



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN**

**“EL JUEGO DE PELOTA EN MESOAMÉRICA: ¿ACTIVIDAD
LÚDICA O RELIGIOSA?”**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN HISTORIA

P R E S E N T A

OSCAR RAFAEL ROURA OLVERA

ASESOR: MTRO. JOSÉ GARCÍA GAVITO

Junio, 2006



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

AGRADECIMIENTOS

Papá y Mamá

Gracias por todo lo que han hecho por mí, sin ustedes no hubiera podido lograrlo. Este título es de ustedes. No pude haber tenido mejores padres, los quiero mucho. Parece corto este agradecimiento pero para ustedes podría escribir miles de trabajos como este y no terminaría de demostrarles mi cariño y gratitud.

Laura, Rosa, Luz y Javier

Los cuatro han sido un soporte y una motivación para poder llegar a este logro. Aunque somos diferentes nos complementamos y nos queremos. Sus diversas maneras de apoyarme me permitieron alcanzar esta meta. Fueron el motor para lograr esta objetivo, y aunque nos encontremos separados siempre seremos hermanos, los quiero mucho y voy a resumir todo lo que siento con dos palabras: Muchas Gracias.

Mauricio, Cecilia y Gustavo

Espero que esto les sirva para seguir adelante con sus estudios, he tratado de ser un ejemplo para ustedes, demostrarles que todo se puede lograr si persisten y luchan por lo que quieren. Saben que cuentan conmigo para lo que necesiten.

Isabel

Donde quiera que te encuentres esto es para ti, siempre atesorare tu recuerdo con amor y cariño. Eres una luz que me guía y protege. Te quiero y té extraño, lo único que me resta decirte es: Gracias, por haber estado con todos nosotros.

Familia Sandoval García

Que les puedo decir sino gracias por su cariño y apoyo. Hay mucha gente que no tiene una familia, pero yo soy una persona muy afortunada, ya que puedo decir que no solo tengo una, sino dos, ustedes son mi otra familia.

Índice

Índice	1
Introducción	3
Capítulo I El Juego de Pelota	21
I.I Orígenes	25
I.I.I Los Olmecas	25
a) Principales Asentamientos Olmecas	28
b) Influencia Olmeca en Mesoamérica	29
I.I.II Evidencias del Juego de Pelota durante el Preclásico	32
I.I.III El Caso de Paso de la Amada	38
I.II Importancia en Mesoamérica	41
I.II.I Importancia Religiosa	44
a) El Juego de Pelota y Venus	45
b) El Juego de Pelota y los Sacrificios	48
1) Sacrificio en Estelas	54
2) El Sacrificio en los Códices	56
c) Mitos, Lucha de Contrarios y Fertilidad en el Juego de Pelota	59
1) El <i>Popol Vuh</i>	59
2) Mito de Huitzilopochtli	67
3) Mito de Huémac	68
I.II.II Importancia Social y Política	69
a) El Juego de Pelota en Arquitectura y Escultura	72
1) Chichén Itzá	72
2) Yaxchilán	76
3) Copán	82
b) Cerámica	86
c) Petroglifos	86
d) Códices	87
e) Dainzú-Macuixóchitl	90
I.III Diferentes tipos de Juego de Pelota	93
Capítulo II Restos materiales y jugadores	100
II. I Canchas	102
II.I.I Marcadores	114

II.I.II Hachas	116
II.I.III Agujero Central	118
II.II Accesorios	122
a) La Pelota	122
b) Los Yugos	129
c) Palmas	132
II.III Los jugadores	134
a) La Indumentaria de los Jugadores	138
Capítulo III El Juego de Pelota en la Sociedad Mexica	141
III.I El imperio mexica	143
III.I.I Orígenes	143
III.I.II La Peregrinación	145
III.I.III La Triple Alianza	154
III.I.IV México-Tenochtitlan	157
III.II Organización social	166
III.III Ullama	175
Conclusiones	183
Anexo	191
Bibliografía	195
Índice de Imágenes	217

Índice de Imágenes

1. Tabla cronológica de Mesoamérica. <i>Editorial Raíces</i> . Edición especial 11 p. 6.	3
2. Mapa de Mesoamérica. <i>Editorial Raíces</i> . Edición especial 11 p. 8.	4
3. Distribución de los juegos de pelota. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 9 p. 7.	7
4. Cancha de Teotenango. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 9 p.10.	22
5. Jugador de pelota de Cuicuilco. <i>Exposición "Dioses del México Antiguo"</i> .	23
6. Mapa de la zona nuclear olmeca. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 12 p. 27.	27
7. Relieve de Chalcatzingo, Morelos. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 12 p. 34.	30
8. Relieve de Jutztlahuacan, Guerrero. <i>Editorial Raíces</i> . núm.12 p. 35.	30
9. Mapa de Teopantecuanitlán. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 12 p. 59.	31
10. Escultura de Teopantecuanitlán. <i>Editorial Raíces</i> . núm 12 p. 60.	31
11. Relieve de Xoc, Chiapas. <i>Editorial Raíces</i> . núm 12. p. 32.	32
12. Cabeza Olmeca, Monumento 1 La Venta. <i>Editorial Raíces</i> . Suplemento Catálogo de cabezas colosales olmecas.	33
13. Cabeza Olmeca, Cabeza 1 de San Lorenzo. <i>Editorial Raíces</i> . Suplemento Catálogo de cabezas colosales olmecas.	34
14. Yugo de El Manatí. <i>Foto P. Ortiz</i>	35
15. Relieve de jugador de pelota de Dainzú 4. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 26 p. 25.	37
16. Relieve de jugador de pelota de Dainzú 22. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 26 p. 26.	37
17. Cancha de Monte Albán. <i>Editorial Raíces</i> . num. 3 p. 11.	38
18. Mapa de las zonas de influencia Olmeca (fragmento). <i>Editorial Raíces</i> . núm 12, suplemento.	39
19. Mapa de El Tajín. <i>Editorial Raíces</i> . Edición especial 11 p. 36.	41
20. Mapa de Chichén Itzá. <i>Editorial Raíces</i> . Edición especial 11 p. 55.	42
21. Friso de Quetzalcoatl, Juego de Pelota Sur. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 44 p. 37.	48
22. Tablero 6 o Noreste, Juego de Pelota Sur, El Tajín. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 44. p. 37.	49
23. Tablero Central, Juego de Pelota Sur, El Tajín. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 44. p. 38.	51
24. Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá. <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor</i> .	53
25. Relieve del Gran Juego de Pelota, Chichén Itzá. <i>Foto: J.K. Kowalski</i> .	53
26. Estela de Cotzumalhuapa, Guatemala. <i>Editorial Raíces</i> . núm.44 p. 22.	54
27. Estela 6 de Bilbao, Guatemala. <i>Foto: N. Hellmuth</i> .	54
28. Jugador sacrificado (fragmento) en el Juego de Pelota	

de Chichén Itzá. <i>Foto: J.K. Kowalski.</i>	55
29. Estela de Aparicio, Veracruz. <i>Foto: N. Hellmuth.</i>	56
30. <i>Códice Borgia</i> , Lámina 21. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 24.	57
31. <i>Códice Borgia</i> , Lámina 42. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 26.	58
32. Vaso Maya, Hunahpú e Ixbalanqué, héroes míticos mayas, aparecen a la izquierda antes de empezar el juego contra de los señores de Xibalbá. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 27.	60
33. Disco de Chinkultic, Chiapas. Se reproduce el mito de Ixbalanqué juega contra los señores de Xibalbá, usando como pelota la cabeza de su hermano Hunahpú. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 19.	61
34. Interior de un cuenco donde se representa la resurrección del dios del maíz. La deidad va flanqueada por sus dos hijos, los héroes gemelos: Hunahpú, a la izquierda, e Ixbalanqué, a la derecha. Clásico Tardío. <i>Editorial Raíces.</i> núm.44 p. 30.	62
35. Glifo Ahau. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 41 p. 13.	63
36. Marcadores del Juego de Pelota de Copán, (a. <i>Dibujo L. Schele</i>	65
37. Marcadores del Juego de Pelota de Copán, (c. <i>Dibujo L. Schele</i>	65
38. Marcadores del Juego de Pelota de Copán, (b. <i>Dibujo L. Schele</i>	66
39. La montaña sagrada Coatépetl, situada en medio del agua, recuerda a Aztlan y anticipa a Tenochtitlan. Es el lugar donde nace Huitzilopochtli, donde se integran el agua y el fuego, el primer templo y el sitio en donde los aztecas se volvieron mexicas. Manuscrito Tovar, f. 89.	67
40. Los divinos señores de Toniná como jugadores de pelota. Monumento 172. Toniná, Chiapas. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 33.	69
41. Tablero del Juego de Pelota de Calakmul. <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	70
42. Sacerdote-Guerrero, Relieve del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, (fragmento). <i>Editorial Raíces.</i> núm.44 p. 46.	72
43. Relieve del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, (fragmento). <i>Editorial Raíces</i> núm.44 p. 46.	73
44. Planos del Juego de Pelota, planta original. <i>Dibujo: Román Piña Chan.</i>	74
45. Planos del Juego de Pelota, planta modificada por la construcción de los templos norte, del sur y de los tigres. <i>Dibujo: Román Piña Chan.</i>	74
46. El Anexo de los Tigres visto de frente, Chichén Itzá. <i>Foto: Román Piña Chan.</i>	75
47. Trono en forma de jaguar y mascarón del dios Kukulcan en el Anexo de los Tigres, Chichén Itzá. <i>Foto: Román Piña Chan.</i>	75
48. Dibujo de un guerrero que se encuentra en uno de los muros interiores del Anexo de los Tigres, Chichén Itzá. <i>Dibujo: Román Piña Chan.</i>	75
49. Escalera Jeroglífica 2 de Yaxchilán, Tablero1. <i>Dibujo de</i>	

<i>Kathryn Reese Tylor.</i>	76
50. Escalera Jeroglífica 2 de Yaxchilán, Tableros 2 y 3. <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	77
51. Escalera Jeroglífica 2 de Yaxchilán, Tablero 11. <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	77
52. Escalera Jeroglífica 2 de Yaxchilán, Tableros 4 y 5. <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	78
53. Escalera Jeroglífica 2 de Yaxchilán, Tableros 9 y 10. <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	78
54. Escalera Jeroglífica 2 de Yaxchilán, Tableros 12 y 13. <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	79
55. Jugadores enmascarados de Yaxchilán. <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	79
56. Escalera Jeroglífica 2 de Yaxchilán, Tableros 6 y 8. <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	80
57. Escalera Jeroglífica 2 de Yaxchilán, Tablero 7. <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	80
58. Estela 1 de La Amelia (a) <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	81
59. Estela 2 de La Amelia (b) <i>Dibujo de Kathryn Reese Tylor.</i>	81
60. Juego de Pelota principal de Copán. <i>Dibujo: Barbara Fash.</i>	82
61. Marcadores de banca del Juego de Pelota A-II, Copán. <i>Dibujo: Barbara Fash.</i>	83
62. Papagayo de las estructuras superiores del Juego de Pelota, Copán (dibujo adaptado de Barbaba Fash)	83
63. Tablero glífico de Toniná. <i>Dibujo: Barbara Fash.</i>	84
64. Vista frontal y posterior del cautivo, Toniná. <i>Dibujo: Peter Mathews</i>	85
65. El marcador central del Juego de Pelota de Toniná y el hoyo de ofrenda debajo de él (dibujo del marcador por Peter Mathews)	85
66. Maqueta del Occidente de México. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 9 p. 13.	86
67. Figurilla de Jaina, Campeche. Funcionario y nobleza representados con el juego de pelota. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 9 p. 14.	86
68. Petroglifos de Plazuelas, Guanajuato. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 9 p. 8.	86
69. Dignatarios sentados en la cancha del Juego de Pelota. <i>Códice Nuttall</i> , p3. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 21.	87
70. <i>Códice Colombino</i> , p. 11. En la parte superior izquierda se dibujó un gran símbolo del año; éste indicaría la fecha en que se efectuó el Juego de Pelota representado abajo, en él se distinguen fácilmente los jugadores. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 22.	88
71. <i>Códice Selden</i> , p.3. El señor 10 Lagartija y la señora 11 serpiente se encuentran en un pueblo en donde hay dos canchas. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 24.	88
72. Glifo de Tlachco, <i>Matricula de Tributos.</i> <i>Editorial Raíces.</i> p. 18-19.	89
73. Glifo de Tlachmálac, <i>Matricula de Tributos.</i> <i>Editorial Raíces.</i> p.18-19.	89
74. Glifo de Tlachyahualco, <i>Matricula de Tributos.</i> <i>Editorial Raíces.</i> p. 18-19.	90

75. Glifo de Tlallachco, *Matricula de Tributos. Editorial Raíces*.p. 18-19. 90
76. Glifo de Tlachco, *Matricula de Tributos. Editorial Raíces*.p. 18-19. 90
77. Relieve 42 de Dianzú, Oaxaca. *Editorial Raíces*. núm. 26 p. 26 91
78. Recreación de la vestimenta de los jugadores de pelota de Dainzú. *Editorial Raíces*. núm. 26 p. 25. 91
79. Careta de jugador de pelota. Proviene de la zona arqueológica de Monte Albán. Monte Albán IL Piedra. 34.5 x 40 cm. Cultura zapoteca. Museo de Sitio de Monte Albán. *Editorial Raíces*.núm. 26 p. 28. 92
80. Representación de la forma de jugar a la pelota con bastón por arriba, Murales de Tepantitlan. *Dibujo: Maria Teresa Uriarte*. 93
81. Representación de la forma de jugar a la pelota con bastón por debajo, Murales de Tepantitlan. *Dibujo: Maria Teresa Uriarte*. 94
82. Representación de la forma de jugar a la pelota con yugo, Murales de Tepantitlan. *Dibujo: Maria Teresa Uriarte*. 94
83. Representación de la forma de jugar a la pelota con el pie, Murales de Tepantitlan. *Dibujo: Maria Teresa Uriarte*. 94
84. Representación de la forma de jugar a la pelota sin marcadores, Murales de Tepantitlan. *Dibujo: Maria Teresa Uriarte*. 94
85. Representación de la forma de jugar a la pelota con marcadores, Murales de Tepantitlan. *Dibujo: Maria Teresa Uriarte*. 95
86. Representación de la forma de jugar a la pelota con marcadores móviles, Murales de Tepantitlan. *Dibujo: Maria Teresa Uriarte*. 95
87. Representación de la forma de jugar a la pelota en cancha escalonada, Murales de Tepantitlan. *Dibujo: Maria Teresa Uriarte*. 95
88. Dibujos de Christoph Weiditz, aparecen dos jugadores de pelota que fueron llevados por Hernán Cortés ante Carlos V en 1528. Se muestra uno de los modos de devolver la pelota en el ulama de cadera. Cabe hacer notar que el texto que acompaña al dibujo habla de la pieza de piel fajado y de cómo se le pegaba a la pelota con los glúteos. *Editorial Raíces*. núm. 44 p. 36. 96
89. Juego de Pelota, Yagul. Este lugar, notable por la similitud de la decoración de sus edificios con los de Mitla, es una de las ciudades que florecieron tras la decadencia de Monte Albán. La inestabilidad que provocó este hechos determinó que los habitantes de los valles centrales se ubicaran en posiciones que permitieran una mejor defensa, tal es el caso de Yagul. El Juego de Pelota que se muestra es el de mayores dimensiones de la región oaxaqueña y el segundo en Mesoamérica. *Editorial Raíces*. núm. 9 p. 12. 100
90. Representaciones del Juego de Pelota. Izquierda: representación del Juego de Pelota en los códices del Altiplano Central. Derecha: glifo para el Juego de Pelota y sección transversal

del juego de Yaxchilan. <i>Editorial Raíces</i> . núm.44 p. 36	102
91. Ehécatl-Quetzalcóatl, con su advocación de mono, fue el dios patrono del Juego de Pelota. Representación de un anillo del Juego de Pelota. <i>Editorial Raíces</i> .núm. 9 p. 15.	102
92. Reconstrucción del Juego de Pelota de Copán, Honduras, hecha por Tatiana Proskouriakoff. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 9 p. 9.	104
93. Tabla que muestra la evolución de las canchas propuesta por Eric Taladoire en 1981. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 9 p. 13.	105
94. Talud del Juego de Pelota de Copán, Honduras. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 9 p. 15.	106
95. Juego doble de San Isidro. Los juegos de pelota con doble cancha son un rasgo propio del área de Malpaso, Chiapas. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 44 p. 43.	107
96. Lápida de piedra esgrafiada, en la que se ve una figura que da la impresión de estar bailando, fue encontrada cerca de la esquina sudeste del montículo central. San Isidro, Chiapas. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 44 p. 45.	108
97. La cancha con la división de los colores rituales. <i>Códice Nuttall</i> , p. 50. <i>Editorial Raíces</i> .núm. 44 p. 26.	109
98. En la parte central de la página 1 del <i>Códice Fejérváry-Mayer</i> se encuentra Xiuhtecuhtli, señor del fuego y del tiempo, "padre y madre de todos los dioses", de acuerdo al <i>Códice Florentino</i> . Al igual que en el <i>Códice Tro-Cortesiano</i> , se incorporaron la cuenta de los destinos y la orientación de los años. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 44 p. 25.	110
99. En la página 61v del <i>Códice Borgia</i> , Ometéotl aparece representado como un guerrero ataviado con falda y otras prendas femeninas que, en posición de parto, da a luz a un niño simbolizado como una cuenta de jade. Es la única imagen del dios andrógino, como lo indican su postura de parto, la caja con una piedra verde (símbolo del niño) entre los muslos, y sobre el <i>maxtlatl</i> bordado de plumas de águila a la izquierda y la falda blanca a ambos lados. <i>Editorial Raíces</i> .núm.20 p. 18.	110
100. Tlalteotl, la tierra, como bestia salvaje. Base del cofre de Hackmack. Museum für Vtilkerkunde, Hamburgo. Las estatuas colosales, llamadas "de Coatlicue" y "de Yolotlicue", representan en el relieve la misma deidad. <i>Editorial Raíces</i> .núm. 20 p. 21.	111
101. Los nueve cielos superiores, los cuatro cielos inferiores y los nueve pisos el inframundo. <i>Alfredo López Austin</i> .	112
102. Los cinco árboles cósmicos: el central y los cuatro de los extremos del mundo. <i>Alfredo López Austin</i> .	112
103. Diagrama de la cancha del Juego de Pelota. <i>Editorial</i>	

	<i>Raíces</i> núm 44 p. 47. <i>Modificado por Oscar Rafael Roura Olvera.</i>	113
104.	Detalle de la cancha del Juego de Pelota, <i>Historia Tolteca-Chichimeca</i> lámina 16v. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 51.	114
105.	Marcador, Estela de La Ventilla, similar a los representados en los murales de Tepantitla. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 32.	114
106.	Detalle del Mural de Tepantitlan, Teotihuacan. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 33.	115
107.	Detalle, el signo de ollin en la parte superior de la Estela de La Ventilla. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 35.	115
108.	Los marcadores estuvieron adornados con motivos simbólicos. En éste se tallaron los cuerpos de serpientes que se entrelazan, lo cual alude al glifo ollin, "movimiento". <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 34.	116
109.	Para delimitar la cancha del Juego de Pelota, en algunos lugares de Mesoamérica se utilizaron marcadores portátiles. Éste tiene esculpido motivos vegetales y círculos. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 34.	116
110.	Marcador con la efigie de un jaguar procedente de la Costa sur de Guatemala. Museo Francisco Marroquín. <i>Foto: N. Hellmuth.</i>	117
111.	Hacha costa del Golfo. <i>Foto: N. Hellmuth.</i>	117
112.	Hachas, El Tajín, Veracruz. <i>Exposición "Dioses del México Antiguo".</i>	118
113.	Hacha de piedra para el Juego de Pelota colección Museo Popol Vuh, Guatemala. <i>Foto: N. Hellmuth.</i>	118
114.	<i>Tonalamatl de Aubin</i> p. 19. Al lado de la cancha de juego aparece un decapitado. De su cabeza cercenada fluye una corriente de sangre hacia una deidad de la tierra, representada por un perro con fuertes zarpas. Enfrente Xochiquetzal, flor preciosa. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 24.	119
115.	<i>Códice Vindobonensis</i> p. 7. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 9 p. 14	119
116.	<i>Códice Colombino</i> 2. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 9 p. 16.	120
117.	Lámina 35 del <i>Códice Borgia</i> . En ella aparecen dos dioses ancianos (a, b) con atuendos de cocodrilo y discos rojos sobre sus torsos. También se ve un templo (c) cubierto de discos rojos y símbolos de Venus. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 55 p. 33.	120
118.	<i>Códice Nuttall</i> , lámina 1. <i>Editorial Raíces.</i> núm. 44 p. 21.	121
119.	Pelotas de hule macizo. La de arriba tiene unos 30 cm de diámetro . Fueron recuperadas en 1996 en El Manatí, Veracruz, por Ma. Del Carmen Rodríguez y Ponciano Ortiz. <i>Foto: P. Ortiz</i>	123
120.	Maqueta de piedra de una cancha de Juego de Pelota con dos esferas. <i>Foto: F. Solís</i>	123
121.	Representación de una pelota y su base, localizada en la Ciudad de México. Se localizaba en la cancha de Tenochtitlan. <i>Foto: F. Solís</i>	123
122.	Escena pintada en un vaso maya de cerámica. <i>Foto: F. Solís.</i>	124

123. Yugos, Golfo de México. <i>Exposición "Dioses del México Antiguo"</i> .	129
124. Yugo con forma de sapo, Costa del Golfo. <i>Foto: N. Hellmuth.</i>	131
125. Palma, Costa del Golfo, Veracruz. <i>Foto: N. Hellmuth.</i>	132
126. Palma con forma de cocodrilo, Costa del Golfo, Veracruz. <i>Foto: N. Hellmuth.</i>	133
127. Jugando en el Tlachco, <i>Códice Florentino</i> . <i>Editorial Raíces</i> núm. 44 p. 52	135
128. Jugadores modernos según Leyenaar, 1978. <i>Dibujo: Teodoro Leyenaar</i>	138
129. Jugador de los tableros del Sitio Q. <i>Dibujo: Barbara Fash.</i>	139
130. <i>Códice Magliabechiano</i> . F. 80r. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 44 p. 20.	139
131. Fragmento. Los divinos señores de Toniná como jugadores de pelota. Monumento 172. Toniná, Chiapas. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 44 p. 18.	139
132. En la Estela de Teptatlaxco se observa el momento en que el jugador de pelota es asistido por otro personaje para colocarle el traje de jugador . <i>Editorial Raíces</i> . núm. 44 p. 27.	140
133. Para le época de la conquista, Tenochtitlan alcanzaba una superficie cercana a los 12 km y tenia entre 150 000 y 200 000 habitantes. Luis Covarrubias, <i>La Isla de México en el siglo XVI</i> . <i>Editorial Raíces</i> .núm. 4 p. 19.	141
134. Chicomoztoc, Fray Diego Durán.	144
135. Lámina 1, <i>Tira de la Peregrinación</i> . <i>Perez Bolde, Alfredo</i>	145
136. Glifo del "Fuego Nuevo", detalle Lamina 10, <i>Tira de la Peregrinación</i> .	148
137. Lamina 18, <i>Tira de la Peregrinación</i> .	148
138. Mapa de la Cuenca de México alrededor del 1500 d. C. <i>Editorial Raíces</i> . núm. 15 p.23.	151
139. Descubrimiento de Tenochtitlan, Fray Diego Durán.	153
140. Los pueblos de la Triple Alianza: Texcoco, México y Tacuba. Detalle del <i>Códice Osuna</i> . <i>Editorial Raíces</i> .núm. 15 p. 20.	155
141. Límites aproximados del imperio mexicana en 1519 (redibujado de Davis, <i>The Aztec Empire. The Toltec Resurgence</i> , p. 83)	156
142. Maqueta reconstructiva del recinto sagrado del templo mayor de México-Tenochtitlan, Museo Nacional de Antropología. <i>Foto: F. Solís</i>	158
143. Página 1, <i>Códice Mendoza</i> . <i>Editorial Raíces</i> . núm. 15 p. 13.	159
144. Cancha del Juego de Pelota. Los objetos que se apostaban aparecen en las esquinas superiores. Fray Diego Durán.	163
145. Vista del Juego de Pelota en la maqueta reconstructiva. <i>Foto: F. Solís</i>	163
146. Ofrenda al dios Xochipilli alusiva al Juego de Pelota. <i>Foto: F. Solís.</i>	164
147. Representación de un pelota y su base, localizada en la Ciudad de México. Se localizaba en la cancha de Tenochtitlan. <i>Foto: F. Solís.</i>	164
148. A la izquierda, Juego de Pelota en <i>tecuilhuitontli</i> . A la derecha, el dios solar en unas andas de maíz, representación simbólica	

- agrícola en *huey tecuihuatl*. *Códice Borbónico*, p. 27. 173
Editorial Raíces. núm. 41 p. 50.
149. Jugadores modernos según Leyenaar, 1978. *Dibujo: Teodoro Leyenaar*. 178

Introducción

La historia de México es muy amplia y parecida a una gran abanico multicolor, en el cual encontramos diversas etapas históricas, que van desde el poblamiento de América y del territorio nacional hasta el cambio democrático del Presidente Fox.

