.
445-458.
- GARZA TARAZONA, Silvia.
1970 Análisis de la arquitectura representada en los có-
dices mixtecos. Tesis Profesional, ENAH, México.
- GARIBAY, Angel Ma.
1961 Vida Económica de Tenochtitlan. I. Pochtecatoytl.
Instituto de Historia, Seminario de Cultura Ná-
huatl, UNAM, México.
1964b Epica Náhuatl. Traducción, selección y notas de...
UNAM, (Biblioteca del Estudiante Universitario),
México.
- GOMARA L., Francisco.
1826 Historia de las Conquistas de Cortés. (Ed. de C.Ma.
Bustamante). México.
- HERNANDEZ, Francisco.
1946 Antigüedades de la Nueva España. México.
1971 Estructura Económica de los Antiguos Mayas. Tesis
Profesional. UNAM, México.
- KATZ, Friedric.
1966 Situación Social y Económica de los aztecas duran-
te los siglos XV y XVI. Instituto de Investigacio-
nes Históricas. UNAM. México.
- KELEWEN, Pal.
1956 Medieval American Art. Masterpieces of the New
World before Columbus. Third Rev. Ed., Dover Pub.
Inc. New York.
- KELLY, Isabel.
1943 "Notes on a West Coast Survival of the Ancient Me-
zican Ball-Game". (Notes on Middle Am. Arch. and.
Ethn.). Carnegie Institution of Washington, Vol. 1:
26. Washington.

- KRICKBERG, Walter.**
 1966 "El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso", en Traducciones Mesoamericanistas. Sociedad Mexicana de Antropología. México, T.I.
- LANDA, Diego de**
 1941 Landa's Relación de las Cosas de Yucatán. Con notas de Alfred W. Tonner (Papers of the Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology, Harvard University, Vol. XVIII). Cambridge.
- LEON-PORTILLA, Miguel.**
 1968 Tiempo y realidad en el pensamiento maya. Instituto de Investigaciones Históricas. UNAM. México.
 1970 Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares. F.C.E. México.
- LOPEZ AUSTIN, Alfredo.**
 1967 Juegos Rituales Aztecas. Instituto de Investigaciones Históricas (Serie Documental No. 5) UNAM. México.
- LONGYEAR, John W. III.**
 1944 Archaeological Investigations in El Salvador. Con Apéndice de Stanley Boggs. (Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology. Memoirs; vol. 9, No.2), Cambridge, Harvard University.
 1952 Copán Ceramics. A study of Southeastern Maya Pottery. Carnegie Institution of Washington, Pub. 597, Washington.
- LOWE, Gareth W.**
 1959 "Archaeological exploration of the Upper Grijalva River, Chiapas, Mexico". Papers of the New World Archaeological Foundation. No. 2, Pub:3) Orinda.
- MAUDSLAY, A.P.**
 1889-1902 Archaeology. Biologia-Centrali Americana. 5 Vols. London.
- MARQUINA, Ignacio.**
 1964 Arquitectura Prehispánica. INAH. México.
- MARTIR DE ANGLERÍA, P.**
 1944 Décadas del Nuevo Mundo. Buenos Aires.
- MATOS M., Eduardo.**
 1965 "Un juego de pelota doble en San Isidro, Chiapas". en Boletín INAH. No. 25, México.
- MEDINA VIGA, Miguel.**
 1971 Influencias centromexicanas y atlánticas en el área maya. Tesis Profesional. ENAH. México.

MORLEY, S.G.

1937-38 The Inscriptions of Peten. Carnegie Institution of Washington, Pub. 437. Washington. 5 Vols.

1972 La Civilización Maya. Revisada por George W. Brainerd. F.C.E. México.

MOTOLINIA, Fray Toribio de Benavente.

1903 "Memoriales de Fray Toribio Motolinia". Manuscrito de la Colec. del Sr. D.J.G. Icazbalceta. México.

NAVARRETE, Carlos y LUJAN, Luis.

1963 "Reconocimiento arqueológico del Sitio de Dos Pilas, Petzbatún, Guatemala". Universidad de San Carlos, No.2.

PARSONS, Lee A.

1968 Bilbao, Guatemala. (Publications in Anthropology, No. 12) Milwaukee Public Museum. V.2.

PIÑA CHAN, Román.

1967 Una visión del México Antiguo. Instituto de Investigaciones Históricas. UNAM. México.

POMAR, Juan Bautista.

1927 Relación de Texcoco. México.

PROSKOURIAKOFF, Tatiana.

1969 Album de Arquitectura Maya. F.C.E. México.

1950 "A Study of Classic Maya Sculpture". Carnegie Institution of Washington, Pub. 593. Washington.

1960 "Varieties of Classic Central Veracruz Sculpture". Carnegie Institution of Washington, Pub. 606. Washington, pp. 61-94.

QUIRARTE, Jacinto.

1972 "El juego de pelota en Mesoamérica: Su desarrollo Arquitectónico". en Estudios de Cultura Maya No. 8 UNAM. México. En prensa.

RAYNAUD, George.

1939 Popol Vuh. El Libro del Consejo. UNAM. México.

RECINOS, Adrián.