Entre todas ellas ubicamos al México Prehispánico, caracterizado por sus majestuosas construcciones y sus avanzadas culturas¹ que se desarrollaron en el área denominada Mesoamérica. Pero ¿Cuánto tiempo duraron las civilizaciones mesoamericanas?. Estamos hablando de una extensión temporal que va del año 2500 a.C. a 1521 d.C. aproximadamente (Fig.1), que a su vez es dividida en tres grandes periodos² para su estudio:

- Preclásico (2500 a.C. - 200 d.C.)
- Clásico (200 - 900 d.C.)
- Posclásico (900 - 1521 d.C.)

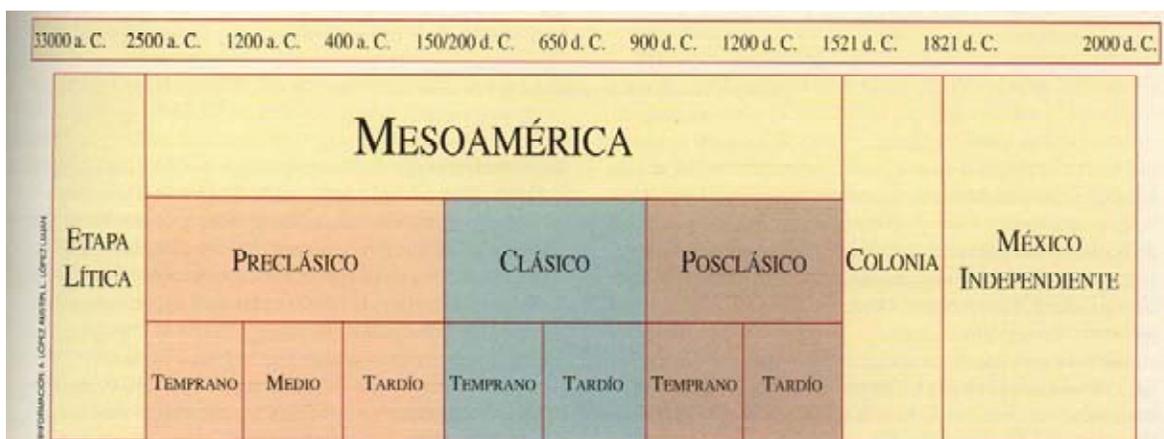


Fig. 1

¹ Cultura: Conjunto de estructuras sociales, religiosas, de manifestaciones intelectuales, artísticas, etc. que caracterizan a una sociedad o una época.

Civilización: Conjunto de caracteres propios de un pueblo o raza o de los pueblos desarrollados. Significados tomados del García-Pelayo y Gross, Ramón, *Diccionario Enciclopédico Larousse*, México, 1997, p.177 y 224.

² Esta periodización tiene como sustento comprender el sentido de los procesos históricos a nivel mesoamericano, y sobre esta base analizar el desarrollo particular de las diferentes áreas. Dicha posición se funda en el hecho de que las sociedades mesoamericanas vivieron una historia compartida durante milenios y estuvieron ligadas por un conjunto complejo y heterogéneo de relaciones. Para profundizar más sobre el tema ver *Arqueología Mexicana, Edición Especial* núm. 11, México, Raíces, 2002. Bibliografía p. 201

A lo largo de este tiempo Mesoamérica vio florecer a una gran cantidad de sociedades que cohabitaron y mantuvieron relaciones las unas con las otras (Fig. 2). Así tenemos a la cultura Olmeca, considerada la madre de todas las demás; Teotihuacan, ciudad enigmática que nos sigue sorprendiendo; la maravillosa civilización Maya, con sus calendarios y escritura, hasta el fastuoso imperio³ Mexica, el más grande e importante de América del norte.

Pero ¿quién fue el que llamó así a esta parte del continente Americano y por qué? El autor del término Mesoamérica fue el investigador, de origen alemán y naturalizado mexicano, Paul Kirchhoff (1900-1972). La investigadora Linda Odena nos menciona que antes de graduarse como etnólogo en Leipzig el año de 1931, había estudiado teología, filosofía, historia y economía, así que llegó a la disciplina antropológica con un impresionante acervo de conocimientos, una amplia visión de los fenómenos sociales enriquecida por su formación marxista y por su militancia política y una conciencia crítica de su trabajo científico.



Fig. 2

Sus investigaciones sobre Mesoamérica eran tan extensas y detalladas, como nos lo hace saber Linda Odena: “La creación de listas de trabajo y cuadros comparativos que rebasaban su amplia mesa de trabajo para extenderse a la sala y

³ El empleo del termino “imperio” para referirse a la cultura mexicana es muy discutido por los especialistas en el tema, así como los conceptos relacionados con la estructura social, tales como “esclavo”, “súbdito”, etc. En el presente trabajo, estos términos, serán utilizados para facilitar la comprensión del lector. *Vid infra* nota 222.

dormitorio, “verdaderas sábanas” como él mismo las llamaba y como eran conocidas en el mundo académico especializado”⁴.

Gracias a los candentes debates que Kirchhoff sostuvo en contra de Wigberto Jiménez Moreno, Alfonso Caso y Eric Thompson, los estudios sobre el México antiguo alcanzaron un alto nivel. Esto es a grandes rasgos una pequeña semblanza de la vida y obra de Paul Kirchhoff.

Kirchhoff realizó una lista con los elementos característicos de las culturas que habitaron Mesoamérica, que reproduzco a continuación:

1. Bastón plantador (coa).
2. Huertos de cultivo ganando terreno al lago (chinampas).
3. Cultivo de chí y su uso para bebida y como aceite para dar lustre a pinturas.
4. Cultivo de maguey para aguamiel, arrope, pulque y papel.
5. Cultivo de cacao.
6. Molienda del maíz cocido con ceniza o cal.
7. Bolas de barro para cerbatanas, bezotes y otros implementos de barro.
8. Pulimento de la obsidiana.
9. Espejos de pirita.
10. Tubos de cobre para horadar piedras.
11. Uso de pelo de conejo para adornar tejidos.
12. Espadas de palo con hojas de pedernal u obsidiana en los bordes (Macuáhuítl).
13. Corseletes estofados de algodón (Ichcahuipilli).
14. Escudos con dos manijas.
15. Turbantes.
16. Sandalias con talones.
17. Vestidos completos de una pieza para guerreros.
18. Pirámides escalonadas.
19. Pisos de estuco.
20. Patios con anillos para el Juego de Pelota.
21. Escritura jeroglífica.
22. Signos para números y valor relativo de éstos según su posición.
23. Libros plegados estilo biombo (códices).
24. Anales históricos y mapas.
25. Año de 18 meses de 20 días más cinco días adicionales.
26. Combinación de 20 signos y 13 números para formar un período de 260 días.
27. Combinación de los dos períodos anteriores para formar un ciclo de 52 años.

⁴ Odena, Linda, “Paul Kirchhoff y la historia antigua de México”, *Arqueología Mexicana*, núm. 20, México, Raíces, 1996. p. 63.

28. Fiestas al final de ciertos períodos.
29. Días de buen o mal agüero.
30. Personas llamadas según el día de su nacimiento.
31. Uso ritual de papel y hule.
32. Sacrificio de codornices.
33. Ciertas formas de sacrificio humano.
34. Ciertas formas de autosacrificio.
35. Juego del volador.
36. 13 como número ritual.
37. Una serie de deidades, como Tláloc, por ejemplo.
38. Concepto de varios ultramundos y de un difícil viaje hasta ellos.
39. Beber el agua en que se lavó al pariente muerto.
40. Mercados especializados o subdivididos según especialidades.
41. Mercaderes que son a la vez espías.
42. Órdenes militares (guerreros águilas y tigres).
43. Guerras para conseguir víctimas para el sacrificio (guerras floridas) ⁵.

Así tenemos que el concepto de Mesoamérica, creado por él en 1943:

No es solamente una definición. Es la concreción de su pensamiento; la aplicación de métodos antropogeográficos adquiridos de Franz Boas, entre otros; la ordenación y sistematización de conocimientos; la posibilidad de entender los caminos recorridos por los pueblos del pasado dejando huellas que duran hasta el presente. En suma, con el concepto Mesoamérica él descubre la unidad interior de una vasta zona geográfico-cultural, a la vez que demuestra su diversidad formal ⁶.

El tema que nos ocupa, y que aparece en la anterior lista, es el de los patios con anillos para el Juego de Pelota. Dichas canchas son una constante en toda Mesoamérica (Fig. 3), incluso se han localizado "afuera" de dicha área, en Arizona, las islas del Caribe y Sudamérica. Además aparecen en códices, petroglifos y pinturas.

Es de llamar la atención que todos los centros ceremoniales de cierta importancia tuvieran, como mínimo, una cancha para el Juego de Pelota, y en algunas zonas arqueológicas encontramos hasta 24 (Cantona). Esto nos lleva a pensar que no era una simple actividad de entretenimiento, sino que conllevaba algo más.

Varias obras como *El Juego de Pelota* de Cesar Ordoño, *El juego de pelota de Chichén Itzá* de Adriana Velazquez , *El juego de pelota y la decapitación* de Lothar

⁵ Kirchhoff, Paul, *Mesoamérica sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales*, Suplemento de la Revista Tlatoani, México, ENAH, Sociedad de Alumnos, 1960, p. 6.

⁶ Odena, Linda, *Op cit*, p. 64

Knauth, publicadas en el siglo XX, nos dan a entender que el Juego de Pelota era una actividad en donde los aspectos lúdico y religioso se juntaban en una práctica, es decir, en un único partido se jugaba lo sagrado y se corrían apuestas.

En la obra *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, los expositores, Maria Teresa Uriarte, Ponciano Ortiz, Jeff Kowalski, Teodoro Leyenaar, entre otros, sí hacen la distinción entre lo religioso y lo lúdico, pero sólo mencionan una actividad, es decir, un partido donde se juntaban ambas cualidades. Así lo hace ver López Austin en las conclusiones de dicho libro: “El juego y el símbolo se enriquecieron recíprocamente con el paso de los siglos. No cupo separación tajante entre lo sagrado y lo profano.”⁷



Fig. 3

En el presente trabajo de titulación pretendo demostrar que lo anterior no es correcto, que sí había esa separación, es por eso que presento la siguiente hipótesis:

⁷ López Austin, Alfredo, “Reflexiones finales sobre el encuentro internacional” en Uriarte, Maria Teresa (Coordinadora) *El juego de pelota en Mesoamérica raíces y supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992, p. 413.

El Juego de Pelota era una actividad que guardaba una doble función: servía de juego para la gente y era una ceremonia religiosa con todos los elementos que, dichas prácticas en honor a los dioses, conllevaban.

De tal modo planteo que el Juego de Pelota se dividía en dos formas, diferentes pero complementarias. Una de ellas era el juego por el entretenimiento y las apuestas, es decir un evento deportivo que atraía la atención de todo el pueblo. Por otro lado era la manera de recordar los mitos y leyendas acerca de los dioses prehispánicos, la representación de los movimientos de los cuerpos celestes, así como una ceremonia que culminaba con el sacrificio humano.

Al existir esas dos variaciones, por consiguiente, hay contraste en los jugadores, es decir encontramos un jugador para la actividad lúdica y otro para las ceremonias religiosas, dichas diferencias se pueden observar más claramente en las vestimentas que utilizaban para practicar el juego, así como en los elementos que integraban el Juego de Pelota.

Marco Teórico y Metodología

En la presente investigación utilizo el método deductivo, que consiste en ir de lo general a lo particular.

Para obtener los resultados, expuestos en la hipótesis, me baso en la corriente filosófica de la Heurística, que permite realizar las investigaciones históricas a través de las fuentes escritas. Quien creó este concepto, como parte del proceso de elaboración de la obra historiográfica, fue el prusiano Johann Gustav Droysen:

En su muy apreciada y reveladora *Historik*, Droysen la hace ser una de las operaciones fundamentales para conseguir los fines que se propone la historia a partir de la pregunta investigante, que es lo que este autor considera como el verdadero punto de partida para el desarrollo de la investigación histórica.⁸

Droysen hace una distinción entre las fuentes, los restos y monumentos:

La distinción se basa en que los restos, a diferencia de los monumentos, son algo que simplemente queda de lo que fue; los monumentos se proyectan para que permanezcan y hablen al futuro acerca del presente en el que fueron erigidos y las fuentes, son la representación o el recuerdo, fijados por escrito, que se tienen del pasado.⁹

⁸ Matute, Álvaro, *Heurística e Historia*, México, UNAM, CIICH, 1999, p. 11.

⁹ Droysen, Johann Gustav, *Histórica. Lecciones sobre la Enciclopedia y metodología de la historia*, traducción de Ernesto Garzón Valdés y Rafael Gutiérrez Girardot, Barcelona, Alfa, 1983, p. 38.

Para los positivistas franceses la relación de la historia con los documentos escritos era equivalente, lo que nos quiere decir que sin documentos no hay historia. Pero Lucien Febvre nos dice que: “La historia se hace con documentos escritos, sin duda, cuando los hay. Pero puede y debe hacerse con todo lo que el ingenio del historiador le permita utilizar.”¹⁰

Además de ese ingenio también se puede recurrir a la heurística: “La heurística es indudablemente el factor fundamental que da existencia a la elaboración historiográfica. Sin documentos podría haber historia, más sin heurística, sin búsqueda, no habría historia posible.”¹¹

Es gracias a estas respuestas que los historiadores que nos dedicamos a la investigación de las culturas precolombinas tenemos una justificación hacia nuestro trabajo. Ejemplo de lo anterior es el presente trabajo, ya que para poder investigar el Juego de Pelota tuve que recurrir a las disciplinas auxiliares de la historia como son la arqueología, la etnohistoria, etcétera.

De esta manera, el hecho histórico que se analiza en el trabajo es el Juego de Pelota Mesoamericano. Así podemos decir que el Juego de Pelota es el eje que conduce la presente investigación.

En un marco tan grande como lo es el México Prehispánico, el Juego de Pelota aparece en todas las culturas, es por eso que en este trabajo se analiza el significado del Juego de Pelota prehispánico sin dejar de recurrir a ejemplos de su práctica actual, con el fin de comprender la importancia que para la gente tiene el juego y la manera en que se contabilizan los puntos.

Al principio parecerá un marco de tiempo bastante amplio pero nos enfocamos en el Juego de Pelota, que es una actividad concreta y es representativa de la época prehispánica. Se tomaron en cuenta las sociedades y las regiones, pero siempre desde el punto de vista del Juego de Pelota y la relación que éste guardaba con aquéllas en función de ser una representación de los mitos y leyendas, así como una actividad lúdica para los diversos pueblos.

Para analizar las fuentes recurro a la hermenéutica, que a continuación comento:

La hermenéutica es la disciplina de la interpretación, trata de comprender textos; lo cual implica colocarlos en sus contextos respectivos. Con eso el intérprete los entiende, los comprende, frente a sus autores, sus contenidos y sus destinatarios.

¹⁰ Febvre, Lucien, *Combates por la historia*, Barcelona, Alfa, 1975, p. 45.

¹¹ Matute, Álvaro, *Op. cit.*, p. 25.

El hermeneuta es, por lo tanto, aquél que se dedica a interpretar y desvelar el sentido de los mensajes, haciendo que su comprensión sea posible y todo malentendido evitado, favoreciendo su adecuada función normativa.

Actualmente entendemos por hermenéutica aquella corriente filosófica que, hundiendo sus raíces en la fenomenología de Husserl y en el vitalismo nietzscheano, surge a mediados del siglo XX y tiene como máximos exponentes al alemán Hans Georg Gadamer (nacido en 1900), Martin Heidegger (1889-1976), los italianos Luigi Pareyson (1918-1991) y Gianni Vattimo y el francés Paul Ricoeur (nacido en 1913). Todos ellos adoptan una determinada posición en torno al problema de la verdad y del *ser*, siendo la primera definida como fruto de una interpretación, y el ser (mundo y hombre) como una gran obra textual inconclusa que se comporta de manera análoga a como lo hace el lenguaje escrito¹².

De tal modo que:

La hermenéutica aplica el modelo interpretativo de los textos al ámbito ontológico. La realidad no es más que un conjunto heredado de textos, relatos, mitos, narraciones, saberes, creencias, monumentos e instituciones que fundamentan nuestro conocimiento de lo que es el mundo y el hombre.¹³

El ser es lenguaje y únicamente éste posibilita lo real, porque es el medio a través del cual el "ser" se deja oír. Como diría Heidegger "el lenguaje es la casa del ser. En la morada que ofrece el lenguaje habita el hombre" ¹⁴. Por ello, el mundo, y lo que en él acontece, incluido el hombre, no puede ser pensado como una cosa que se encuentra frente a nosotros, sino como nuestra propia ubicación, el lugar donde habitamos y desde el que comprendemos.

Las fuentes que se utilizan ¹⁵ pueden dividirse en varios campos, tenemos así:

o Fuentes Coloniales, que a su vez se subdividen en:

- Fuentes escritas de primera mano: éstas son los trabajos de los frailes que llegaron con los españoles en la conquista y las narraciones de los soldados.

¹² *Ibidem*, p. 27.

¹³ Beuchot, Mauricio, *Hermenéutica, lenguaje e inconsciente*, Puebla, UAP, 1989, p. 25.

¹⁴ Gaos, José, *Introducción a "El ser y el tiempo" de Martin Heidegger*, México, FCE, 1951. p. 26.

¹⁵ Para las investigaciones sobre la vida de los escritores me basé en las revistas *Arqueología Mexicana* núms. 3, 4, 9,15,20,36,44 y *México Desconocido* núms. 1 y 11 . Ver la Bibliografía p. 197, 202, 203, 204, 209 y 214.

Los frailes:

Fray Bernardino de Sahagún y su *Historia general de las cosas de Nueva España*¹⁶.

Puede considerarse como el máximo investigador de todo lo que atañe a la cultura náhuatl, dedicó parte de su vida a la recopilación y posterior escritura de las costumbres, lugares, dioses, lenguaje, ciencia, arte, alimentación, organización social, etc. de los llamados mexicas.

Fray Bernardino nació en Sahagún, reino de León, España, entre 1499 y 1500 y murió en la Ciudad de México (Nueva España) en 1590. Su apellido era Ribeira y lo trocó por el de su villa natal. Estudió en Salamanca y llegó a la Nueva España en 1529 con el fraile Antonio de Ciudad Rodrigo y 19 hermanos más de la Orden de San Francisco.

Los primeros años de su residencia los pasó en Tlalmanalco (1530-1532) y luego fue guardián del convento de Xochimilco y, por lo que se conjetura, también su fundador (1535).

Enseñó latín en el Colegio de la Santa Cruz de Tlatelolco durante cinco años a partir de su fundación, el 6 de enero de 1536, y en 1539 era lector en el convento anexo a la escuela. Entregado a varios menesteres de su Orden anduvo por el Valle de Puebla y la región de los volcanes (1540-1545). Vuelto a Tlatelolco, permaneció en el convento de 1545 a 1550. Estuvo en Tula en 1550 y 1557. Trasladado al pueblo de Tepepulco en 1558, permaneció allí hasta 1560, pasando en 1561 de nueva cuenta a Tlatelolco. Allí duró hasta 1585, año en que fue a residir al convento Grande de San Francisco de la ciudad de México, donde permaneció hasta 1571 para regresar otra vez a Tlatelolco. En 1573 predicó en Tlalmanalco. Fue de nuevo definidor provincial de 1585 a 1589. Falleció a los 90 o poco más años, en el convento Grande de San Francisco de México.

Su *Historia*, que es una enciclopedia de tipo medieval, modificada por los conocimientos renacentistas y los de la cultura náhuatl, presenta la labor de varias manos y varios estilos, ya que intervino en ella su equipo de estudiantes desde 1558, por lo menos, hasta 1585. En ella se percibe con claridad meridiana su filiación, con tendencia pictográfica, a la llamada Escuela de México-Tenochtitlan, de mediados del siglo XVI, con el estilo "azteca revivido".

¹⁶ Para profundizar más sobre el tema ver las anotaciones y apéndices de Ángel Ma. Garibay. Bibliografía p. 212

Toda esta abundante y magnífica información ha sido publicada por varios investigadores como es el caso de Carlos María de Bustamante, Francisco del Paso y Troncoso, Ángel María Garibay, Alfredo López Austin, entre otros.

La obra de Sahagún nos menciona al Juego de Pelota como una actividad lúdica, además de la organización social, política y religiosa de los mexicas y una descripción de México-Tenochtitlan.

Fray Diego Durán y la *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra firme*.¹⁷

Nació en España en 1537 y siendo muy pequeño partió a Nueva España con sus padres. Vivió en Texcoco y seguramente desde muy joven tuvo interés por la cultura indígena. Se hizo sacerdote dentro de la orden de los Dominicos y se dio a la tarea de convertir a los indios al cristianismo. Su misión como evangelizador fue muy importante y para erradicar la religión prehispánica la estudió ampliamente.

Escribió su libro y para lograrlo se basó en testimonios orales de indios, pinturas, relaciones, evidencias materiales en su ciudad, etc. Hizo un gran trabajo como historiador comparando diferentes versiones e investigando todo lo que le era posible. Su libro contempla la historia de los mexicas desde su origen (la salida de Aztlán) hasta la conquista y posteriormente múltiples aspectos de la cultura prehispánica incluyendo la religión. Murió en 1588.

El escrito de Fray Diego Durán ayuda a entender el origen del pueblo mexicana, así como una de las mejores descripciones del Juego de Pelota.

Fray Toribio de Benavente “Motolinia”, *Memoriales*¹⁸

Su apellido era Paredes; adoptó el de su villa natal en la Orden franciscana y el apodo de *Motolinía*, «el pobre», con que es más conocido en Nueva España, al oírse llamar así por los indios. Ingresó en la Orden a los diecisiete años, amigo de fray Martín de Valencia, quien le llevó a México como predicador y confesor en el grupo de doce frailes que, para implantar definitivamente el cristianismo en Nueva España, partieron en 1524, siendo recibidos con suma reverencia por Hernán Cortés para impresionar a los indios con ella en contraste con la humildad de su aspecto.

¹⁷ Para profundizar más sobre el tema ver las anotaciones y apéndices de Ángel Ma. Garibay. Bibliografía p. 201

¹⁸ Para profundizar más sobre el tema ver el estudio crítico, apéndices, notas e índice de Edmundo O’Gorman. Bibliografía p.209

Había consagrado toda su vida a los indios, y los defendió en todos los aspectos de modo práctico. Buen conocedor del idioma, costumbres y pasado indígena, le encomendó la Orden, en 1536, que escribiera el relato de las antigüedades mexicanas y la historia de la conversión, lo que efectuó Motolinía en los años siguientes; permaneció inédita la obra, conocida con el título convencional de *Historia de los indios de la Nueva España*, hasta que la publicó fragmentariamente lord Kingsborough, en 1848, y completa García Icazbalceta en la *Colección de documentos para la Historia de México*, en 1858.

La precede una *Epístola proemial* al conde de Benavente, sobre la historia azteca. En lenguaje castizo y con mucho escrúpulo crítico refiere Motolinía simultáneamente la historia de la conversión y las costumbres y modo de vivir, ritos y cultura de los indios, por lo que su obra es una de las fuentes más importantes para el conocimiento de la etnografía y del estado de la civilización de México en la época de la conquista, haciendo patente el espíritu curioso y observador del autor.

Los *Memoriales* nos sirven para conocer las generalidades de los pueblos de la cuenca de México y el Juego de Pelota.

Los conquistadores:

Bernal Díaz del Castillo, *Historia verdadera de la Conquista de Nueva España* ¹⁹

Nació en 1495 en Valladolid, España. Llegó a América en 1515 en la expedición de Pedrarias Dávila. Luchó al lado de Cortés en la conquista de México. Posteriormente continuó sus aventuras como conquistador en Oaxaca, Chiapas y Honduras buscando oro. Finalmente se fue a vivir a Guatemala en donde escribió su obra y la terminó en 1568. Su libro se publicó en 1632 en Madrid, ha sido traducido a muchas lenguas y se ha convertido en un texto clásico de la Historia de México. Díaz del Castillo murió en 1583 en Guatemala.

La Historia del soldado nos menciona la traza de la gran ciudad de México-Tenochtitlan.

Hernán Cortés, *Cartas de Relación*²⁰

Procedente de una familia hidalga, Hernán Cortés inició estudios universitarios en Salamanca donde conoció en profundidad el latín y el derecho, aunque sólo

¹⁹ Para profundizar más sobre el tema ver la introducción y notas de Joaquín Ramírez Cabañas. p. 201

²⁰ Para profundizar más sobre el tema ver la nota preliminar de Manuel Alcalá. Bibliografía p.200

permaneció dos años en sus aulas. Con apenas veinte años viajó a La Española para ocupar el cargo de escribano de la villa de Azúa.

Su relación con el gobernador Diego Velázquez de Cuellar se fue estrechando hasta el punto de participar Cortés como secretario en la expedición a Cuba llevada a cabo en 1511, donde fue nombrado alcalde de Santiago de Baracoa, ciudad recién fundada. En 1518, y tras permanecer algunos años en la cárcel bajo la acusación de conspiración, fue rehabilitado por Velázquez y encargado de viajar a la península de Yucatán para reconocer el terreno, prohibiéndosele la fundación de colonias permanentes. Entre los días 11 y 18 de febrero de 1519 sale de la isla de Cuba la expedición capitaneada por Cortés.

Tras diez días de navegación llegaron a la isla de Cozumel desde donde se dirigieron hacia Tabasco, lugar donde se produjo el primer enfrentamiento con los indígenas que salieron derrotados. Cortés y sus hombres, no más de 700, continuaron con su expedición, dirigiéndose hacia San Juan de Ulúa para fundar, a pesar de la expresa prohibición de Velázquez, la ciudad de la Villarrica de la Vera Cruz. El poder municipal quedaba en manos de los habitantes de la ciudad, las tropas de Cortés, y se elegía al de Medellín como comandante en jefe del ejército.

En la ciudad recién fundada, Cortés tuvo noticias de la existencia de un importante imperio, el Mexica, donde las riquezas eran cuantiosas. Decidió el conquistador aventurarse en la empresa, contando con la alianza de los indios totonacas y tlaxcaltecas que estaban enfrentados a los aztecas. La ciudad sagrada de Cholula fue asaltada y saqueada, poniendo rumbo hacia la capital imperial, Tenochtitlan, donde fueron recibidos por Moctezuma.

La hostilidad entre conquistadores y aztecas creció al rechazar Cortés las prácticas religiosas de la comunidad, que incluían sacrificios humanos. Esta tensa situación se complicó con la llegada de Pánfilo de Narváez a Ulúa al mando de un ejército de 1400 hombres, con la intención de acabar con Cortés por indicación del gobernador Velázquez. Cortés se desplazó a Ulúa dejando a Pedro de Alvarado en la capital mexicana como jefe de los 120 hombres del destacamento.

El enfrentamiento entre Cortés y Narváez no se produjo y ambos regresaron a Tenochtitlan con las nuevas tropas. La revuelta contra Cortés y sus hombres se fraguó en los últimos días del mes de junio de 1520.

El de Medellín consideró que sólo la presencia de Moctezuma podría calmar a sus súbditos por lo que le exigió que saliera a una terraza del palacio, donde el emperador fue abatido por las pedradas de los habitantes de la ciudad que habían elegido a Cuitláhuac como sustituto. Cortés decidió huir de Tenochtitlan en la

famosa Noche Triste, la noche del 30 de junio al 1 de julio de 1520, momento en el que fallecieron cerca de 800 españoles y más de 5000 indios aliados.

Cortés rehizo su ejército y marchó de nuevo sobre Tenochtitlan, venciendo el 7 de junio de 1521 en la batalla de Otumba y en el 21 agosto de 1521 se conquista la ciudad. Un año más tarde el de Medellín recibe el nombramiento de gobernador y capitán general del reino de Nueva España.

Las Cartas del conquistador de México nos mencionan la importancia del imperio mexica, su riqueza y la traza de la ciudad.

- Las fuentes escritas por indígenas, mestizos y criollos en tiempos coloniales.

El Indígena:

Hernando Alvarado Tezozomoc, *Crónica Mexicana* ²¹

Aunque nada se sabe de su fecha de nacimiento, sí podemos conocer según sus propias obras que nació en México-Tenochtitlan y que su padre, Diego Alvarado Huanitzin, falleció en 1542. Él mismo se declara nieto de Moctezuma II y bisnieto de Axayácatl. Sabemos también que su padre alcanzó a ser en 1520 *tlatoani* de Ehecatepec, desde donde en 1539 el virrey Antonio de Mendoza le llevó a gobernar a México hasta su muerte. Alvarado Tezozomoc fue durante cuatro años intérprete de náhuatl de la Audiencia de México. Es autor de la *Crónica Mexicayotl*, una historia de los mexica desde Acamapichtli hasta la llegada de Cortés, escrito en la lengua náhuatl alrededor de 1609. En su obra remarca el papel preponderante de los culhúa-mexica de Tenochtitlan frente a los acolhúas de Texcoco.

La *Crónica Mexicana* es un escrito que nos cuenta la historia del pueblo mexica, desde su salida de Aztlán hasta la conquista por parte de los españoles, así como las características sociales, políticas y religiosas de los aztecas.

El Mestizo:

Don Fernando de Alva Ixtlixochitl, *Obras históricas* ²²

Historiador de origen indígena descendiente de Nezahualcóyotl. Nació alrededor de 1578 en Teotihuacan y estudió en el Colegio de Santa Cruz de Tlatelolco (que se abrió en el año de 1536). Utilizó códices, manuscritos y relaciones

²¹ Para profundizar más sobre el tema ver las anotaciones de M. Orozco y Berra. Bibliografía p. 215

²² Para profundizar más sobre el tema ver el estudio introductorio de Edmundo O'Gorman. Bibliografía p. 195

para la redacción de sus libros que permiten reconocer los primeros pensamientos mestizos sobre el origen de su cultura. Además da cuenta de los orígenes de la civilización mesoamericana, ubicando su génesis en los toltecas y sublimación con los aztecas tras el sacrificio de Cuauhtémoc.

Estaba muy influido por la ideología occidental, por lo que en muchas partes de su escrito refleja su religiosidad; no obstante a pesar de quitarle objetividad ofrece una visión que puede someterse a discusión para ampliar el horizonte de conocimiento.

El estudio realizado por Ixtlixóchitl permite hacer una diferencia entre Ixtlixóchitl el viejo (padre de Nezahualcóyotl), Ixtlixóchitl II (hijo de Nezahualpilli y a la vez nieto de Nezahualcóyotl, y aquí radica la confusión) y Fernando de Alva Ixtlixóchitl (quien fue bautizado como Hernando de Peraleda Ixtlixóchitl). También hizo una importante labor como traductor y fue gobernador de Texcoco en el siglo XVII. Murió en 1650.

El escrito de Ixtlixóchitl nos ayuda a conocer el origen y las características de los pueblos del altiplano, además se refiere al Juego de Pelota.

El Criollo:

Francisco Javier Clavijero *Historia Antigua de México*²³

Hijo de padres españoles, ingresó en la orden jesuita y obtuvo importantes cargos en México y Guadalajara, siendo uno de los jesuitas expulsados en 1768. En su destierro a Bolonia escribió dos importantes obras *Storia antica del Messico* y *Storia della California*. En sus obras toma una postura indigenista, considerando válida la doctrina del buen salvaje. El método empleado está basado en el estudio del tratamiento recibido por la historia de México a partir de las crónicas.

La Historia de Clavijero es un referente para conocer las características de los pueblos Mesoamericanos, los animales y los frutos de la región, además de una explicación del Juego de Pelota y su práctica en el norte de la República.

*Popol Vuh*²⁴

El *Popol-Vuh*, que puede traducirse *Popol*, comunidad, consejo, y *Vuh*, libro, Libro del Consejo o Libro de la Comunidad. Originalmente, el *Popol-Vuh* fue

²³ Para profundizar más sobre el tema ver la edición y prólogo de Mariano Cueva. Bibliografía p. 200

²⁴ Para profundizar más sobre el tema ver la introducción y notas de Adrián Recinos. Bibliografía p. 212

pintura, memoria, palabra, y en esta forma de tradición oral se conserva hasta mediados del siglo XVI, época en que vuelve a ser escrito, por un indígena, antiguo sacerdote quizá, en lengua quiché, con caracteres latinos. Este manuscrito, que constituye el verdadero original del *Popol-Vuh*, llega a manos de Fr. Francisco Ximénez, cura párroco de Santo Tomás Chuilá, población guatemalteca llamada actualmente Chichicastenango, a principios del siglo XVIII. Por eso se conoce el *Popol-Vuh* con el nombre de *Manuscrito de Chichicastenango*.

El Padre Ximénez realiza dos versiones. Una primera literal, que no le satisface, y una segunda, más cuidada, que incluye en el primer tomo de la *Crónica de la Provincia de Chiapa y Guatemala*, obra monumental que del archivo de los dominicos pasa en 1854 – con otros documentos del Padre Ximénez –, a la Biblioteca de la Universidad de San Carlos Borromeo. A partir de ese momento el libro sagrado de los quichés va a ser traducido a otras lenguas. El Dr. Carl Scherzer copia el texto en la Biblioteca de la Universidad de Carolina, y traducido al alemán lo publica en Viena, en 1857, bajo el título de *Las historias del origen de los indios de esta Provincia de Guatemala*.

El abate Carlos Esteban Brasseur de Bourbourg llega a Guatemala, desde Francia, atraído por la luz de ese manuscrito prodigioso, se afina en el país, estudia y profundiza la lengua quiché y traduce el *Popol-Vuh* al francés, versión que publica en París, en 1891, con el título de *Popol-Vuh, le livre sacre et les mythes de l'antiquité américaine*. Varias otras traducciones se han hecho desde entonces, y se han publicado algo más de treinta y dos volúmenes, en todas las lenguas.

De estas traducciones, citaré las últimas. La del licenciado J. Antonio Villacorta y el profesor Flavio Rodas, publicada en Guatemala, en 1927, con el texto quiché fonetizado. Así el licenciado Adrián Recinos conociendo la importancia del manuscrito indígena y con la esperanza de poder añadir algo nuevo además de hacer una versión en castellano en la cual aclararía por medio de notas los pasajes oscuros, añadiendo los datos geográficos y de otra naturaleza que contribuyeran a mejorar la comprensión del escrito quiché, con todo lo anterior en 1947 se publica en México su obra bajo el título de *Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*.

El *Popol Vuh* es una obra en donde se conoce el origen del hombre pero además es la fuente más significativa que da información sobre el Juego de Pelota en el área Maya, ya que en las crónicas elaboradas por los religiosos que llegaron de Europa casi no se menciona la práctica del Juego de Pelota en toda la península de Yucatán, Belice, Guatemala y Honduras. Pero en el *Popol Vuh* el eje central de la narración es el Juego de Pelota; esto demuestra la importancia religiosa y política que tenía para todos los habitantes de Mesoamérica.

- Las investigaciones del siglo XIX a la actualidad:

Alfredo Chavero *Historia antigua y de la conquista*

La obra del Dr. Alfredo Chavero forma parte de una de la colección *México a través de los siglos* una de las más importantes para el estudio de la historia de México. Escrita a finales del siglo XIX (1887) el primer tomo aborda la época prehispánica. En ella el Dr. Chavero hace un análisis de las diversas culturas que habitaron Mesoamérica, los restos arqueológicos que dejaron así como sus mitos, leyendas, dioses y tradiciones.

En lo que respecta al Juego de Pelota, el Dr. Chavero menciona las dimensiones de las canchas, las pelotas, la vestimenta del jugador y la forma de jugar.

Eric Taladoire *Les terrains de jeu de balle*

Arqueólogo francés, profesor de la Universidad de París, investigador de las culturas Mesoamericanas, considerado el mayor investigador del Juego de Pelota. En sus investigaciones Taladoire hace mención de la importancia del Juego de Pelota en las culturas prehispánicas.

Les terrains de jeu de balle nos sirve para conocer los elementos que componen las canchas, sus dimensiones, su evolución, además de los diferentes tipos de Juegos de Pelota como son los Ullama de Cadera, de Antebrazo, etc. La vestimenta de los jugadores también es expuesta, así como la cosmovisión que rodeaba al juego.

Maria Teresa Uriarte (coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*

Esta antología reúne trabajos de destacados investigadores y especialistas sobre el Juego de Pelota. El contenido abarca tiempos y espacios, teniendo como marco el Festival Cultural de Sinaloa de 1992 en donde arqueólogos, antropólogos, historiadores e historiadores del arte presentaron sus trabajos.

El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia es una obra imprescindible para el estudio del Juego de Pelota Mesoamericano ya que se encuentra dividida en tres apartados: el primero apunta los orígenes y desarrollo del Juego de Pelota, el segundo trata sobre la presencia del Juego de Pelota en distintas áreas de Mesoamérica y el último se aborda el juego moderno.

- Trabajos relacionados con obras históricas, arqueológicas, etnohistóricas, etcétera, que hablan sobre el tema.

- Los restos arqueológicos: como son las canchas, los relieves, las pelotas, los yugos, las hachas, las palmas, etcétera, que se utilizaban o se relacionaban con la actividad del Juego de Pelota.
- Las imágenes: de los códices (*Códice Borgia, Códice Nuttall, Códice Selden, Matricula de Tributos, Códice Vaticano B, Códice Tro-Cortesiano, Tonalamatl de Aubin, Códice Vindobonensis, Códice Colombino 2, Códice Magliabechiano, Códice Osuna, Códice Mendoza, Códice Florentino, Tira de la Peregrinación, Códice Fejérváry-Mayer*), dibujos, pinturas murales, grabados e ilustraciones que nos muestran el Juego de Pelota.

Objetivos

Los objetivos del presente trabajo son:

Objetivo General:

Conocer y entender la actividad denominada como Juego de Pelota, en el área Mesoamericana; así como demostrar que dicho evento histórico tenía una doble función: servía de juego para la gente y era una ceremonia religiosa con todas sus características, lo cual involucraría, que los elementos que integraban el Juego de Pelota poseían esta dualidad.

Para lograrlo el trabajo se divide en tres capítulos, los cuales también cuentan con su respectivo objetivo, veamos:

- Capítulo I El Juego de Pelota

Objetivo: Conocer los orígenes y la importancia social, política y religiosa, del Juego de Pelota, así como las diversas modalidades que había del mismo.

- Capítulo II Restos materiales y jugadores

Objetivo: Reconocer y analizar los diversos elementos que formaban el Juego de Pelota, como son canchas, pelotas y accesorios; para entender el uso y significado que tenían en el Juego de Pelota. Así como comprender el papel que los jugadores

tenían, tanto en el juego lúdico y en el ritual, y las vestimentas que portaban para tales actividades.

- Capítulo III El Juego de Pelota en la sociedad mexicana

Objetivo: Con los elementos recolectados, ver y comprender la importancia, lúdica y ritual, que el Juego de Pelota tenía sobre la sociedad Mexicana en vísperas de la Conquista española.

Una vez comentadas las características que tendrá el presente trabajo, así como las principales fuentes y los objetivos, entremos de lleno en la doble función que guarda el Juego de Pelota Mesoamericano

Capítulo I

El Juego de Pelota

El México Prehispánico ofrece temas de estudio muy variados. Uno de ellos es el Juego de Pelota, lleno de incógnitas, y los materiales arqueológicos asociados a él son tan ricos como complejos.

Taladoire indica que:

En 1995, en el sitio de paso de la Amada, Chiapas, tres arqueólogos norteamericanos, Hill, Blake y Clark, excavaron una cancha de juego de pelota muy sencilla: 80 m de largo, entre dos plataformas laterales de sólo 35 cm de alto. Si este descubrimiento parece bastante común, el fechamiento no lo es, ya que permite proponer un origen mucho más antiguo de lo que se suponía para el juego de pelota. Es posible que esta cancha haya sido construida entre 1400 y 1250 a.C., o sea casi cinco siglos antes que las canchas que ya se conocían en El Ujuxté y Abaj Takalik, Guatemala. ¹

Se puede entonces considerar que el ullam, el juego más representativo – aunque no el único– de Mesomaérica, es probablemente una tradición cultural de más de tres milenios, tomando en cuenta su supervivencia actual.

La identificación de esta cancha es representativa del aumento permanente de datos, cuantitativos y cualitativos, relacionados con el Juego de Pelota en Mesoamérica:

Las más de 1500 canchas identificadas a la fecha, están muy por arriba de las 691 registradas en 1981. Estas se encontraban en 568 sitios, mientras que los 1500 juegos de pelota registrados actualmente se reparten en más de 1250, desde los más famosos como Cantona, Puebla; Xochicalco, Morelos; o Chichán Itzá, Yucatán; hasta sitios menores, como Petulton, Chiapas; Ixtapaluca Vieja, Edo. de México; o Gualterio Abajo, Durango.

En 1981, para todo el occidente y el noroeste de la República se habían registrado apenas 26 juegos, mientras que el total supera ahora los 166. Para 1981, en Veracruz y la costa del Golfo de México se conocían 31 canchas; ahora se sabe de la existencia de, por lo menos, 126. En Tierras Bajas mayas el número pasó de 98 a más de 200. El total de 1500 canchas seguramente ira en aumento; la relativa inexistencia de canchas, en lugares con sitios de gran importancia como Quintana Roo, Guerrero, Teotihuacan y el área nuclear Olmeca por mencionar solo algunos, solo refleja la falta de investigación. ²

¹ Taladoire, Eric, “El juego de pelota precolombino”, *Arqueología Mexicana*, núm. 9, México, Raíces, 1994, p. 9.

² *Ibidem*, p. 9.

Con las cifras presentadas podemos subrayar la importancia del Juego de Pelota en el contexto mesoamericano.

La práctica del juego y su simbolismo no siempre necesitan el marco arquitectónico de la cancha para existir.³

En numerosas inscripciones mayas se ha identificado el verbo *pitzah* “jugar a la pelota”, y varios sitios, como Ichmul o El Resbalón, Quintana Roo, cuentan con representaciones de jugadores, aunque no tienen canchas formales, como lo menciona Taladoire en su artículo, arriba citado.

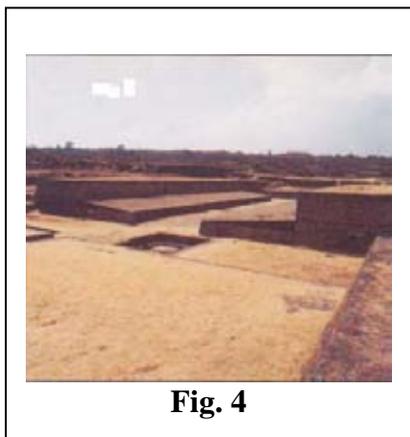


Fig. 4

En la escalera jeroglífica 2 del edificio 33 de Yaxchilán, Chiapas, se representaron ceremonias y ritos políticos relativos al juego como lo menciona Taladoire. Es decir que, además de ser una práctica lúdica, el Juego de Pelota tenía un papel ritual, político y tal vez económico, lo que lo convierte en un elemento importante relacionado con el poder y con la historia misma de Mesoamérica.

En la mayoría de los sitios de Mesoamérica se han encontrado canchas, como ya se comento, pero el cronista Diego Durán afirma que si una ciudad se consideraba importante su cancha tenía que guardar un lugar de relevancia (Fig. 4).⁴

El Juego de Pelota se practicó de muy distintas maneras⁵ y en distintas clases de campos de juego, obsérvense las figurillas preclásicas de peloteros en Xochipala, Tlatilco y Cuicuilco (Fig. 5). Se jugaba empleando diversas partes del cuerpo para impulsar la pelota y utilizando una variedad de arreos o utensilios en equipos que contaban de uno a varios jugadores y en canchas de diversas formas y tamaños.

³ Prueba de esto son las actuales practicas del ullama, y de otras variantes del Juego de Pelota, a lo largo del territorio nacional, ya que en dichas actividades no es necesario un marco arquitectónico.

⁴ Kowalski, Jeff K., “Las deidades astrales y la fertilidad agrícola: temas fundamentales en el simbolismo del juego de pelota mesoamericano en Copán, Chichén Itzá y Tenochtitlán” Uriarte, María Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992. p. 305

⁵ Ver el apartado I.III Diferentes tipos de Juego de Pelota, p. 93.



Fig. 5

El juego puede ser analizado desde varios puntos de interés:

- a) como una práctica social que brinda cohesión al grupo a través de su sentido lúdico.
- b) su profundo contenido religioso y filosófico ya que se relacionaba con los mitos de origen, como el maya-quiché del *Popol Vuh* o como el de Huémac, para la gente del altiplano.
- c) el orden cósmico y la representación de los cuerpos celestes.
- d) los ciclos agrícolas y la fertilidad.

Las evidencias de la práctica del Juego de Pelota son: canchas, anillos, yugos, hachas, palmas y figuras de cerámica así como relieves, pinturas murales, vasijas y códices, además de las que proporcionan las fuentes históricas del siglo XVI y la etnología, estas últimas a través del estudio de las diversas modalidades que aún se juegan en México.

Todas estas evidencias revisten al Juego de Pelota con una complejidad que no tiene paralelo en las culturas mesoamericanas. A continuación se presenta una tabla con los temas que se vincula al Juego de Pelota, no lúdico, basada en la información que la investigadora María Teresa Uriarte⁶ nos proporciona:

⁶ Ver Bibliografía p. 215-216.