1947 Popol Vuh: Las antiguas historias del Quiché. Biblioteca Americana. Serie de Literatura Indígena. Traducción del texto original. F.C.E. México.

1950 Memorial de Sololá: Anales de los Cakchiqueles, Título de los Señores de Totonicapán. Traducción del original quiché. F.C.E. México.

1957 Crónicas indígenas de Guatemala. Guatemala.

RELACIONES DE YUCATAN.

1885 Colección de documentos inéditos relativos al descubrimiento, conquista y organización de las antiguas posesiones españolas de Ultramar, Vol.11 y 13 Madrid.

- RUPPERT, Karl and DENISON, John, Jr.
 1943 Archaeological Reconnaissance in Campeche, Quintana Roo and Peten. Carnegie Institution of Washington, Pub. 543. Washington.
- RUZ L'HUILLIER, Alberto.
 1945a "Campeche en la Arqueología Maya". Acta Antropológica I: 2-3. México.
 1945b "Arqueología Maya: Trayectoria y Meta". Cuadernos Americanos, Núm. 4, México. pp. 139-155.
 1958 "El Juego de Pelota de Uxmal". Miscellanea Paul Rivet. México.
 1962 "Exploraciones arqueológicas en Palenque: 1957". Anales del Instituto Nacional de Antropología e Historia. Vol. XIV, No. 43, México.
 1968 Costumbres Funerarias de los Antiguos Mayas. UNAM. México.
- SAHAGUN, Fray Bernardino de.
 1938 Historia General de las Cosas de la Nueva España. Ed. Pedro Robredo. México, 5 Vols.
- SATTERTHWAITE, Linton, Jr.
 1944 "Ball Courts". Piedras Negras Archaeology: Architecture. Pt. 4. University of Pennsylvania, Philadelphia.
- SCHULTZE-JENA, Leonhard S.
 1944 Popol Vuh: das heilige buch der Quiché-Indianer von Guatemala. Stuttgart-Berlin.
- SMITH, A. Ledyard.
 1955 "Archaeological Reconnaissance in Central Guatemala". Carnegie Institution of Washington (pub.608) Washington.
 1961 "Types of Ball Courts in The Highlands of Guatemala". Essays in Pre-Columbian Art and Archaeology. Harvard University, Press. Cambridge.
- SMITH, A.L. and. A.V. KIDDER.
 1943 Explorations in the Motagua Valley. Carnegie Institution, Pub. No. 546, Contribution 41. Washington.
- STERN, Theodore.
 1966 The Rubber Ball-Games of The Americas. Monograph. No. 17 of the American Ethnology Society. New York.
- STROMSVIK, Gustavo.
 1950 "Las Ruinas de Asunción Mita. Informe de su Reconocimiento". Antropología e Historia de Guatemala. Vol. II, No. 1, pp. 23-29.
 1952 "The Ball Courts at Copan" (Contributions to American Anthropology and History No. 55). Carnegie Institution of Washington. Pub. 596. Washington.

TEZOZOMOC, Fdo. Alvarado C.

1878 Crónica Mexicana, en Biblioteca Mexicana. México.

THOMPSON, J. Eric.

1939 Excavations at San Jose, British Honduras. Carnegie Institution of Washington. Pub. 506. Washington.

1941 "Yokes or Ball Game Belts". American Antiquity. Vol. 6, No. 1, pp. 320-326.

1943b "A figurine whistle representing a ball-game player". (Notes on Middle American Archaeology and Ethnology, Vol. 1, No. 25). Carnegie Institution of Washington. Cambridge, pp. 160-163.

1948 "An Archaeological reconnaissance in the Cotzumalhuapa region, Escuintla, Guatemala". (Contributions to American Anthropology and History, No. 44). Carnegie Institution of Washington, Pub. No. 574. Washington.

1959 Grandeza y decadencia de los mayas. F.C.E. México.

1966 Maya Hieroglyphic Writing. An Introduction. Third printing, University of Oklahoma Press. Norman.

THOMPSON, J. Eric; POLLOCK, Harry E.D., CHARLOT, Jean.

1932 A preliminary Study of the Ruins of Coba, Quintana Roo, Mexico. (Carnegie Institution of Washington, Pub. 424) Washington.

TORQUEMADA, J. de

1723 Los Veinte i un Libros Rituales i Monarchia Indiana. Madrid.

TOSCANO, Salvador.

1944 Arte Precolombino de México y de la América Central. Instituto de Investigaciones Estéticas. UNAM. México.

1945 "Informe sobre la existencia de jugadores de pelota Maya en la cerámica escultórica de Jaina". (Notes on Middle American Archaeology and Ethnology, Vol. 2, No. 54). Carnegie Institution of Washington. Cambridge, pp. 182-184.

TOZZER, Alfred M.

1957 "Chichen Itza and its Genote of Sacrifice". Memoirs of the Peabody Museum of Archaeology and Ethnology. Harvard University, Vols. XI and XII. Cambridge.

XIMENEZ, Francisco.

1857 Las historias del origen de los indios de esta provincia de Guatemala. 1857. Guatemala.

ZORITA, Alonso de

1942 Breve y Sumaria relación de los Señores de la Nueva España. México, UNAM. (Biblioteca del Estudiante Universitario).