Pero para penetrar en el significado del Juego de Pelota hay que retroceder hasta sus posibles orígenes, al lugar de donde surgieron las ideas religiosas que le dieron una base y una razón de ser. No se trata únicamente de un juego, sino de una actividad que formaba parte de una ceremonia mucho más amplia como lo demuestra la tabla anterior.

I.I Orígenes

I.I.I Los Olmecas

En el área conocida como Mesoamérica los orígenes, de casi cualquier actividad que se practicaba, tiene como punto de partida a la cultura Olmeca.

Los Olmecas fueron, según los estudios e investigaciones que se han realizado desde las primeras décadas del siglo XX, la primera civilización importante en la América Precolombina. Pero hagamos un viaje de más de 3000 años para recordar cómo y en dónde surge esta cultura y cual fue el legado que dejó sobre toda Mesoamérica.

Hace más de 3000 años, entre 1200 y 400 a.C., Mesoamérica presencié el surgimiento, apogeo y decadencia de una de las grandes civilizaciones del México Antiguo: Los olmecas, “los que habitaban la tierra del hule”, el pueblo del jaguar, fueron capaces de recoger y sintetizar las pautas culturales que por siglos se habían desarrollado en el área¹. Aun después de la caída de los grandes centros olmecas, sus aportaciones permanecerían en el centro de lo que se considera “mesoamericano”.

Obras de arte de gran magnitud que dejan ver una estructura social bien organizada; edificios ceremoniales contruidos en base a una traza urbana; sistemas calendaricos y de escritura y hasta el Juego de Pelota se cuentan entre las contribuciones que han llevado a considerar a la olmeca como la Cultura Madre de Mesoamérica².

La cultura Olmeca es una verdadera encrucijada para los investigadores, ya que al ser una civilización tan antigua (aproximadamente 3000 años) no se han encontrado datos en las fuentes de primera mano, como son los escritos de los frailes que vinieron a México en tiempo de la conquista y se dedicaron a conocer y narrar la historia de las civilizaciones que se encontraban en estas nuevas tierras y que ellos, los emisarios del verdadero dios, tenían que convertir a su fe.

Como se puede apreciar es gracias a las investigaciones arqueológicas que los historiadores podemos darnos una idea y tratar de reconstruir dicha cultura.

¹ Recordando el caso de paso de la Amada, Chiapas, en donde la cancha tiene una antigüedad del 1400 - 1250 a. C.

² Vela, Enrique, “Los Olmecas (1200-400 a.C.)”, en *Arqueología Mexicana* núm. 12, Raíces, 1995, Suplemento.

El territorio ocupado por “la gente del hule” abarca desde las montañas de los Tuxtlas (en el estado Veracruz), por el occidente, hasta la depresión de la Chontalpa, al oriente, y es una región con notables variaciones geológicas y ecológicas. Cultivaron maíz y complementaron su dieta con la pesca y la caza. “Los lingüistas creen que hablaron una lengua relacionada con el mixe y el zoque contemporáneos”.³

La mayor parte de los restos encontrados se ubican en tres grandes centros culturales que son: La Venta, Tabasco; San Lorenzo Tenochtitlan y Tres Zapotes, Veracruz. Estos tres grandes centros olmecas se distribuyen de oriente a occidente, de tal manera que cada uno de ellos explotó, controló y aprovisionó la economía global de una serie de valiosos recursos naturales (Fig. 6).

Las montañas de los Tuxtlas son la elevación más importantes de la zona metropolitana olmeca. Este impresionante macizo rocoso, contiguo a la costa del Golfo, proveyó del basalto necesario para la elaboración de las monumentales esculturas, y seguramente tenía un significado mítico y religioso para los habitantes de la región.

La Venta, al oriente, está cerca de los ricos estuarios costeros y tal vez también contribuyó con cacao, hule y sal. San Lorenzo, en la parte central de la región olmeca, controló la extensa área de inundaciones de la cuenca del río Coatzacoalcos y las rutas de tráfico fluvial. Tres Zapotes, al occidente, se encuentra ubicado en las laderas de las montañas de los Tuxtlas.

Ahora sabemos, por las últimas investigaciones⁴ y excavaciones arqueológicas, que los grandes centros ceremoniales que se desarrollaron rápidamente en La Venta, San Lorenzo y Tres Zapotes, no fueron meros sitios religiosos despoblados, sino asentamientos dinámicos donde vivieron artesanos y campesinos, especialistas religiosos y dirigentes.

³ Grove, David, “Los Olmecas” en *Arqueología Mexicana* núm. 12, Raíces, México, 1995, p. 30.

⁴ *Arqueología Mexicana* núm. 12, Raíces, México, 1995.

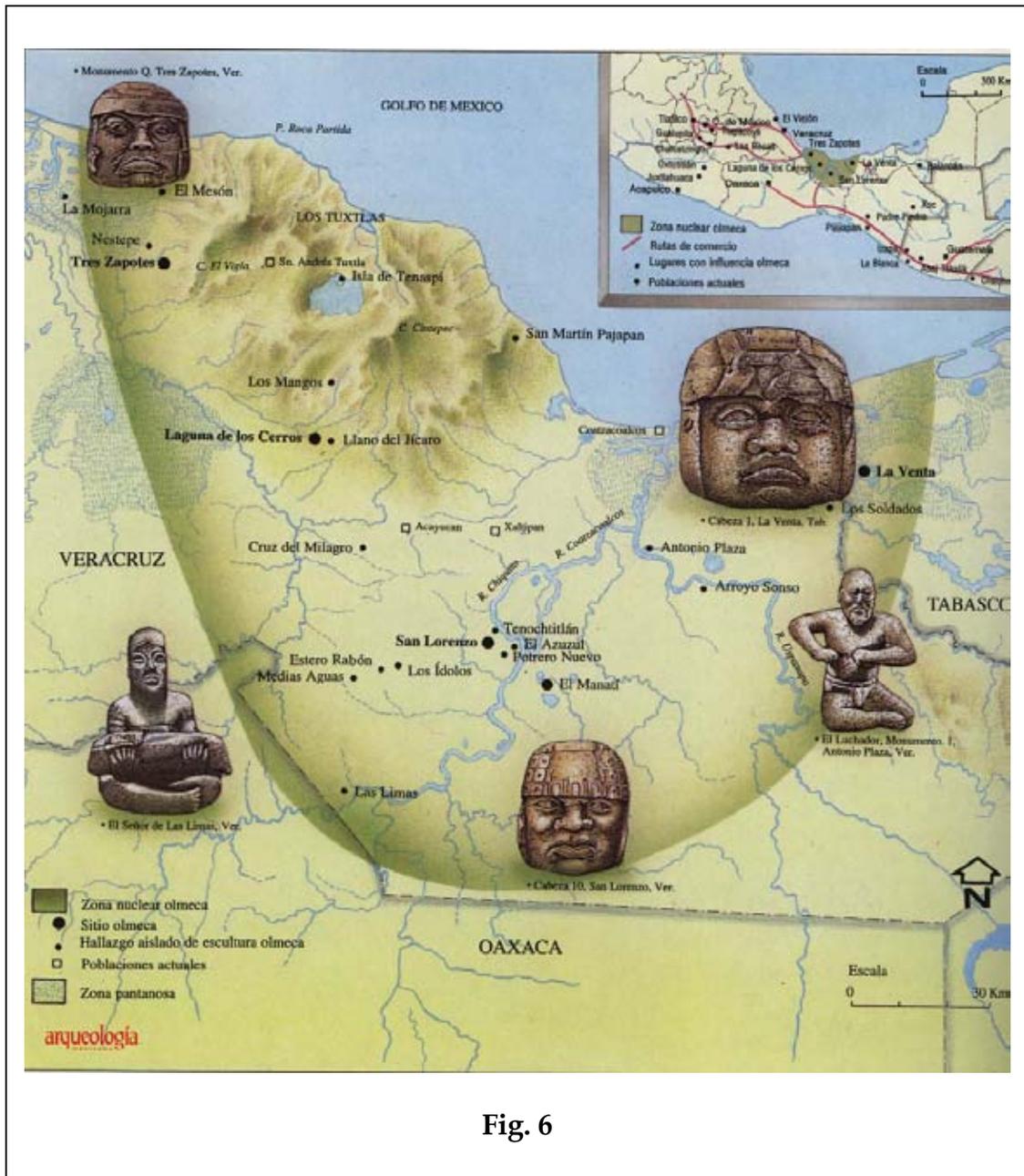


Fig. 6

La arquitectura de San Lorenzo, por ejemplo, incluye tanto edificios público-ceremoniales como residencias de elite y casas comunes. Los edificios público-ceremoniales fueron casi siempre plataformas de tierra, sobre algunas de las cuales se construían grandes estructuras de tipo habitación. En La Venta vemos cómo después de 900 a.C. estas plataformas se alinearon alrededor de una gran plaza e incluyen un nuevo tipo arquitectónico, un alto montículo piramidal.

Un rasgo importante de los centros olmecas fueron sus redes de “drenaje” hechas de bloques rectangulares en forma de U, colocados uno tras otro y tapados con lajas. Tales sistemas fueron realmente acueductos y proporcionaban agua potable a las diferentes áreas del asentamiento,. Algunas de las piedras del acueducto también fueron monumentos, como es el caso del Monumento 52 en San

Lorenzo. Esto indica que el sistema de acueductos también tuvo un carácter sagrado, según las investigaciones de David Grove.

Es por estos descubrimientos, en la planeación arquitectónica de sus ciudades, que podemos darnos cuenta del grado tecnológico y cultural que los pobladores de esta región alcanzaron.

a) Principales Asentamientos Olmecas

San Lorenzo:

El primero de los grandes poblados olmecas prosperó entre 1200 y 900 a.C., cuando fue arrasado. San Lorenzo se localiza sobre una meseta de unos 50 m de alto, nivelada artificialmente –esfuerzo sin precedente en la región- para asentar al que en su momento fue sin duda el centro más importante de Mesoamérica. El centro ceremonial seguramente alojaba a los gobernantes, y sacerdotes más prominentes y durante su esplendor se erigió uno de los conjuntos escultóricos de tipo olmeca más impresionantes. San Lorenzo ocupó cerca de 300 ha; en su centro hay más de 200 montículos y estaría habitado por un poco más de mil personas. Los pobladores de San Lorenzo aprovecharon adecuadamente su entorno; así, comerciaron con pueblos ubicados a cientos de kilómetros de distancia.

La Venta:

La Venta prosperó entre los años 800 y 400 a.C.; al igual que su antecesor, San Lorenzo, irradió su influencia cultural. Las proporciones de la ciudad eran monumentales, abarcaba un área de 200 ha. y en sus alrededores vivían 18 mil habitantes. Correctamente trazada, contaba con un centro cívico-ceremonial formado por varios conjuntos de edificios, en los que se han encontrado un buen número de esculturas, algunas consideradas entre las más bellas e impresionantes de la época prehispánica. Se calcula que para la construcción del edificio más importante de La Venta, la estructura C, de más de 30 m de altura y, para aquel momento, la más grande de Mesoamérica, fue necesario acumular más de 100 mil metros cúbicos de tierra.

Tres Zapotes:

Cuando La Venta fue abandonada, alrededor del 400 a.C., la cultura olmeca parecía estar encaminada a la extinción; es en este momento cuando Tres Zapotes florece y se convierte en el referente de la cultura olmeca. Destaca porque en su área se localizaron dos grandes cabezas esculpidas en basalto que tienen un estilo olmeca particular, muestra de los cambios que en esa época se gestaron.

El Manatí:

Destaca porque en él se hallaron restos de esculturas talladas en madera, un material que no había sido localizado en el área nuclear olmeca, debido al suelo característico de la región, en el cual no se conserva la materia orgánica. Además de los materiales en madera, en El Manatí se hallaron cuchillos con mango de basalto y tres pelotas de hule, lo que constituye un significativo descubrimiento.

b) Influencia Olmeca en Mesoamérica

La civilización olmeca influyó en una gran extensión territorial, contagiando a otros pueblos con la variedad e intensidad de sus manifestaciones. Una amplia variedad de vestigios –relieves, estelas, esculturas, cerámica y figurillas de piedra– dan testimonio del tránsito constante de los olmecas de la costa del Golfo por regiones lejanas.

Pronto, su ejemplo se convertiría en un modelo para otros pueblos y perduraría, en lo esencial, hasta la llegada de los españoles. Aunque las causas de esta expansión – conquista, colonización o simple imitación– aún esta por definirse cabalmente, lo cierto es que la búsqueda de productos suntuarios, de los que se carecía en el área nuclear y eran altamente apreciados por el grupo gobernante, fue un factor fundamental.

Los principales asentamientos fuera del área nuclear que muestran la influencia olmeca son los siguientes:

En el Estado de México:

Tlatilco y Tlapacoya

Un suntuoso cementerio (Tlatilco) reveló el culto a unas figurillas tal vez símbolos de la fertilidad. Los artistas pusieron énfasis en los pechos y las caderas por ser los elementos que relacionan a la mujer con la fertilidad, ya que a través del busto alimentan al recién nacido y las caderas anchas son divisa de que la hembra puede tener hijos. El rostro y el cabello también tienen detalle, es por eso que estas figurillas son conocidas como “señoras bonitas”.

En el estado de Morelos encontramos varios sitios con restos olmecas, pero el más importante es:

Chalcatzingo

La presencia de tres Petroglifos en una superficie rocosa natural. El más conocido es el Petroglifo conocido como “El Rey” (Fig. 7), que según Miller es “una representación de un gobernante entronizado. Tal vez se tratara de un gobernador o señor olmeca, y podría reflejar el grado en el que se imponía el poder de los olmecas en esta región fronteriza, muy lejos de la costa del Golfo y del centro de su civilización.”⁵

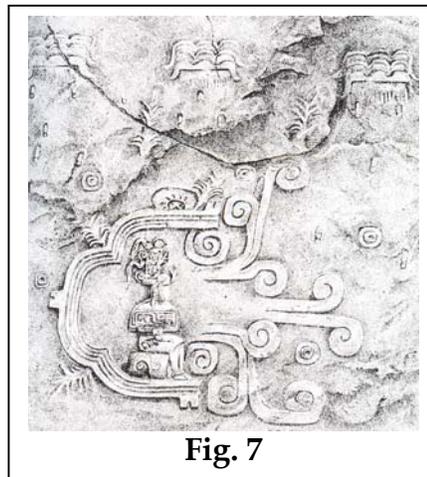


Fig. 7

El estado de Guerrero es el que más ejemplos nos presenta de contacto con los olmecas.



Fig. 8

Juztlahuacan

Este lugar cuenta con pinturas en cuevas con rasgos característicos de los olmecas (Fig. 8): “En Juztlahuacan una de las pinturas muestra lo que podría ser el apareamiento de un hombre varón con una hembra jaguar, tal vez el origen de la raza de “hombres jaguar” tan común en la imaginaria olmeca.”⁶

Teopantecuanitlán

Uno de los más sorprendentes conjuntos olmecas encontrado “fuera “ de la zona nuclear es Teopantecuanitlán. Esta situado en un valle intramontado de la Depresión del Balsas, a 8 km de la confluencia de los ríos Mezcala y Amacuzac.

Sus diversas construcciones ceremoniales de carácter religioso, civil y funerario; sus áreas habitacionales, de trabajo especializado –artesanal-, y sus zonas de cultivo, ocupan más de 160 hectáreas de ese valle. Así tenemos que “Teopantecuanitlán, traducido libremente del náhuatl como “El templo de los dioses jaguares”, se distingue por un arquitectura monumental cuyos rasgos tienen afinidad con algunas obras de la costa del Golfo.”⁷

⁵ Miller, Mary Ellen, *El arte de Mesoamérica*, Ediciones Destino, Barcelona, 1999, p. 34.

⁶ *Ibidem.* p.36

⁷ Martínez Donjuán, Guadalupe, “Teopantecuanitlán” en *Arqueología Mexicana* núm. 12, Raíces, México, 1995, p. 58.

Este asentamiento floreció entre el 1400 y el 600 antes a.C., y el período de mayor construcción se situó entre los años 1000 y 800 a.C. Durante este breve período, los señores olmecas construyeron un patio monumental hundido revestido de travertino verde y delimitado por esculturas en forma de T en los lados oriental y occidental (Fig. 9).

Estas esculturas representan a las divinidades olmecas del maíz (Fig. 10), que definen las cuatro esquinas del universo. En la posterior cosmogonía maya, el Dios del Maíz renace en la cancha de un juego de pelota: en Teopantecuanitlán, a modo de afirmación de esta creencia, la

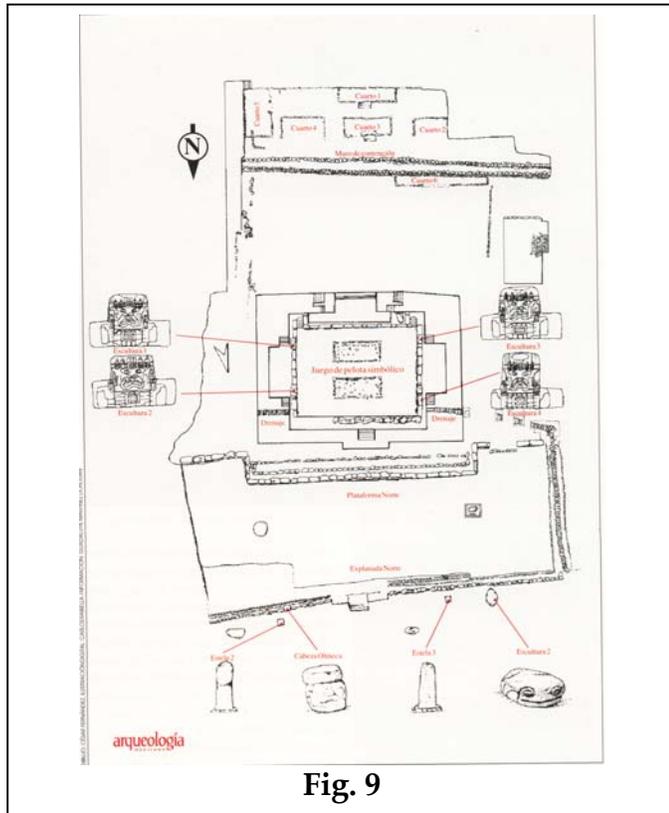


Fig. 9

mayor parte del patio hundido lo ocupa una cancha de juego de pelota simbólico.

En el estado de Chiapas:

Xoc

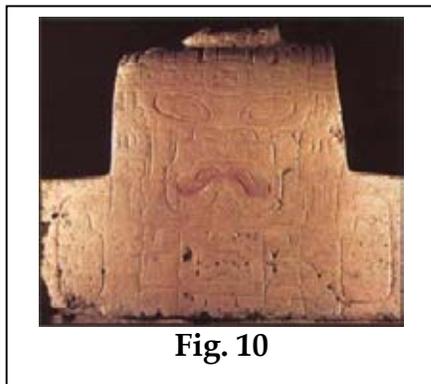


Fig. 10

Aquí, al igual que en Chalcatzingo, encontramos un petroglifo olmeca que “presenta a un varón olmeca que arrastraba una pesada carga (Fig. 11). Queda por saber qué llevaba ese señor olmeca como carga: ¿objetos de culto, tal vez una escultura como el hacha Kunz?. En el exterior del fardo aparece dibujada una planta de maíz repleta de borlas, denotando así la importancia que revestía esta planta en la cosmogonía olmeca.”⁸

Los olmecas casi llegaron a la frontera sur de Mesoamérica, al encontrarse en Copán, Honduras restos de influencia de la cultura madre, tenemos la forma en que se sepultaban a los gobernantes: “Los gobernantes , ya fueran mayas u

⁸ Miller, Mary Ellen, *Op cit.*, p. 37

olmecas, eran enterrados con el fasto olmeca, su ajuar consistía en losetas y collares de jade, así como vasijas labradas con símbolos olmecas.”⁹

I.I.II Evidencias del Juego de Pelota durante el Preclásico

El Juego de Pelota, que es el tema que nos compete, es muy antiguo en toda América; el descubrimiento reciente de varias pelotas de hule en el sitio olmeca El Manatí, cerca de San Lorenzo, confirma que los olmecas ya lo jugaban. Hace aproximadamente dos décadas, cuando los arqueólogos trabajaban en La Venta, descubrieron lo que supusieron eran restos de un Juego de Pelota. Es posible que tales construcciones fueran también parte de la arquitectura de los centros olmecas, como lo demuestra la cancha simbólica de Teopantecuanitlán.



Fig. 11

Coe, Dhiel y Beverido, en sus trabajos sobre San Lorenzo, Veracruz, plantearon la posible existencia de un Juego de Pelota en los edificios que llamaron “La palangana”. Además se han encontrado figurillas¹⁰ de jugadores de pelota en San Lorenzo fechándolas entre 1150 y 900 a.C. (1980) y en La Venta (1959), lo cual demuestra que el juego se practicó en el área Olmeca como se menciona a continuación:

Coe y Dhiel, también consideraron que algunas figurillas de barro, adornadas con barbiquejos y aditamentos en las caderas, piernas y brazos que pudieran representar a jugadores de pelota. Lo mismo sugieren acerca del Monumento 14 que representa un personaje hincado sobre una rodilla y sin brazos, las cuales al parecer estuvieron articulados. ¹¹

Si preguntáramos a la gente cual es una de las imágenes más características de la cultura olmeca la respuesta sería, sin temor a equivocarme, contundente: las Cabezas Colosales.

Estas cabezas, hasta la fecha se han localizado 17 en toda el área olmeca, constituyen la creación más espectacular y representativa del arte de esta civilización del Golfo de México.

⁹ *Ibidem* p.37.

¹⁰ Desgraciadamente no pude conseguir imágenes de dichas figurillas.

¹¹ Ortiz, Ponciano, María del Carmen Rodríguez y Alfredo Delgado, “Las ofrendas de El Manatí y su posible asociación con el Juego de Pelota: un yugo a destiempo” en Uriarte, Maria Teresa (Coordinadora) *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y Supervivencia.*, Siglo XXI Editores/DIFOCUR, México, 1992, p. 54.

Entre los principales centros de la llanura costera del Golfo de México , el sitio de San Lorenzo (Veracruz) ha proporcionado 10 cabezas colosales. Las cuatro cabezas monolíticas de La Venta, Tabasco (Fig. 12) forman un estilo distinto; también son diferentes en forma y facciones las procedentes de Tres Zapotes, Veracruz; la Cabeza de Cobata es única en tamaño y estilo.

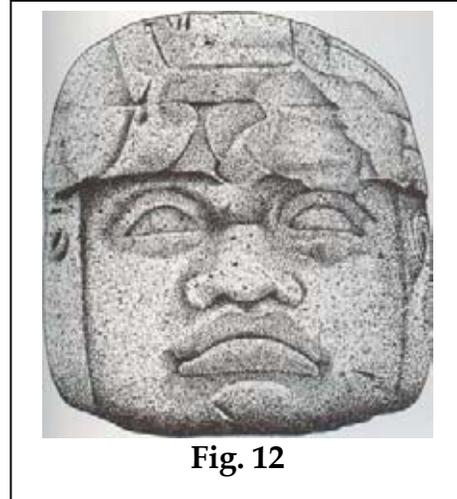


Fig. 12

Beatriz de la Fuente¹² ha notado que existen tres estilos bien definidos de cabezas colosales, los cuales corresponden a las tres capitales regionales, aunque entre ellas se observa un “aire familiar”.

La altura de las cabezas colosales va desde 1.47 hasta 3.40 m, y su peso varía entre 6 y 50 toneladas. La roca volcánica que se utilizó , casi siempre es basalto, el cual fue minado y transportado desde su fuente, en las montañas Tuxtlas. El sitio de Tres Zapotes, como ya se comentó párrafos antes, está ubicado en las faldas de dichas montañas; en cambio, la distancia de la fuente de materia prima a San Lorenzo - en línea recta- es de 60 km, y a La Venta, de 100 km¹³.

Las dificultades del transporte de la roca es uno de los argumentos más importantes en relación con la complejidad de la organización sociopolítica de los olmecas, puesto que indica la existencia de una gran cantidad de mano de obra, encabezada por especialistas en tecnología e ingeniería de aquellos tiempos, requirió del trabajo y coordinación de cientos de personas, quines dejaban sus siembras y las otras actividades que realizaban para poder subsistir, para participar en las maniobras que requería tan importante y magna obra. El desplazamiento de la piedra se llevó a cabo por rutas terrestres, ribereñas y posiblemente marítimas.

El significado de las cabezas colosales continúa siendo un misterio por muchas razones.

Primero, los rasgos faciales han sugerido a muchas personas que los olmecas llegaron de otro continente para poblar la costa del Golfo¹⁴; sin embargo, todas las investigaciones arqueológicas llevadas a cabo en la zona nuclear indican que son

¹² De la Fuente, Beatriz, “El arte olmeca”, *Arqueología Mexicana*, núm.12, México, Raíces, 1995. p. 18-25

¹³ Cyphers, Any, “Las Cabezas colosales” *Arqueología Mexicana* núm.12, Raíces, México, 1995. p. 43-47

¹⁴ *Ibidem*

nativos de Mesoamérica, por lo que los rasgos deben explicarse de otra manera. Los especialistas están de acuerdo en que las cabezas representan a personajes importantes; sin embargo, difieren en cuanto a si representan a guerreros, jugadores de pelota y/o gobernantes (Fig. 13).

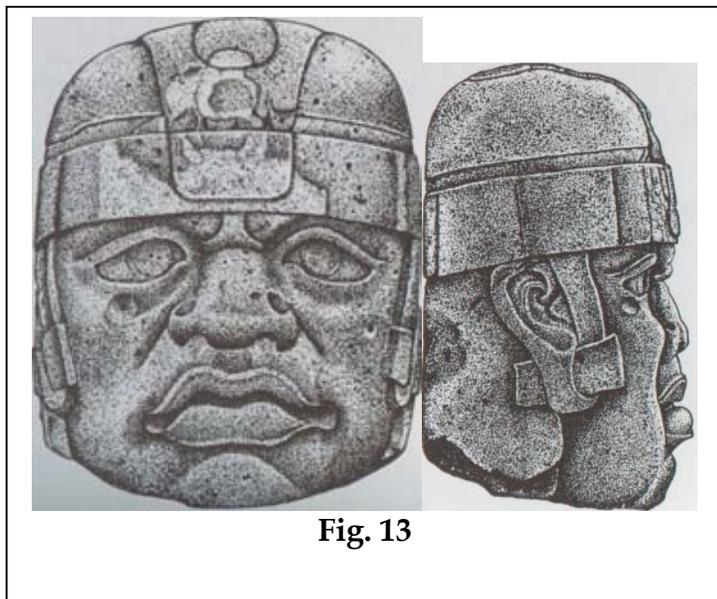


Fig. 13

El casco, presente en todas ellas, parece estar hecho de cuero y lleva insignias de estatus exclusivas de personajes importantes o gobernantes: cuentas y adornos de piedra verde, plumas, borlas y elementos antropomorfos y zoomorfos que definen a la persona que se representa. Los motivos y elementos con frecuencia simbolizan aves, como en los Monumentos 1 y 4 de La Venta¹⁵ y en las Cabezas 2,5,7

y 10 de San Lorenzo.

Cyphers menciona que: “En total , seis cabezas portan elementos de aves, lo cual podría indicar la existencia de dinastías familiares identificadas por un animal totémico.”¹⁶

Ahora bien las cabezas podrían constituir retratos o imágenes de jugadores de pelota sacrificados por decapitación, y el yelmo ostentado por las mismas ha sido interpretado con un aditamento protector, Medellín¹⁷ y Piña Chan¹⁸ son quienes apoyan esta hipótesis, que de ser cierta sería la confirmación de que los olmecas sí practicaron el Juego de Pelota y también probaría la antigüedad e importancia del juego en Mesoamérica.

¹⁵ En este sitio se localizó otra cabeza por los arqueólogos Román Piña Chan y Roberto Gallegos en 1959, quienes aseguran la existencia del juego en todos los lugares donde estaban presentes, de manera clara y significativa, las ideas religiosas relacionadas con los elementos involucrados en el simbolismo del juego.

¹⁶ Cyphers, Any, *Op cit*, p. 45.

¹⁷ Medellín Zenil, Alfonso, “Obras maestras del MAUV”, *La palabra y el hombre*, XVI, Xalapa, Ver., Universidad Veracruzana, 1974, 135-146.

¹⁸ Piña Chan, Román, *El pueblo del jaguar. Los olmecas arqueológicos*, México, MNA, 1964.

Las excavaciones realizadas en El Manatí, Veracruz, dejaron al descubierto una ofrenda en la cual había un yugo. ¹⁹ El yugo (Fig. 14) sería el más antiguo localizado hasta ahora (1200 a.C. fecha arrojada por el C-14 para una de las esculturas).



Las investigaciones de Ortiz, Rodríguez y Delgado asientan que: “Varios datos de El Manatí posiblemente apoyen y justifiquen la presencia del yugo en esta ofrenda, si por principio aceptamos su asociación con el juego de pelota. Nos referimos específicamente a la presencia de diez bolas de hule.”²⁰

Además de los descubrimientos el reconocimiento de la superficie permitió identificar por lo menos cuatro posibles juego de pelota en forma de “T”. Hasta la fecha, sólo se han efectuado excavaciones en dos de ellos²¹. La información obtenida indica que las dichas estructuras pertenecen al periodo Formativo Temprano-Medio. Sin embargo, no se ha encontrado una justificación de que estas evidencias hayan funcionando como juegos de pelota, como marcadores, entierros u ofrendas, aunque cabe admitir que las excavaciones e investigaciones, como lo indican los propios investigadores, fueron limitadas.

Dado lo anterior me atrevo a mencionar que dichas evidencias si tienen una relación con el juego, la forma que tienen los yugo es muy diferente a otras piezas, y en Mesoamérica ninguna otra tiene esas características más que los yugos de la zona del Golfo y curiosamente los olmecas también habitaron dicha área, otro elemento son las bolas de hule, sabemos que el hule se utilizó en toda Mesoamérica como ofrenda pero no en forma de bolas o pelotas, se aplicaba en gotas rociadas sobre una imagen o sobre papel ámate.

En lo que concierne a las canchas sabemos que no se han encontrado en algunos sitios de Mesoamérica como son Teotihuacan, el estado de Guerrero y la zona olmeca, pero Taladoire ya lo menciona: “la relativa inexistencia de canchas, en lugares con sitios de gran importancia solo refleja la falta de investigación.”²²

Como ya mencione en Guerrero tenemos la cancha de Teopantecuanitlán, que ocupa el lugar central del sitio, además varios investigadores creen en la existencia de canchas en las mencionadas zonas como son Eric Taladoire, Román Piña Chan, Guadalupe Martínez Donjuán, entre otros.

¹⁹ Los Yugos son representaciones, en piedra, del protector de cadera de los jugadores de pelota.

²⁰ Ortiz, Ponciano, María del Carmen Rodríguez y Alfredo Delgado, *Op cit*, p.63

²¹ *Ibidem*

²² Taladoire, Eric, *Op cit*, 1994.

En cuestión de fechas, la mayoría de estos hallazgos pertenecen al Formativo Medio (1200-500 a.C.) En investigaciones posteriores (1991) en excavaciones realizadas en éstas zonas aparecieron, en tumbas intactas, “yuguitos” con varios diseños decorativos.

Estos utensilios eran empleados durante el juego. Sabemos que hubo gran variedad de juegos, como el ullam de brazo, el ullam de cadera, la Pelota Mixteca, etcétera, estas diferentes formas de jugar a la pelota se abordarán en un apartado posterior.

Las canchas son el elemento más común relacionado con el Juego de Pelota, veamos algunas de las estructuras más antiguas encontradas en Mesoamérica:

Whyshak afirma que:

La evidencia más temprana en cuanto a la construcción de estructuras concebidas como un programa arquitectónico definido para la realización de la práctica procede de La Venta, Tabasco. Al sureste del Grupo Stirling se reporta un posible juego de pelota. Una muestra de carbón obtenida del interior del patio Central da la fecha de 760 a.C. Fue edificado con arcilla. El perfil interior está constituido por una banqueta con paramento. La planta es de tipo abierto y ocupa un lugar relevante el marcador central.²³

Pero recordemos el descubrimiento hecho por los arqueólogos Hill, Clark y Blake, en el sitio de paso de la Amada, Chiapas, en donde se encontró una cancha, posiblemente construida entre 1400 y 1250 a.C. así que esta sería la de más antigüedad encontrada hasta la fecha. Es de llamar la atención que Whyshak nos diga que la cancha más vieja tiene fecha de 760 a.C., pero es de entenderse ya que el trabajo de este investigador es del año de 1971, en cambio la excavación de los norteamericanos fue en 1995, 24 años después. A esto sólo se le puede dar una lectura, y además confirma la idea de Eric Taladoire, que la ausencia de canchas en algunos sitios se debe a la falta de investigación, y no porque el Juego de Pelota no se haya practicado en dichos lugares.

Continuando con las canchas más antiguas de Mesoamérica tenemos que en la zona central de Alto Grijalva, Chiapas, los Juegos de Pelota de Finca Acapulco y San Mateo se construyeron durante la Fase Escalera, a partir del 700 a.C. De acuerdo con el doctor Gareth Lowe, estos asentamientos fueron habitados por los

²³ Whyshak, Worthing, “Posible Ball Court at La Venta, México”, *Nature*, Londres, MacMillan Journals, 1971, p. 650.

“olmecas tardíos” que hablaban lenguas zoqueanas y se mezclaron con hablantes mayas en su frontera oriental²⁴.

En San Mateo se descubrieron unas piedras circulares recubiertas con una gruesa capa de barro, las cuales guardan relación con el marcador central de piedra caliza ubicado entre ambas plataformas. El perfil interior consiste en una banqueta horizontal y un paramento inclinado que presenta un escalonamiento, con el fin de otorgar mayor consistencia al recubrimiento de barro aplicado a la superficie²⁵.

En la depresión central del Grijalva, cada sitio típicamente cuenta con un montículo largo enfrente de una pirámide y acompañado siempre por una plataforma o “acrópolis” ancha y grande. Hay ocho sitios de esta clase; cuatro de ellos tienen Juego de Pelota. Se ha sugerido que el montículo con la pirámide enfrente representa un observatorio solar²⁶.

Bernal y Ontiveros afirman que: “En Dainzú, Oaxaca, se descubrió una serie de lapidas de piedra talladas en bajo relieve con representaciones de jugadores de pelota (Fig. 15). Las lápidas estaban colocadas al

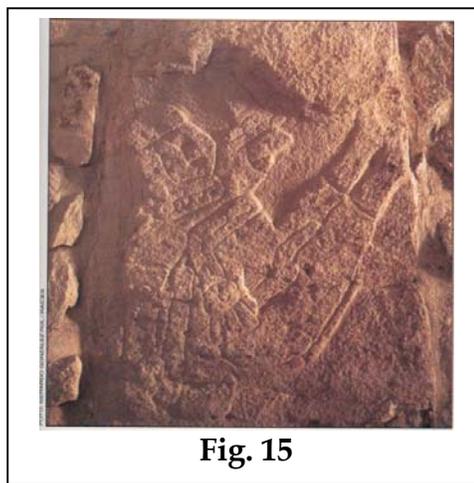


Fig. 15

pie del montículo principal (Conjunto A). La cerámica correspondiente data de la primera fase de ocupación (Monte Alban 1B)”²⁷

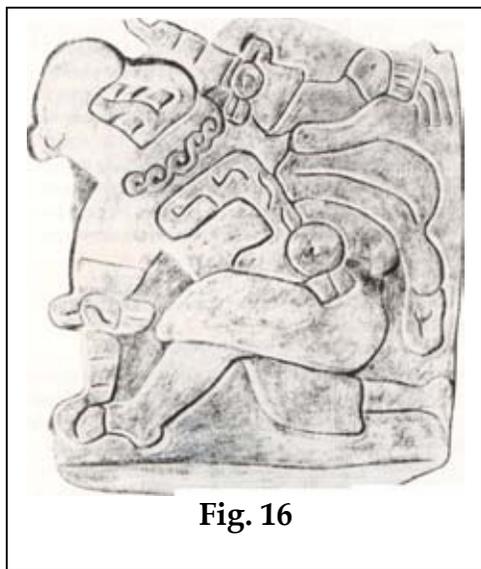


Fig. 16

El análisis formal de los personajes representados nos muestra la presencia de un “guante” que sirve de protección al antebrazo (Fig. 16), con el cual se tomaba, golpeaba o lanzaba la pelota. Se infiere que la práctica se realizaba en un espacio abierto formalmente delimitado, posiblemente en una de las plazas del Conjunto B. Con claridad se perciben ciertos aspectos relativos al rito y al sacrificio. Los yelmos característicos al parecer personifican jugadores, quizá la deidad tutelar

²⁴ Lowe, Gareth, *Los olmecas de San Isidro en Malpasos, Chiapas, México*, UNAM, 1998. p. 54

²⁵ Stern, Theodore, “The Rubber Ball Games of the Americas”, *Monographs of the American Ethnological Society*, 17, Londres, University of Washington, 1966. p. 24

²⁶ Lowe, Gareth, *Op cit.* p.56

²⁷ Bernal, Ignacio y Arturo Oliveros, *Exploraciones arqueológicas en Dainzú, Oaxaca, México*, INAH, Colección Científica, Serie Arqueología, 1988.p. 51.

del ritual. Hay reminiscencias de dichos protectores de mano distribuidas a lo largo de la costa del Pacífico, en especial en el Monumento 27 de El Baúl, Guatemala²⁸.

Stern comenta que: “Mediante la analogía etnográfica, se ha planteado una posible relación entre esos implementos y la “pelota mixteca” actualmente practicada en Oaxaca y otras entidades. No obstante, da la impresión de que esta última es un juego introducido después de la Conquista”²⁹

En lo que refiere al Conjunto J o Juego de Pelota (Fig. 17) en Monte Albán, cabe señalar que es tardío (Monte Albán IV). Es posible que contenga una subestructura, aunque esto no ha sido explorado. Algunos autores sugieren que en esta clase de edificios se practicaba el ullamaliztli o Juego de Pelota con las caderas, lo cual bien podría remontarse, en tal caso, a las estructuras del periodo Formativo de San José Mogote y a la subestructura del Juego de Pelota en Monte Albán³⁰.

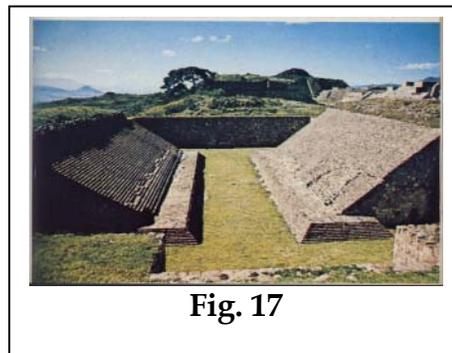


Fig. 17

Otro asentamiento importante es Cantona, Puebla. López de Molina afirma que: “El sitio ocupa una superficie de 30 km². En el sector V se han detectado 620 “patios” y 997 montículos, destacando la presencia de un Juego de Pelota. Los materiales arqueológicos sitúan la ocupación hacia el Preclásico Tardío o el Clásico Temprano”³¹. Además Cantona tiene el mayor número de canchas descubiertas hasta la fecha con un total de 24, superando las 17 de El Tajín que era considerada la Olimpia de América, título que le dio la investigadora Mary Ellen Miller.

I.I.III El Caso de Paso de la Amada

El Juego de Pelota es un elemento característico en la traza de los sitios arqueológicos. Su ubicación como parte integral del área nuclear de monumentos es un testimonio que corrobora la importancia de estos espacios en el contexto de los ámbitos sagrados mesoamericanos. La presencia del hule, materia prima en la elaboración de las pelotas, es uno de los argumentos en que se basan las hipótesis relacionadas con su origen. Hallazgos recientes, procedentes de San Lorenzo, El

²⁸ *Ibidem*, p. 52

²⁹ Stern, Theodore, *Op Cit*, p. 74.

³⁰ Beyer, Bernd, “Monte Albán historia de una ciudad”, *Arqueología Mexicana*, núm. 3, México, Raíces, 1993. p. 24

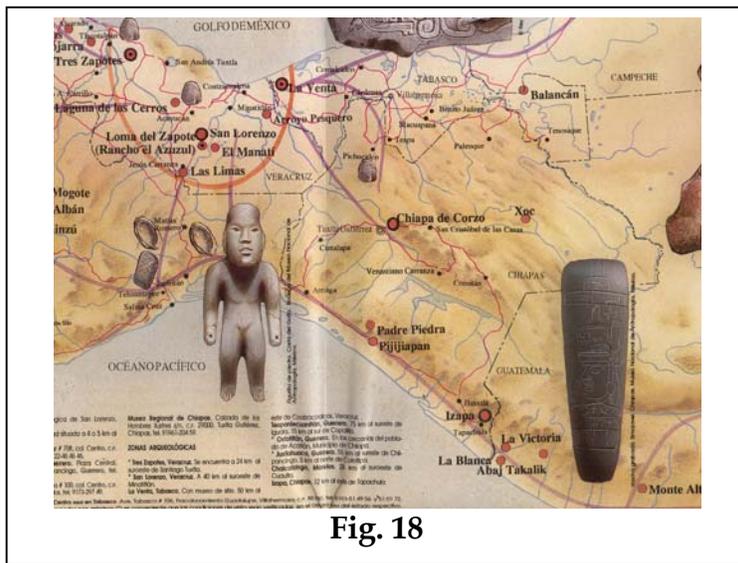
³¹ López de Molina, Diana, “Cantona”, *XVII Mesa Redonda, Investigaciones recientes en el Area Maya*, IV, San Cristóbal de las Casas, SMA, 1984, p. 134-135.

Manatí y La Venta, sugiere que fue precisamente el área nuclear olmeca donde se gestó la práctica.

Pero estas hipótesis tienen un pequeño inconveniente llamado Paso de la Amada, la cancha, localizada en éste sitio, con una antigüedad entre 1400 y 1250 a.C. pondría en duda que el Juego de Pelota fuera originario de la zona olmeca.

Las fechas de surgimiento, apogeo y decadencia de la cultura olmeca la colocan entre el 1200 y el 400 a.C. tomando esto en cuenta la cancha podría ser mas vieja que los olmecas, pero también podría ser ubicada en los primeros años de la cultura madre. Pero vayamos por partes, Paso de la Amada se encuentra en la costa de Océano Pacífico, en el actual estado de Chiapas, muy cerca de la frontera con Guatemala (Fig. 18).

Los asentamientos del Preclásico Temprano (2500- 1200 a.C. aproximadamente) son considerados como la transición de la vida nómada a la sedentaria, para el 1700 a.C.³² esto ya era una practica común y entre los lugares en donde existían aldeas ya constituidas se encontraba Paso de la Amada. Lo anterior echaría abajo las hipótesis del origen olmeca del Juego de Pelota.



La mayoría de las características que enlisto Kirchoff para definir los límites de Mesoamérica encuentra su origen en los olmecas, y el Juego de Pelota es una de ellas, aunque no se han encontrado canchas en la zona nuclear olmecas, sí se han hallado fuera de ella, en lugares con influencia olmeca, y Paso de la Amada podría ser uno de ellos.

Esta hipótesis la sustento en el hecho de que los olmecas fueron capaces de crear ciudades mucho más complejas que una aldea, así como un sistema social-político-religioso muy complejo, además de una red de comercio importante y amplia en términos geográficos. Todo esto parece insuficiente para respaldar ésta postura, porque la cancha sigue teniendo una fecha de creación anterior al surgimiento olmeca, pero hay que analizar una cosa, la fecha es de 1400 al 1250

³² Solanes Carrero, Maria del Carmen y Enrique Vela, *Atlas del México Prehispánico*, Arqueología Mexicana, Especial núm. 5, México, Raíces, 2000, p. 23.

a.C., basándome en el hecho de que esas sean las fechas exactas del descubrimiento de la edificación y el 1200 a.C. la del origen olmeca cabría la posibilidad de que la cancha fuera construida después del 1200 a.C., es decir después del surgimiento de la cultura olmeca lo que daría la posibilidad de que el Juego de Pelota llegara a Paso de la Amada, como una influencia olmeca, a través de las rutas de comercio³³, ya que una de esas vías de intercambio sale de la zona nuclear olmeca y pasa por el sitio de Paso de la Amada entre otros.

Este tema, como varios relacionados con el Juego de Pelota³⁴, podría dar pie a un trabajo de postgrado. Por lo pronto mi postura se inclina a favor de que el Juego de Pelota es de origen olmeca, con base a los argumentos anteriormente expuestos. Muchas preguntas saldrán a la luz y la mayoría no tendrán respuestas concretas todavía, pero si me atrevo a dar una conclusión sobre esto, y es que el Juego de Pelota es una actividad tan antigua como Mesoamérica y que sus orígenes si se encuentran en estas tierras, dejando de lado la idea del investigador norteamericano David Wilcox³⁵ que maneja que el origen del Juego de Pelota se encuentra fuera de Mesoamérica, en la zona de Oasisamérica, localizada al norte del Continente Americano.

³³ Vela, Enrique, *Op cit*, 1995.

³⁴ En las tumbas de tiro de El Opeño, en el estado de Michoacán, se han identificado figurillas que posiblemente sean jugadores con "bates" y protectores de rodilla, que se remontan a 1500 a.C.

³⁵ Wilcox, David R., "La expresión más septentrional del juego de pelota de Hohokam y la prehistoria del Nuevo Mundo", en Uriarte, Ma. Teresa (Coordinadora), *El Juego de Pelota en Mesoamerica. Raíces y Supervivencia*, Siglo XXI/DIFOCUR, México, 1992. p. 265-303.

I.II Importancia en Mesoamérica

Como ya vimos en el apartado anterior es muy probable que el Juego de Pelota tenga sus orígenes con la cultura Olmeca, y debido a las pruebas que presente se le puede considerar como una de las prácticas más antiguas e elementales de Mesoamérica, y es precisamente la importancia, de dicha actividad, la que se abordará en este apartado.

El Juego de Pelota, y las canchas así lo manifiestan, representa entonces un rasgo prehispánico, una tradición que superaba las diferencias locales o las trayectorias cronológicas. Se desconoce un sitio mesoamericano mayor, una ciudad de importancia, que esté desprovista de su cancha¹.

Según Taladoire: “Las canchas representaban, probablemente, un criterio de importancia o prestigio para los diversos sitios; cada ciudad que deseaba afirmar su existencia o su independencia edificaba monumentos, entre ellos canchas.”²

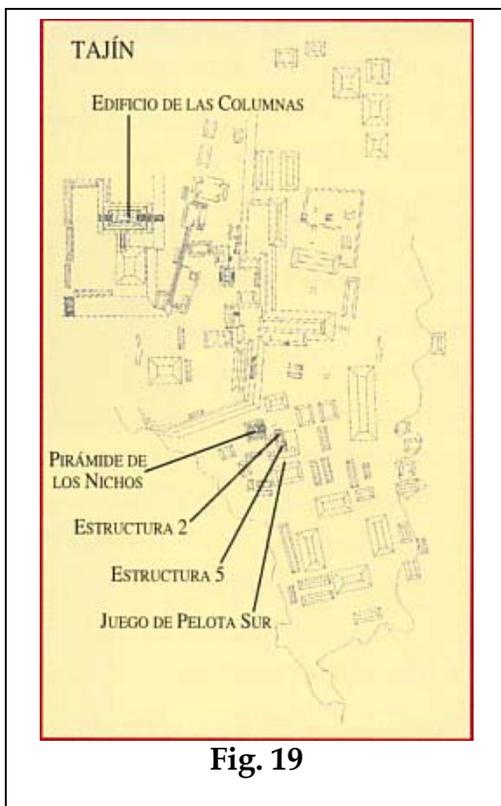


Fig. 19

Analizando las propuestas de Taladoire de que las canchas le daban prestigio a la ciudad, tengo esta pregunta ¿por que en Tenochtitlan hay solo 1 cancha, en Chichén Itzá hay 3 canchas, en El Tajín hay 17, en Cantona hay 24 y en Teotihuacna no hay ninguna?

Bueno el caso de Teotihuacan ya se a analizado y comentado, la falta de investigación es la causa de que no se haya encontrado todavía una cancha. Veamos el caso de El Tajín (Fig 19), el sitio cuenta, como ya mencione con 17 canchas, pero ¿porque tantas canchas?. Algunos investigadores, entre ellos Piña Chan y Mary Miller, interpretan estas construcciones como un “capricho” de los gobernantes, cada dirigente al tomar el poder mandaba erigir una como muestra de su poderío, aunque tenemos los

frisos que enmarcan los Juegos de Pelota norte y sur que se verán mas adelante, y esto encuentra eco en el hecho de que en su época El Tajín fue la ciudad más

¹ Ver el anexo en donde se enlistan las canchas de diversos sitios Mesoamericanos. p.191.

² Taladoire, Eric, *Op cit*, p.10

importante de la zona del Golfo. Por esa parte las canchas si demuestra el poderío político de la ciudad.

Chichén Itzá (Fig. 20) en donde hay tres canchas, además ahí se encuentra la más grande de toda Mesoamérica, que abordaré más adelante, es otro ejemplo de esa construcción para demostrar la supremacía. Chichén Itzá fue habitada por gente que llegó a la zona maya desde el Altiplano, al apoderarse de ese lugar los itzaes construyeron un Juego de Pelota gigante, en donde las proporciones del mismo le impiden ser un escenario en donde se pueda practicar la actividad del juego. Es más que nada un gran recordatorio del poderío de los itzaes sobre la zona.

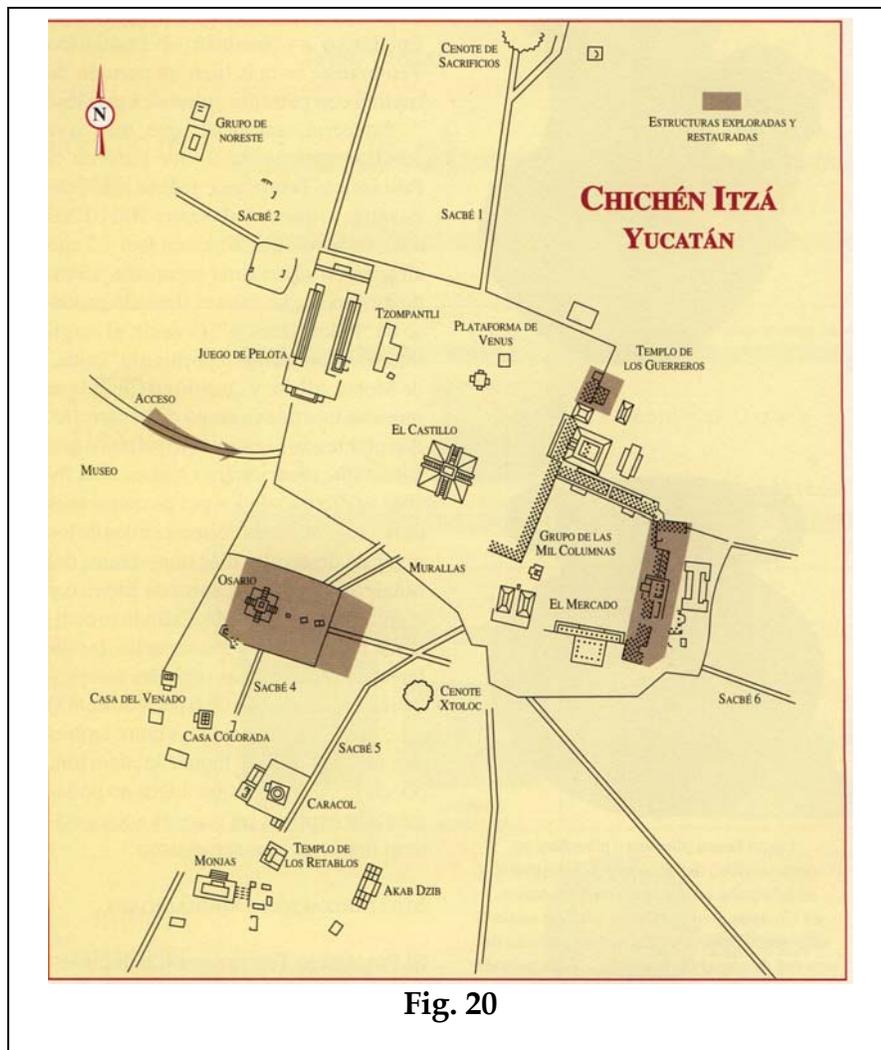


Fig. 20

Ahora bien una de las funciones del Juego de Pelota, el ser una detonador de la importancia política de un lugar, pero no olvidemos que la importancia del juego no solo es política, sino que es social y religiosa, él porque de tantas canchas en varios sitios puede obedecer a los asuntos religiosos.

Tenemos así que en sitios pequeños la cancha del Juego de Pelota representaba el único edificio de importancia y el verdadero eje de la ciudad. Uno de los ejemplos más representativos de esto es el sitio de Teopantecuanitlán (Fig. 11), Morelos, en donde la cancha ocupaba la zona central del recinto.

Según Taladoire: “El hecho de que en varios sitios el número de canchas fuera mayor de tres indica que el juego iba más allá de un simple pasatiempo o actividad lúdica, y esto le da una dimensión de culto verdadero”³

En la época de la conquista se sabía que el juego se practicaba por diversos motivos, los cuales iban de los más sencillos, como podía ser la ejecución por el simple hecho de entretenerse o como un evento deportivo en donde se corrían fuertes apuestas, hasta escenarios más complejos.

Otro motivo podía ser el combate de competidores, en que se ponía a prueba la fuerza y el deseo de evitar la muerte de un cautivo o un esclavo, además el hecho de sacrificar a los jugadores quiere decir que el juego servía para ofrecerle sangre humana a los dioses. También debió de interpretarse como una metáfora cósmica y como algo necesario para asegurar la continuidad del sol, así como una representación del ciclo de la agricultura.

Según Miller:

Además, practicado en el recinto ceremonial, el juego de pelota proporcionaba los medios para una recreación controlada de la guerra. El uso del juego de pelota como metáfora para otras luchas era ya conocido en época de la conquista y tal vez donde más claramente se presenta como tal es en el texto maya-quiché *Popol Vuh*, donde la confrontación entre la vida y la muerte se expresa en términos de un juego de pelota.⁴

Dichos motivos nos sugieren que la importancia del Juego de Pelota no sólo se centra en un evento deportivo o de entretenimiento, sino que como en los deportes que se practican en la actualidad, el Juego de Pelota encerraba una gran variedad de símbolos e ideas que lo convertían en un verdadero culto, como en párrafos anteriores lo mencionó Taladoire.

³ Taladoire, Eric, *Op cit*, p. 12

⁴ Miller, Mary Ellen, *Op cit*, p.95

Por lo anterior podemos entender que el Juego de Pelota tenía una importancia relevante en los diferentes estadios de la vida humana, ya que al ser un evento deportivo apasionaba a las masas y lo convertía a su vez en un fenómeno social, pero no todo quedaba ahí, ya que al ser practicado como una representación de las guerras, era entonces considerado un actividad política, porque como sabemos los conflictos bélicos eran la manera de obtener tributos, fuerza de trabajo o expansión territorial y en muchos casos eran la “columna vertebral” que sostenía a una sociedad como lo fue la Mexica.

Pero no eran sólo esos los campos de importancia que abarcaba la práctica del Juego de Pelota, sino que también influía en la vida misma del hombre ya que era una actividad en donde se aseguraba la continuidad del cosmos, al suministrar a los dioses el alimento divino: la sangre, y por consiguiente de la vida misma, al ser el juego una apología del ciclo agrícola.

De esta manera cobra una importancia religiosa, y como ya sabemos la religión en Mesoamérica estaba íntimamente ligada con toda la vida y el mismo cosmos. Además eso no es todo ya que el Juego de Pelota también guarda una relación muy importante con la Historia, al ser éste un medio por el cual se cuentan relatos de tiempos antiguos y remotos, como podía ser el mismo origen del hombre, idea que podemos contemplar en el relato del *Popol Vuh*.

Así pues, según lo expuesto, el Juego de Pelota era una actividad medular en toda la cultura Mesoamericana.

A continuación se presentará un análisis un poco más profundo de los diversos campos que abarcaba la importancia del Juego de Pelota, los cuales son: religioso, político y social.

I.II.I Importancia Religiosa

Creo que no significa ninguna novedad el señalar que el Juego de Pelota, además de ser la representación de los movimientos de cuerpos astrales, en el firmamento, simboliza la lucha de contrarios y esta lucha tenía como objetivo uno, que al parecer es muy simple pero a la vez trascendental: el mantenimiento del orden cósmico.

Así nos lo menciona Maria Teresa Uriarte:

Una de las constantes mencionadas con mayor frecuencia es la unión de los contrarios sobre la cancha; es evidente que el encuentro [partido de Juego de Pelota] sintetizaba la unificación mediante la oposición. No es de extrañar la manera en que dichos contrarios se vinculaban en el juego sagrado, cómo el acceso al inframundo era al mismo tiempo el

*conducto para el nacimiento del Sol todos los días. El cosmos y las profundidades de la tierra existían como concepto dual.*⁵

El triunfo del Sol en su lucha diaria contra los dioses del inframundo, que sólo puede lograrse por la inmolación de los seres humanos; por decirlo de otra manera, el triunfo de la luz sobre las sombras depende de los seres humanos, ya que éstos al ofrecer el sacrificio del mismo hombre permiten al Sol recibir el alimento sagrado, la sangre, que le permitirá al dios solar salir victorioso de su batalla contra las deidades de la muerte.

De esta manera el sacrificio humano cobra una importancia trascendental no sólo en el ritual del Juego, sino para la vida misma, ya que por lógica si el Sol salía victorioso de su confrontación diaria en contra de las tinieblas el hombre podía seguir viviendo, así de sencillo.

Dentro del complejo mundo de la cosmología prehispánica, el sacrificio y la autoinmolación permitieron al hombre participar en la supervivencia cósmica con los dioses. Era la idea de la muerte para la conservación de la vida, el ciclo eterno de morir para vivir, tan presente en la naturaleza y por lo mismo no ajeno al hombre.

Pero antes de continuar me gustaría compartir esta idea del investigador francés Eric Taladoire:

Para entender el simbolismo del Juego de Pelota, se puede uno apoyar en las esculturas asociadas, los marcadores, los anillos o los paneles y en otros motivos iconográficos como son los códices, en figurillas que representaban a jugadores, así como maquetas de las canchas en piedra o barro. En estelas, escalones o altares se representaron escenas del Juego de Pelota. Pero toda esta iconografía debe ser interpretada en su contexto propio.⁶

a) El Juego de Pelota y Venus

Como algunos de los dioses habitan en el firmamento es natural que el juego guarde, también, una relación con la astronomía.

La relación astronómica más clara es con Venus. En muchos sitios aparecen símbolos venusinos asociados con el juego; en las láminas del *Códice Borgia* y de algunos otros, las víctimas que serán sacrificadas en el Juego de Pelota aparecen pintadas con rayas rojas en el cuerpo. Se ha establecido que así se pintaban las

⁵ Uriarte, Ma. Teresa (Coordinadora), *El Juego de Pelota en Mesoamerica. Raíces y Supervivencia*, Siglo XXI/DIFOCUR, México, 1992, p. 28

⁶ Taladoire, Eric, *Op cit*, p12.

personas sacrificadas en honor a Tlahuizcalpantecutli - Quetzalcoatl, como advocación de Venus en su ciclo matutino.

Lo opuesto de Tlahuizcalpantecutli es Xólotl, Venus en su ciclo vespertino: "El culto a venus nació de la observación continua de este planeta que permitió calcular su ciclo sinódico en 584 días; es decir, que aparece por el oriente 236 días y desaparece durante 90 días, y luego aparece en el Poniente 250 días y desaparece 8 días."⁷

Venus era muy importante para toda Mesoamérica, ya que se le considero una estrella gemela, esto porque aparece tanto en la mañana como en la tarde y se observa en los dos horizontes, tanto el oriente como el poniente, de tal manera que cada pueblo les dio un nombre, para los habitantes de Xochicalco fueron Tlahuizcalpantecuhtli y Xólotl, respectivamente, aquí hay un caso curioso, Román Piña Chan, nos dice que para la gente de Teotihuacan era Tecuciztécatl y Nanahuatzin⁸, esto no llamaría la atención si no fuera que son nombres en náhuatl, y las investigaciones sobre la ciudad de los dioses, nos deja ver que muy probablemente los habitantes de Teotihuacan eran de origen otomí, de ser así no hablaban náhuatl.

Piña Chan nos menciona que:

En la elaboración del culto venusino la dualidad del planeta se volvió oposición, lucha de los contrarios (luz y oscuridad, día y noche, cielo y tierra, etc.), desequilibrio; de ahí nació la idea de una deidad llamada Venus - Quetzalcóatl que unía a los gemelos preciosos y servía de equilibrio al movimiento del astro, cuyos símbolos se volvieron la serpiente de plumas preciosas y el *ollin* o movimiento.⁹

Veamos un ejemplo de la veneración de Venus y su relación con Tlahuizcalpantecutli - Quetzalcoatl - Xólotl, que encontramos en los murales de los Juegos de Pelota, Norte y Sur, de El Tajín.

Como ya vimos, en párrafos atrás, los murales que se encuentra en dos de los diecisiete juegos de El Tajín nos muestran la importancia religiosa que guardaba el Juego de Pelota, ya que como se comento, estos dos juegos, norte y sur, tenían como fin ser el marco para juegos con fines religiosos, no lúdicos, así lo demuestran sus relieves.

El Juego de Pelota Norte, denominado así por su ubicación geográfica ya que se encuentra ubicado al norte de la sección conocida como Grupo Arroyo, que es

⁷ Piña Chan, Román, *Tajín. La ciudad del dios huracán*, México, FCE, 2001, p.26.

⁸ *Ibidem*, p.108

⁹ *Ibidem*, p. 108

considerada como la primera de la ciudad, está formado por dos plataformas laterales, compuestas de banquetas con bajo muro vertical y amplio talud, dejando el pasillo central o cancha, y luego viene el paramento que se prolonga en un talud que remata con tres cuerpos escalonados, los cuales pudieron ser graderías para los aficionados¹⁰.

El piso de la cancha presenta un desnivel y aquí el talud de la banqueta se une a un muro que conforma parte del primer cuerpo de su fachada oeste, debido a dicho desnivel. Piña Chan nos dice que:

Esta fachada tiene cinco cuerpos escalonados, de los cuales el último remata en una cornisa volada; y tiene una escalinata central delimitada por alfardas, que en su parte central, a manera de decoración, presenta un talud y tablero con juego de tres paneles divididos por un nicho vertical alargado. Dichos paneles tienen dos juegos de grecas encontradas que se unen al centro por sus escalones, dando de frente la idea de lenguas bífidas (hechas con lajas pequeñas cubiertas de argamasa) en relieve integradas a la arquitectura.¹¹

Los materiales que se utilizaron para la elaboración de estas estructuras fueron grandes bloques de arenisca perfectamente tallados de tal manera que embonaban sin necesidad de mezcla. Para realizar los relieves se tallaba la piedra, anteriormente cortada, y se hacía la elaboración de la escena en cada “cuadro”.

De esta manera las estructuras cuentan con la particularidad de mostrar relieves, en los cuales nos cuenta acontecimientos como el culto a Quetzalcóatl-Venus; mientras que en el Juego de Pelota Sur, que cuenta con las mismas características arquitectónicas solo que éste está ubicado al sur de la sección intermedia conocida como El Tajín Grande, nos narran la celebración de un Juego de Pelota y el posterior sacrificio hecho en honor a la deidad que aparece en el tablero¹².

En el Juego de Pelota Norte, que corresponde a los finales de la segunda etapa del sitio, que se estima ocurrió de 750 al 900 d.C., tiene 3 tableros que guardan relación con las representaciones de Quetzalcóatl.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ *Ibidem*, p. 23

¹² *Ibidem*

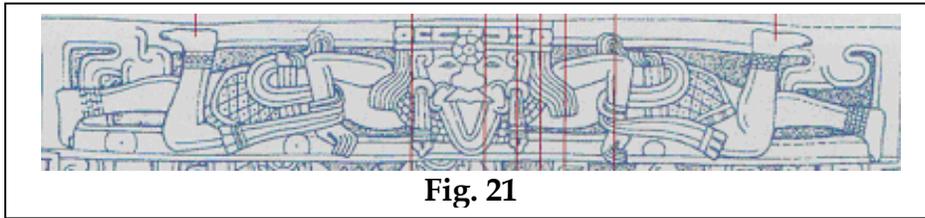


Fig. 21

Aquí vemos al dios Quetzalcóatl o Venus (Fig. 21) con su cara de pico de pato y orejeras alargadas con adornos colgantes, a la vez que con dos cuerpos, uno a cada lado de la cara, y cuatro pies, por lo que se le llama Nacxitl (el cuatro pies o piernas) Quetzalcóatl. Se trata de la tríada venusina: Xólotl-Quetzalcóatl-Tlahuizcalpantecuhtli¹³.

b) El Juego de Pelota y los Sacrificios

El Juego de Pelota se relaciona también con el universo a través del sacrificio, la decapitación y la mutilación. Ahora bien aquí se nos presenta una interrogante ¿Cómo es que el Juego de Pelota y el sacrificio se relacionaban con el cosmos?

La respuesta se puede dividir en dos, una corresponde a lo mencionado en párrafos anteriores, mediante el juego se consumaba la ofrenda humana de sangre y de muerte; desde la perspectiva prehispánica, la muerte por sacrificio perpetuaba la vida.

La otra parte de la respuesta se vincula con los distintos momentos del año solar, solsticios y equinoccios, por su relación con la épocas de lluvias y de sequías y el renacimiento de las plantas. Aquí podría decirse que el Juego de Pelota, como una actividad ritual, se practicaba, al igual que las guerras, en tiempos de sequía para propiciar las lluvias.

El juego ofrecía al contendiente derrotado en las guerras y la conquista la oportunidad de ser sacrificado con honor en la lucha contra el adversario, como lo hicieron los héroes creadores en el *Popol Vuh* al vencer a los señores del Xibalba.

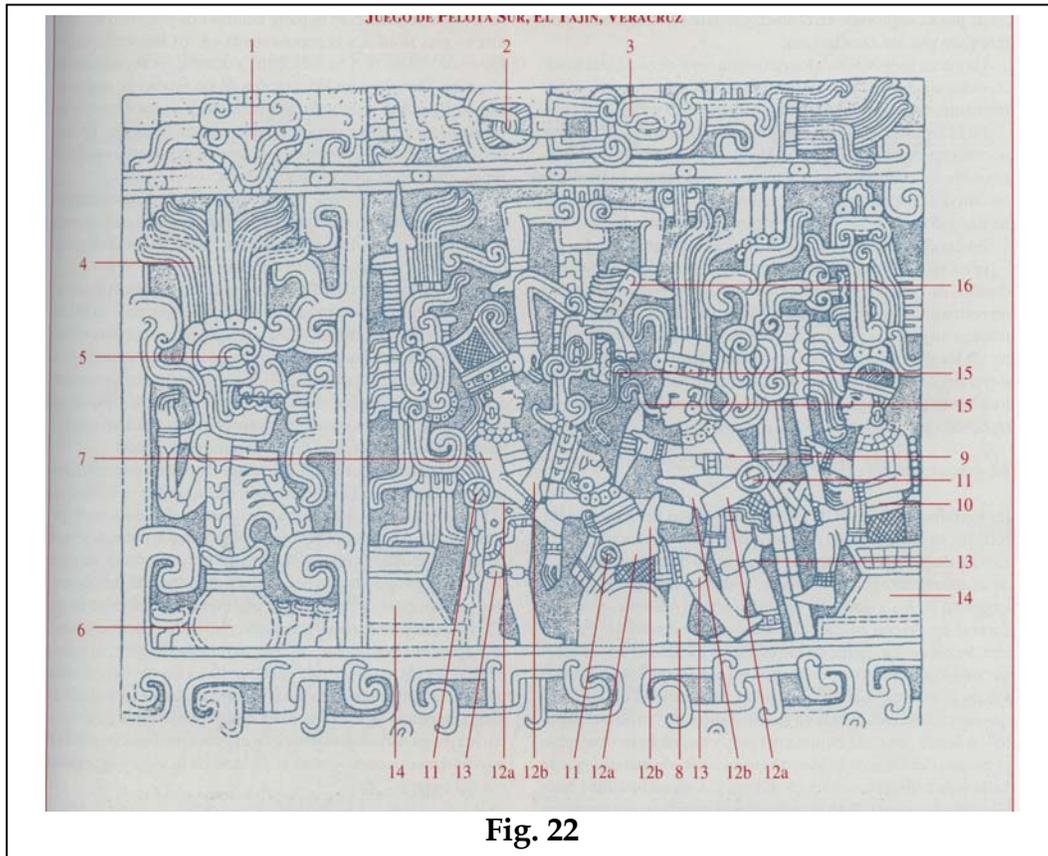
Como sucede con el Sol, que cada amanecer vence a la noche, la ofrenda de sangre del jugador sacrificado en la cancha del Juego de Pelota permitía a las plantas germinar de nuevo y aseguraba el sustento de su pueblo. En algunos códices se asocia a los jugadores sacrificados con las lluvias, la vegetación y la fertilidad así como con la victoria del sol sobre las tinieblas¹⁴.

¹³ *Ibídem*

¹⁴ Piña Chan, Román, *Op cit*, 2001. p.28

Continuemos con el análisis de los relieves del El Tajín. En los muros del Juego de Pelota Sur encontramos inscripciones alusivas al autosacrificio y al sacrificio humano. Puede verse una escena de extracción del corazón y el episodio en el cual un sacerdote de Quetzalcóatl se sangra para satisfacer la demanda del dios Huracán de sangre¹⁵.

En el Tablero 6 o Noreste del Juego de Pelota Sur (Fig. 22) se muestra el sacrificio de un jugador a manos de otros dos personajes, ambos ataviados como jugadores de pelota.



¹⁵ Ladrón de Guevara, Sara, "El juego de pelota en el Tajín", *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000. p. 36-41

A continuación se presentan por numeración las interpretaciones¹⁶ de las imágenes de dicho tablero:

- 1.- Máscara bucal del Dios B. Según Sara Ladrón de Guevara, se trata de Quetzalcóatl representado con el estilo escultórico de El Tajín.
- 2.- Glifo de *ollin*, “movimiento”. Está representado entrelazado con un glifo de ojo de volutas.
- 3.- Glifo del ojo de volutas.
- 4.- Tocado de plumas del Dios A o Dios de la Muerte.
- 5.- Glifo del ojo de volutas en el cráneo del Dios A.
- 6.- Olla de la que emerge el Dios A.
- 7.- Jugador de pelota que sostiene a una víctima de sacrificio en medio de una cancha del Juego de Pelota. Los tres personajes están ataviados lujosamente.
- 8.- Víctima del sacrificio en el Juego de Pelota que está ataviada como un jugador.
- 9.- Jugador de pelota que efectúa el sacrificio. En la mano derecha lleva el cuchillo de sacrificio, y en la izquierda una manopla de juego.
- 10.- Este personaje, que no está vestido como jugador de pelota, está sentado en uno de los edificios que forman la cancha del juego de pelota y lleva en la mano derecha una barra. Se le ha identificado como juez del juego.
- 11.- Glifo de olin que cierra el yugo de los jugadores y del que pende una cauda.
- 12.- El yugo (a) y la palma (b) formaban parte del atavío de los jugadores de pelota.
- 13.- Rodilleras para jugar a la pelota.

¹⁶ Las interpretaciones de los tableros de El Tajín se encuentran tomadas del trabajo de investigación de Sara Ladrón de Guevara, “El juego de pelota en el Tajín”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000. p. 36-41

14.- Edificios con tablero, talud y cornisa que delimitan el área de la cancha del Juego de Pelota.

15.- Vírgulas de la palabra. La que brota de la víctima del sacrificio ha sido interpretada como el alma o la energía que es absorbida por el Dios de la Muerte.

16.- Dios A o Dios de la Muerte, representado como deidad descendente.

En seguida me gustaría presentar otro tablero (Fig. 23) del mismo Juego de Pelota Sur, Tablero Central sur, de El Tajín, en este relieve se muestra el cosmos y su funcionamiento, en el que el hombre participa con su sangre. En este caso, lo hace por medio del autosacrificio.

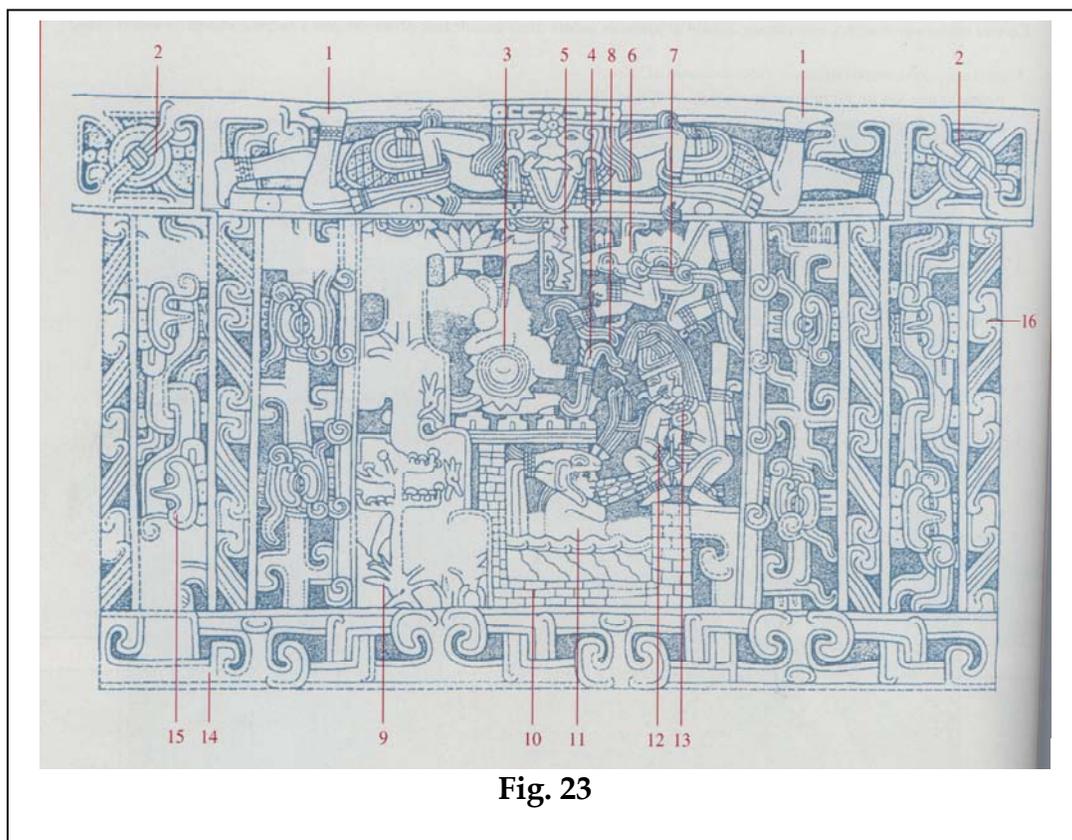


Fig. 23

1.- Dios B. Quetzalcóatl.

2.- Glifo de inicio de trama en la cestería. Se representa así el comienzo de la creación.

- 3.- Personaje con glifo del Sol en el pecho.
- 4.- Representación del relámpago. El personaje con glifo solar en el pecho lo sostiene en una mano.
- 5.- Banda con el glifo de Venus.
- 6.- Representación de un conejo, muy posiblemente relacionado con la Luna.
- 7.- El llamado ojo de volutas, que relaciona al conejo con la divinidad.
- 8.- Representación del relámpago en la mano derecha del conejo.
- 9.- Representación de magueyes de pulque, bebida ritual en gran parte de Mesoamérica.
- 10.- Edificio con almenas que representa el control del agua.
- 11.- Personaje con casco en forma de pez, que tiene la mitad del cuerpo sumergida en el agua.
- 12.- Personaje en autosacrificio. Con un objeto punzante, posiblemente una espina de maguey, se perfora el pene, del que brota un torrente que se dirige al personaje con casco en forma de pez.
- 13.- Este elemento, parecido a una hebilla ovalada que se sujeta mediante una banda, identifica al personaje con el Sol del Oeste o Sol Descendente, representación frecuente en la alegoría divina de El Tajín.
- 14.- Volutas llamadas entrelaces.
- 15.- Posibles representaciones de glifos.
- 16.- Volutas que representan motivos acuáticos.

Para Román Piña Chan, los relieves hacen alusión al sacrificio en honor a Quetzalcoatl y su advocación como dios del pulque¹⁷. En mi opinión me identifico más con la interpretaciones de Sara Ladron, lo que si comparte ambos autores, y

¹⁷ Piña,Chan, Román, *Op cit*, p. 76

un servidor también, es el hecho de que el Juego de Pelota servía para dar alimento a los dioses.

Ahora pasemos al área Maya, a la ciudad de Chichén Itzá, en donde también encontramos referencia al sacrificio en el Juego de Pelota y analizaremos el gran Juego de Pelota.

Diseñado para conmemorar el dominio itzae este extraordinario Juego de Pelota es el más grande e importante en el área Maya, y posiblemente de toda Mesoamérica. Fue construido, en el Clásico Terminal, hacia el año 900 d.C.

El complejo arquitectónico (Fig. 24) está formado por cuatro grandes estructuras. Las ubicadas al este y al oeste son dos largas plataformas, en las que se encuentran las banquetas con los famosos relieves. En la parte posterior había escalinatas que conducían a cinco pequeños templos en la parte superior, así como al Templo Superior de los Jaguares. En los extremos norte y sur, cerrando la cancha, se edificaron dos templos más que complementan el conjunto.

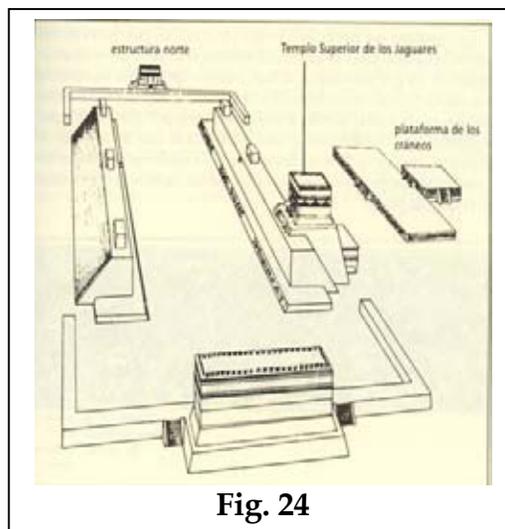


Fig. 24

Los relieves de las banquetas muestran escenas que se repiten seis veces (tres de cada lado). Es una representación de la ceremonia sagrada del Juego de Pelota, en la que se enfrentan dos equipos con seis jugadores cada uno, más sus capitanes, es decir un total de 7 personas por bando. Al centro de la escena (Fig. 25) se aprecia una gran pelota de pedernal con una calavera en el centro, el flequillo que lleva en la parte superior la identifica como un *way* o espíritu acompañante¹⁸.



¹⁸ Schele, Linda, David Freidel y Joy Parker, *El Cosmos Maya: tres mil años por la senda de los chamanes*, México, FCE, 2001. p. 377

Visto de frente, el jugador de la izquierda es el triunfador, pues sostiene la cabeza decapitada del capitán derrotado, el cual de rodillas y sangrante, aparece a la derecha. La sangre del perdedor está representada por medio de seis serpientes, *wan kan*, que simbolizan el gran árbol que crece al centro del mundo. En medio de las serpientes emerge una planta de calabaza, que representa también, según Linda Schele, el árbol del mundo¹⁹.

No concuerdo con la idea de Linda Schele, de que las serpientes que brotan de la victima, sean representación de un árbol sagrado, para mi se encuentran más relacionadas con una analogía de la sangre, que sirve para fecundar la tierra, como lo propongo en el análisis que hago de los códices en paginas más adelante, así como en representaciones de estelas en donde se ve la misma imagen de serpientes saliendo de un cuerpo decapitado.

Los demás jugadores, ricamente ataviados con la típica vestimenta del guerrero-jugador maya, atestiguan la escena, rodeados por volutas que indican que se encuentran cantando o declamando algún himno sagrado.

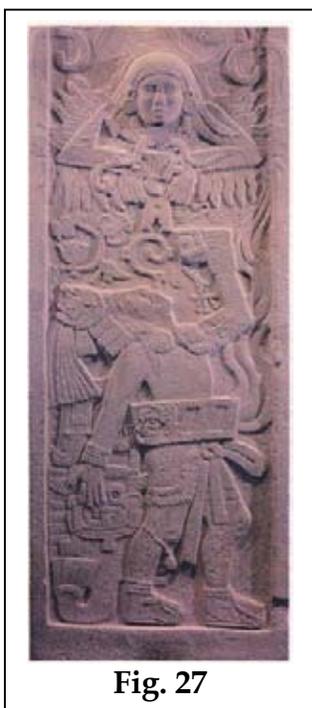


Fig. 27

Por encima de las banquetas y a una altura inusual se aprecian los marcadores del Juego de Pelota, que tienen la forma de dos serpientes emplumadas entrelazadas que convierten a los anillos en portales hacia el inframundo: “Los pequeños ojos humanos que asoman entre sus cuerpos indican que los anillos están “mirando” y que funcionan como espejos y estandartes de la batalla”²⁰.

1) Sacrificio en Estelas

Hay más representaciones que aluden la relación del Juego de Pelota con el sacrificio y con los dioses, dichos restos arqueológicos son conocidos como Estelas:



Fig. 26

¹⁹ *Ibidem*

²⁰ Velázquez Morlet, Adriana, “El juego de pelota de Chichén Itzá”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000, p. 46

Cotzumalhuapan

En la Estela de Cotzumalhuapan (Guatemala), podemos apreciar a un personaje ataviado con las ropas de un jugador de pelota que ofrece una ofrenda, que consiste en la cabeza de un sacrificado, a una divinidad. En esta escena (Fig. 26) observamos que el jugador se encuentra declamando o cantando algún himno en honor a la deidad que se localiza en la parte superior del monolito. Además esta estela nos ayuda a conocer la indumentaria del jugador de pelota, pero esto se verá más a fondo en un apartado posterior.

Bilbao

El monumento número 6 de Bilbao (Fig. 27), Guatemala, es casi igual a la estela de Cotzumalhuapa. En la estela de Bilbao observamos un jugador de pelota sosteniendo en su mano izquierda una cabeza humana, de un contrario, que es ofrecida a un dios solar que se encuentra adornado con guirnaldas de tallos vegetales, en las que se ven hojas, flores, animales y frutos¹.

Aparicio

Otra de las estelas que tiene que ver con el sacrificio relacionado con el Juego de Pelota, es la de Aparicio (Veracruz) en donde vemos a un personaje decapitado (Fig. 29), este sujeto es un jugador de pelota por la vestimenta que porta, de su cuello brotan siete serpientes que simbolizan la sangre como el líquido precioso que fertiliza la tierra².

Son curiosas este tipo de representaciones, de hecho el jugador sacrificado (Fig. 28) en la escena del gran Juego de Pelota de Chichén Itzá muestra la misma característica de la estela anteriormente mencionada, como ya lo comente en mi argumentación contra la idea de Linda Schele. Del cuello del jugador inmolado salen seis serpientes que simbolizan la sangre.

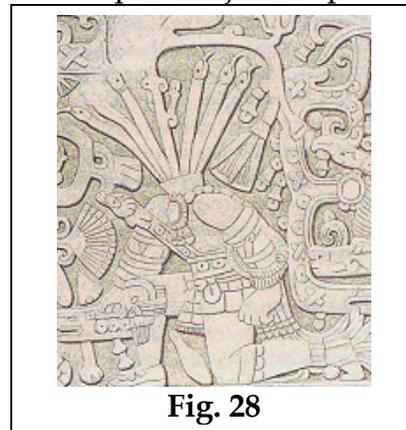


Fig. 28

Se mencionó que es muy posible que la práctica ritual del juego se diera en la época de sequías para propiciar las lluvias y la fertilidad. Es por eso que en las imágenes de los sacrificados la sangre tiene forma de serpiente, ya que se trata de una analogía.

¹ Uriarte, María Teresa, "Mariposas, jaguares, sapos y estrellas. Práctica y símbolos del juego de pelota", *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000. p. 28

² Piña Chan, Román, *Chichén Itzá. La ciudad de los brujos del agua*, México, FCE, 1998. p. 36



Fig. 29

2) El Sacrificio en los Códices

En los códices también hay representaciones de sacrificio relacionados con el Juego de Pelota y la fertilidad.

Como ejemplo del arte tan impresionante que se dio en Mesoamérica tenemos los testimonios relativos a las refinadas representaciones de índole sagrada tan llena de orden y expresividad que encontramos en los denominados *Códices del Grupo Borgia*, manuscritos pictográficos unificados por su tema de carácter religioso, denominados *Códice Borgia*, *Códice Vaticano B*, *Códice Cospi*, *Códice Fejérváry Mayer* y *Códice*

Laud. En palabras de Ojeda:

Nada podría ilustrar mejor el lugar destacado que la escritura y el escrito alcanzaron en el México antiguo al ser usados principalmente con fines religiosos, como vehículo de comunicación entre el hombre y la divinidad a través de un sistema pictográfico ingenioso, preciso, armonioso y lleno de colorido que posee su lógica propia y que, sin duda, nos habla de un pueblo notablemente dotado con genio inventivo.³

Es en el *Códice Borgia*⁴ en donde he encontrado escenas que representan la inmolación de seres humanos con fines de ofrendar a los dioses para recibir favores específicos.

Las siguientes imágenes son detalles del códice anteriormente mencionado que hacen alusión al sacrificio en el Juego de Pelota.

³ Ojeda Díaz, Ma. De los Angeles, "Los Códices del Grupo Borgia", *Arqueología Mexicana*, núm. 23, México, Raíces, 1997. p. 51

⁴ El *Códice Borgia* es un manuscrito extenso que, plegado a manera de biombo, cuenta con 39 hojas pintadas por ambos lados. Se da especial atención al dios Tezcatlipoca, representado en la totalidad del códice. Contiene una sección intermedia única en su género que refiere diversas ceremonias y rituales efectuados en templos y ciudades sagradas.

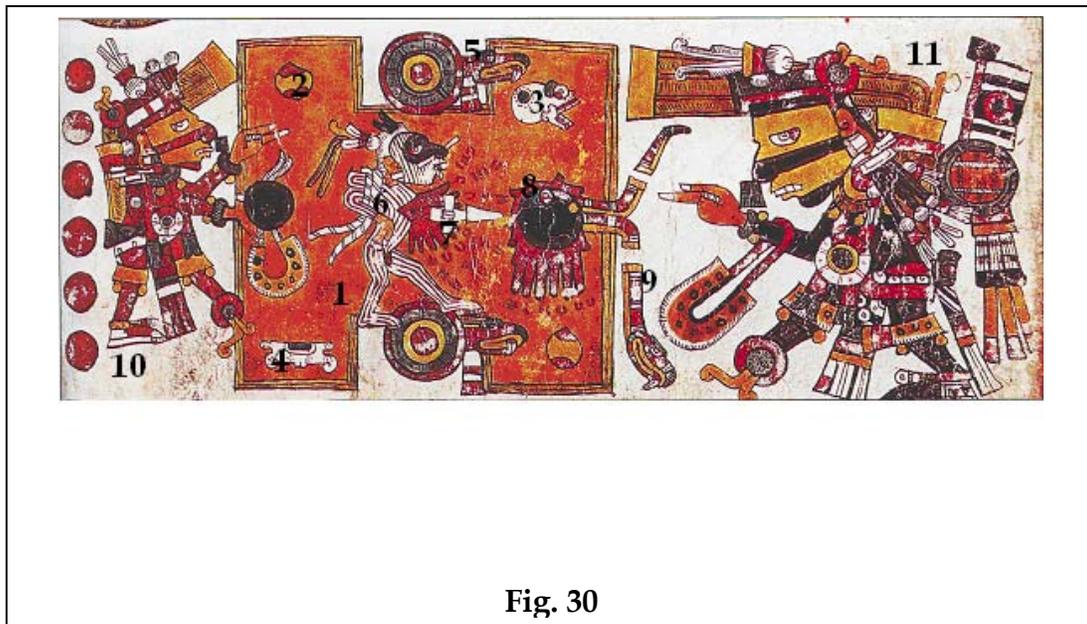


Fig. 30

En una de esas imágenes (Fig. 30) nos muestra una cancha [1] del Juego de Pelota en color naranja, en dos de las esquinas encontramos un corazón [2], en la esquina superior derecha un cráneo humano [3], y en la inferior izquierda posiblemente una cueva[4]. Los anillo del Juego forman el cuerpo de un serpiente y de ellos salen las respectivas cabezas de los ofidios en color rojo [5].

En el centro de la cancha podemos observar a la víctima del sacrificio que lleva una careta y un tocado en su cabeza; además tiene el cuerpo pintado con rayas rojas y blancas[6]. Esto guarda relación con el culto a Venus:

La relación astronómica más clara (del Juego del Pelota) es con Venus; en muchos sitios aparecen símbolos venusinos asociados con el juego. En las láminas del *Códice Borgia* y de algunos otros, las víctimas del juego aparecen pintadas con rayas rojas en el cuerpo. Se ha establecido que así se pintaban las víctimas del sacrificio en honor a Tlahuizcalpantecuhtli - Quetzalcóatl, la advocación de Venus en el ciclo matutino. La contraparte de Tlahuizcalpantecuhtli es Xólotl⁵.

El pecho del sacrificado es abierto por un cuchillo de pedernal y del mismo sale la sangre [7] . Enfrente de la imagen del inmolado se encuentra lo que considero es una pelota grande y negra [8] que se encuentra cubierta por sangre y de ella sale el cuerpo de un serpiente [9] y parte de su figura, la cola y la cabeza, se encuentra dibujada fuera de la cancha. Aquí cabe señalar que este ofidio sale de la sangre, lo que muy posiblemente es una representación similar a las descritas anteriormente en donde las serpientes representaban la sangre como líquido precioso que fertiliza la tierra.

⁵ Uriarte, Maria Teresa, *Op cit*, p.34

En el lado izquierdo de la imagen encontramos a un deidad que es un Tezcatlipoca Rojo, representación del dios Xipe [10], que sostiene una pelota negra en la mano derecha, detrás del dios encontramos el numeral seis. En el lado derecho de la imagen vemos un Tezcatlipoca Negro [11].

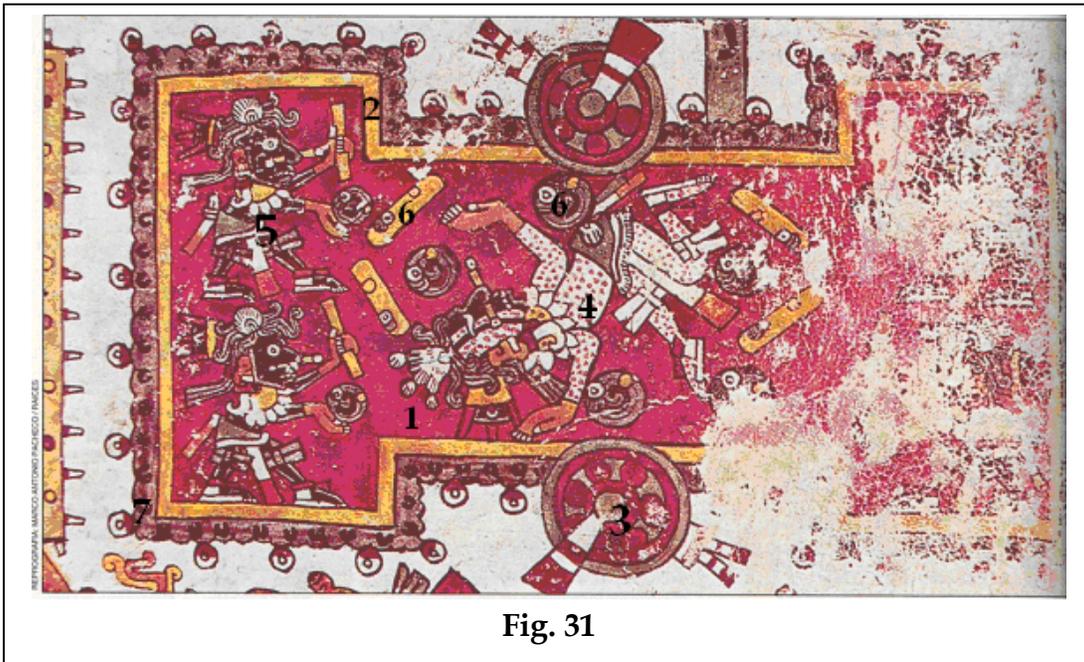


Fig. 31

En la Figura 31 observamos otra cancha del Juego de Pelota, pero en esta ocasión se encuentran más marcados los límites o paredes de la misma ya que el centro es rojo [1] y las paredes son amarillas [2], los anillos del juego se localizan en los costados de la cancha y aparentemente son representaciones de escudos [3], al centro de la cancha encontramos la imagen del futuro sacrificado [4] en posición horizontal, se encuentra ataviado con un taparrabos y el cuerpo se encuentra pintado de rojo y blanco.

En los extremos de la cancha ubicamos las representaciones de la deidades que presidían el juego [5], desgraciadamente el lado derecho de la imagen se encuentra deteriorado y no se pueden apreciar las características de los personajes que se encuentran en esa parte. Las particularidades de estas deidades son que se encuentran pintadas de negro y todas llevan en las manos una pelota negra, en la derecha, y una especie de bastón en la izquierda. Estas mismas pelotas y bastones los encontramos alrededor del personaje que será sacrificado [6].

Pero en este detalle observamos una particularidad muy interesante ya que bordeando la cancha encontramos la representación de nubes [7] porque vemos el dibujo ondulado como si fuera espuma de color negro con los famosos “ojos” del

cielo nocturno, que son la representación de las estrellas. Lo anterior nos está queriendo decir que esta imagen pertenece a un *Teotlachco*, que es la cancha donde los dioses practicaban el Juego.

La imagen anterior nos permite entender un poco más los alcances del Juego de Pelota, los dioses también practicaban el juego, y esto se podía percibir por simple lógica, ya que no hay actividad en Mesoamérica en la que no intervengan los dioses, directa o indirectamente, y en este caso su participación es de ambas formas.

c) Mitos, Lucha de Contrarios y Fertilidad en el Juego de Pelota

La mejor fuente para investigar de qué manera jugaban los dioses es el libro sagrado de los mayas – quichés, el *Popol Vuh*.

Este relato narra las hazañas de los héroes míticos Hunahpú e Ixbalanqué, por lo que a continuación haremos una reseña de este mito ancestral.

1) El *Popol Vuh*

No había aún una persona, ni animal, ni ave, pez, cangrejo, árbol, roca, cueva, cañón, pradera ni bosque. Lo único que estaba allí era el cielo; no aparecía la faz de la tierra. Sólo estaba reunida la mar bajo todo el cielo; no había cosa alguna congregada. Todo estaba en calma, nada se movía. Todo estaba en suspenso y dormido bajo el cielo.⁶

Esta es la manera como comienza el mito del *Popol Vuh*. Después se narra la creación de la tierra, los animales y el hombre por los dioses creadores Tepeu y Gucumatz⁷.

El mito comienza con Hun – Hunahpú y Vucub – Hunahpú, padre y tío, respectivamente, de los que a la postre serían los héroes divinos de la mitología maya-quiche por excelencia, Hunahpú e Ixbalanqué.

Antes de que existieran el Sol y la Luna los antepasados de los dioses no se ocupaban más que de jugar a los dardos y a la pelota, junto con los dos hijos de Hun – Hunahpú, llamados Hunbatz y Hunchouén, éstos últimos son los medios

⁶ Recinos, Adrián, *Popol Vuh*, México, FCE, 2000, p. 23

⁷ El *Popol Vuh* y “El juego de Pelota en el Popol Vuh” de Teresa Arreola sirvieron como base para el resumen. Ver Bibliografía. p. 212.

hermanos de Hunahpú e Ixbalanqué, jugaban a la pelota dos contra dos, pero el ruido molestaba a los señores de Xibalbá, el inframundo maya.

Los señores del inframundo se molestaron por la osadía de los gemelos de la primera generación y les mandaron unos mensajeros para retarlos a un partido, pero las verdaderas intenciones de los gobernantes de Xibalbá era el de sacrificar a los hermanos y apoderaras de los accesorios para el juego de pelota, que consistían en: guantes, cuero para las asentaderas, la corona o el aro llevado sobre la cabeza y el collar para la garganta, así como las pelotas de caucho (*quic* en quiché)⁸.

Los gemelos se enteraron de las intenciones de los señores del inframundo, y dejaron sus accesorios a su madre e hijos y dijeron que regresarían para jugar. Así emprendieron el viaje cruzando montañas y ríos; Llegaron al cruce del camino, en donde había cuatro rumbos de diferentes colores, estaban el rojo, el blanco, el verde y el negro. El camino que devenía seguir era el negro, el camino hacia Xibalbá.

Una vez en el inframundo los gemelos tuvieron que enfrentar varios retos, antes de jugar a la pelota. Debido a la ansiedad que los señores de Xibalbá tenían de apoderarse de los accesorios, para el juego, les hicieron trampas a los gemelos que no pudieron superar los retos y fueron sacrificado.

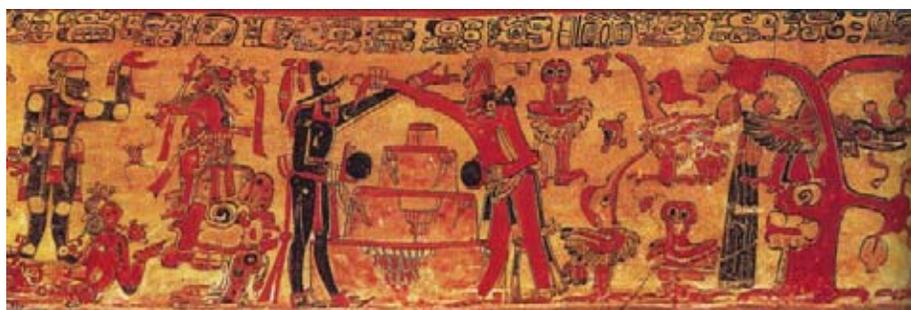


Fig. 32

La cabeza de Hun - Hunahpú fue cortada y colocada en un árbol, un jícaro, sembrado en el camino hacia Xibalbá, los cuerpos fueron enterrados debajo de la cancha de Juego de Pelota. Al paso del tiempo, el árbol que no había florecido hasta que se colocó la calavera, creció y la cabeza se confundía con los frutos, un día una de las hijas de los señores de Xibalbá, llamada Ixquic, sintió curiosidad y fue a ver la calavera y ésta le dijo que extendiera la mano en donde le escupió y la saliva embarazó a la joven. Al enterarse el padre de la joven de que estaba embarazada ordenó matarla, pero los búhos que tenían que llevar a cabo la

⁸ Recinos, Adrián, *Popol Vuh. Las antiguas historias Quichés*, traducidas del texto original, con introducción y notas, México, FCE, 1957, p. 138, nota 135.

ejecución decidieron ayudarla a escapar del Xibalbá, la mujer huyó a la casa de su suegra y ahí dio a luz a gemelos.

Así comienza la segunda etapa del relato, la parte que habla de los héroes gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, que crecieron en la casa de su abuela junto a sus medios hermanos que eran mayores que ellos. Hunahpú e Ixbalanqué eran los sirvientes de sus hermanos que los molestaban y los ponían a hacer sus tareas, un día los gemelos engañaron a sus hermanos y los transformaron en monos y ocuparon el lugar de sus medios hermanos ante su abuela.

Un día los jóvenes encontraron los accesorios del juego de pelota que su padre y tío habían guardado, una vez hecho este descubrimiento se fueron a jugar a la cancha (Fig.33) y una vez más el ruido de la pelota enfureció a los señores de Xibalbá y la historia se repetiría.

La abuela temerosa por la vida de sus nietos les pidió que no fueran o morirían como su padre y tío, los gemelos le dieron su palabra de que volverían y para que la anciana supiera que estaban bien plantaron unas cañas de maíz y dijeron que si las cañas se secaban seria señal de su muerte pero si retoñaban era que habían salido victoriosos.

Así partieron hacia Xibalbá, como sus antepasados, fueron sometidos a pruebas, pero a diferencia de su padre y tío, pasaron el reto de la casa oscura y jugaron contra los señores de Xibalbá, superaron las trampas y el encuentro quedo empatado (Fig. 32). Al terminara así el partido tenían que jugar otro al día siguiente que también finalizó con una igualdad.

Para el tercer partido los gemelos tenían que pasar la noche en la casa de los murciélagos y uno de ellos le cortó la cabeza a Hunahpú. Así fue colocada en la cancha del juego. Pero gracias a los dioses creadores el muchacho revivió, ya que le hicieron una cabeza sustituta con el caparazón de una tortuga, de esta forma el tercer partido quedo, también, empatado.



Fig. 33

Los gemelos hicieron enfadar a los señores de Xibalbá y sabían que los iban a matar en cualquier momento, por eso se pusieron de acuerdo con Xulú y Pacam, dos grandes sabios, para ver la forma de morir y poder revivir sin que lo supieran los Señores del inframundo, y la manera que escogieron fue hacer una gran

hoguera a la cual se lanzaron. Los señores de Xibalbá molieron los huesos y los echaron a un río, del que cinco días después resurgieron los gemelos.

Una vez resucitados Hunahpú e Ixbalanqué se disfrazaron de vagabundos y regresaron a Xibalbá en donde hicieron trucos y maravillas, como quemar cosas sin que se consumieran y mataban gente y animales para después revivirlos. Los señores de Xibalbá cayeron en el engaño así que se ofrecieron para ser sacrificados y resucitados y de esta manera murieron y sucumbieron ante las habilidades y el ingenio de los héroes gemelos. Una vez muertos los dirigentes de Xibalbá los héroes revelaron sus identidades a la gente de Xibalbá y dieron la siguiente sentencia: “Puesto que ya no existen vuestra estirpe y tampoco merecéis misericordia será rebajada la condición de vuestra sangre. No será para vosotros el juego de pelota. Solamente os ocupareis de hacer cacharros y cuerdas y desgranareis el maíz para vuestras madres”⁹.

Así derrotaron a la muerte y expulsaron a la gente de Xibalbá del mundo de los seres humanos.

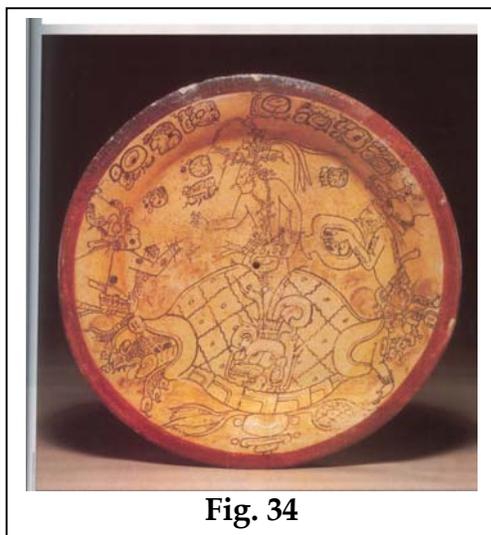


Fig. 34

Luego de castigar a los demás Señores de la Muerte y de limitar sus dominios a Xibalbá, los gemelos se dirigieron al Juego de Pelota a resucitar a su padre (Fig. 34) y a su tío, quienes representaban diferentes formas del Dios del Maíz. Lamentablemente, cuando la cabeza y el cuerpo de Hun - Hunahpú fueron reunidos y reanimados, éste no pudo decir correctamente los nombres de las cosas. Los gemelos decidieron dejarlo allí, en el juego de pelota, donde sería adorado para siempre por las futuras generaciones de la humanidad.

Tras derrotar a los Señores de la Muerte los gemelos salieron de Xibalbá. Se dice que el Sol le pertenece a uno y la Luna al otro. Los cuatrocientos muchachos muertos por Zipacná, uno de los hijos de Vucub - Guacamayo, un ser que decía ser el Sol y al cual los gemelos lo derrotaron junto con sus hijos, salieron con ellos y fueron las Pléyades: “Es posible que los mayas hayan compartido alguna vez la definición azteca de la constelación de Géminis como un jugador de pelota estelar: aquel en que permaneció el Dios del Maíz, luego de renacer para que la humanidad pudiera adorarlo”¹⁰.

⁹ Recinos, Adrián, *Op cit*, p. 101

¹⁰ Schele, Linda, David Freidel y Joy Parker, *Op cit*, p.110

Luego, se preparó el escenario para la cuarta creación: la creación en que vivimos actualmente.

Los acontecimientos que se desarrollan durante el relato pueden interpretarse en dos sentidos: como un cambio de menor a mayor jerarquía social (de los labradores a guerreros) y como un proceso de continuidad (los gemelos continúan el ciclo iniciado por la primera generación de héroes míticos). De ser ciertas las suposiciones anteriores, el juego de pelota quedaría como símbolo de las contradicciones sociales y la guerra.¹¹

Ahora veamos los datos que el *Popol Vuh* y Teresa Arreola nos brindan sobre el Juego de Pelota:

1.- Los contendientes en el Juego de Pelota son seres míticos de la cosmogonía quiché. Los nombres de algunos de ellos tienen una connotación calendarica.

Como ejemplo podemos informar que Hunahpú tiene relación o es identificado como 1- *Ahau*. En la cosmología maya el día *Ahau* (Fig. 35) es trascendental ya que en un día 4 *Ahau* se creó el mundo, además el símbolo *Ahau* es relacionado con el Sol. Mientras que Ixbalanqué también es conocido como *Yax - Balam*, como lo menciona Schele.



Fig. 35

2.- Se señala la existencia de un lugar destinado al juego; entre los elementos que lo conforman, solo se menciona la cornisa y el patio de juego¹².

3.- La pelota utilizada en el juego era de caucho y no se precisa su tamaño.

4.- El número de jugadores que integraban cada equipo era variable:

- Un jugador por bando, según se aprecia en los juegos efectuados sobre la superficie terrestre por Hun - Hunahpú contra Vucub - Hunahpú y por Hunahpú contra Ixbalanqué.
- Dos jugadores por bando, en el caso de los enfrentamientos entre Hun - Hunahpú y Vucub - Hunahpú contra Hunbatz y Hunchouén.
- En los juegos realizados en el inframundo participaban Hunahpú e Ixbalanqué, por un lado y Hun - Camé y Vucub - Camé por el otro.

¹¹ Federico Arreola, Teresa "Simbolismo del juego de pelota en el Popol Vuh", *Estudios de Cultura Maya*, IX, México, UNAM, 1973. p. 234.

¹² La descripción de las canchas, la indumentaria, y cómo se jugaba se aborda con mayor amplitud en el Capítulo II. p. 100.

5.- En cuanto a los instrumentos utilizados en el juego, hay consenso en cuanto al hecho de que cada jugador usaba un protector de cadera, guantes, sin poder precisar si en ambas manos a sólo en una, una corona sobre la cabeza, el cual según algunos autores sostenía un cubrecara o careta, y un collar en la garganta.

6.- Es poco lo que se puede inferir acerca de las reglas de juego. Ambos bandos insisten, por ejemplo, en utilizar la pelota de su propiedad para jugar, el elegido inicia la partida arrojando la pelota. Así sucedió en el primer encuentro con los de Xibalbá¹³.

De lo anterior en el punto número 1 no comparto del todo la idea expuesta ya que esto sólo se aplica al juego con motivos religiosos, ya que como veremos, los jugadores en la zona maya solían representar los juegos sagrados de los héroes gemelos. En cuanto a la manera de cómo se ganaba o perdía un encuentro, en el relato la única información que nos muestra es que se podía quedar empatado, ya que en los enfrentamientos en el Xibalbá el único resultado fue este último. En los demás puntos concuerdo con Teresa Arreola.

Además se puede ver en el Juego de Pelota la lucha de contarios, ejemplificada por los gemelos y los señores de Xibalba, así vemos la batalla entre el día y la noche, la fertilidad y la sequía, esta última relación se puede inferir por que en el relato se comenta el sacrificio ya que en el relato el sacrificio Hun- Hunahpú, el cual fue decapitado y su cabeza fue colocada en un árbol que empezó a germinar, lo curioso es que dicho árbol nunca había dado frutos. Además la cabeza también fecundó a Ixquic, madre de los héroes gemelos.

Según Arreola: "De este modo, la decapitación presenta dos significados: en el caso de Hun- Hunahpú se establece la relación mágica con la fertilidad. Y con Hunahpú tiene la orientación mágico - cosmogónica."¹⁴

Veamos los marcadores de la cancha del sitio de Copán en ellos las acciones que representa se realizan en el inframundo, porque se pueden observar signos relacionados con la muerte. El ámbito se asocia a la oscuridad, a la noche, es decir, al momento en que el sol está en el otro mundo:

Sin embargo, fundamentalmente parece tratarse del cielo nocturno, porque los protagonistas se asientan en el símbolo triádico (o cuatripartita) característicos del cielo o de la deidad celeste: bandas cruzadas, hojas o espinas de sacrificio y concha, que aparecen sobre el signo kin, flor de cuatro pétalos. El símbolo del marcador

¹³ Federico Arreola, *Op cit*, p. 230

¹⁴ *Ibidem* p. 234

central carece de la espina y es doble, lo cual pudiera representar dos estratos celestes.¹⁵ (Fig. 36)

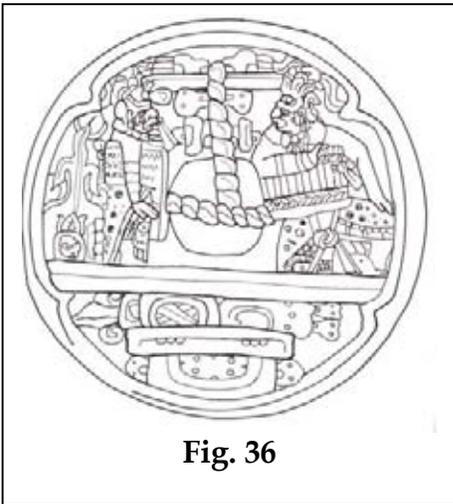


Fig. 36

En el marcador norte (Fig. 36) podemos apreciar al dios solar a la derecha, con una rodilla en el piso además lleva un tocado y una falda con manchas, posiblemente sea la piel de un jaguar que como sabemos guarda relación con el cielo nocturno, el cielo estrellado. En frente de él tenemos a el Dios N o Pauhtún que es uno de los sostenedores del cielo lleva un tocado un pectoral y también utiliza la misma falda con manchas, detrás de él observamos una planta que sale de un numeral cuatro.

Al centro vemos una gran pelota que se encuentra colgada de una cuerda, esto se debe muy posiblemente, según los estudios de las investigadoras Izquierdo y De la Garza, a que sea una representación de la salida del sol, el dios N es el límite de la tierra. “De esta manera, el motivo del marcador parece simbolizar al Sol en su pugna por salir entre las cuatro esquinas del cielo nocturno, lo que equivale a salir del inframundo y ponerse en movimiento en el cielo, como la pelota durante el juego”¹⁶.

En el marcador sur (Fig. 37), que se encuentra muy deteriorado podemos ver, del lado derecho, una figura con una planta en la nariz, Izquierdo y De la Garza lo asocian con una deidad del maíz debido a que en su tocado hay un numeral siete. En frente tenemos lo que muy posiblemente sea una deidad solar, ya que como vimos en la imagen anterior se encuentra con una rodilla en el piso y porta la misma falda.

Estos marcadores guardan relación con la fertilidad, ya que en ambos, el dios solar se encuentra en posición de jugador, con una rodilla en el piso como si estuviera listo para darle un golpe a la pelota que se encuentra colgada. Así que propongo que el dios solar esta

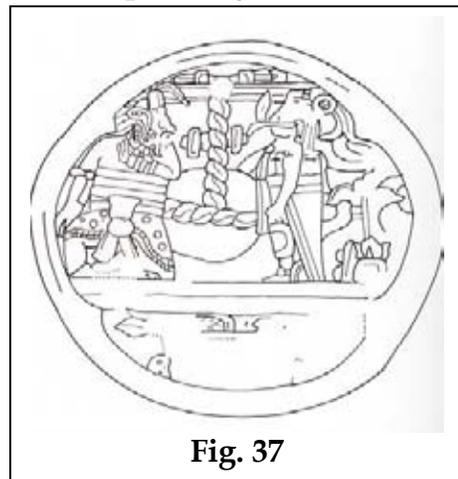


Fig. 37

¹⁵ De la Garza, Mercedes y Ana Luisa Izquierdo, “El juego de los dioses y el juego de los hombres. Símbolos y carácter ritual del juego de pelota entre los mayas”, en Uriate, María Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992, p. 337

¹⁶ *Ibidem.* p.341

a punto de poner en movimiento al Sol y para hacerlo lo golpea como si fuera una pelota, así que tenemos que este dios juega a la pelota con el astro rey y al ponerlo en movimiento propicia el surgimiento de plantas, que también nacen de la tierra.

En el tercer marcador (Fig. 38) observamos a dos personajes, el de la izquierda se encuentra en posición de jugar a la pelota, cuenta también con una falda en frete tiene a otro jugador, entre ellos esta la pelota que cuenta con dos glifos a su interior, posiblemente sean un fecha calendarica, esto sería la representación de un partido¹⁷.

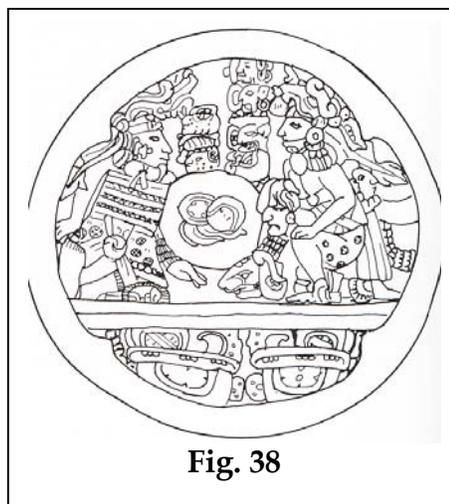


Fig. 38

Las inscripciones de estos marcadores dejan al descubierto la importancia que el Juego de Pelota tenía entre los mayas, ya que en ellos vemos como creían que era el movimiento solar y su relación con la fertilidad, así como el origen de la vida misma, ya que si no hay Sol el hombre no podría existir.

Mercedes De la Garza y Ana Luisa Izquierdo mencionan que:

En este mito de iniciación, las fuerzas celestes, luminosas y de vida, el Sol y la Luna, se consagra en su enfrentamiento con las del inframundo, oscuras y de muerte, la derrota de estas últimas da por resultado que la obra de creación del cosmos culmine con el surgimiento del Sol y la Luna, entonces aparece el hombre de maíz que mantendrá la existencia del universo al venerar y sustentar a los dioses.¹⁸

De este modo tenemos que el Juego de Pelota, en el *Popol Vuh* y en la vida de los mayas, servía como un rito de iniciación, así como los gemelos lograron derrotar a la fuerza de la oscuridad y convertirse en dioses los sacerdotes y gobernantes logran sus poderes y el derecho a gobernar.

La significación religiosa del Juego de Pelota entronca con una de los conceptos centrales del pensamiento mesoamericano: la lucha de contrarios, que hace posible la existencia del cosmos. Así lo expresan los mitos cosmogónicos de los nahuas y los mayas: el de los Soles o edades del cosmos, donde los contrarios son Tezcatlipoca y Quetzalcoátl; el recogido en los Libros de *Chilam Balam* de los mayas yucatecos, como lo afirma de la Garza, donde los contrarios son los nueve dioses

¹⁷ Para hacer un análisis más completo de las inscripciones del marcador necesito una imagen original, ya que en el dibujo no se pueden apreciar bien los glifos. Por desgracia no tengo una foto del marcador.

¹⁸ *Ibidem*, p. 344

del inframundo, *Bolontikú* y el *Canhel* ; y los relacionados, precisamente con el Juego de Pelota, como el que se encuentra en el ya referido *Popol Vuh*.

Un mito náhuatl estrechamente asociado con el del *Popol Vuh*, por su relación con el Juego de Pelota y los astros al representar la victoria de los seres luminosos sobre los de la oscuridad, es el de Huitzilopochtli, el Sol, quien lucha en el campo del juego de pelota, en *Coatepec* contra *Coyolxauhqui*, la Luna, y los *Centzonhuitznáhuac*, las estrellas, a los que derrota, decapitando a la Luna.

2) Mito de Huitzilopochtli

Los aztecas salen de su lugar de origen, llamado Aztlán, por las órdenes de su dios principal Huitzilopochtli, para buscar la tierra prometida. Al andar en su peregrinación, llegaron a Coatepec (Fig.39), en donde erigieron el templo de Huitzilopochtli y de las demás deidades y se dice que: “Huitzilopochtli planta de inmediato su juego de pelota – teotlachco- y coloca su Tzompantli”¹⁹.

Los mexicas hicieron entonces una represa y su dios tutelar les ordenó que sembraran árboles y que nacieran los animales acuáticos. Entonces los *centzonhuitnahua*, les informaron que ahí concluía la misión, ya que *Coatepec* era el sitio en el que debían fundar México.



Fig. 39

Huitzilopochtli se enojó, se armó para la guerra, tomó su escudo y a la media noche se enfrentó con sus tíos en el *teotlachco*, los mató y se comió sus corazones. Estaba ahí también su hermana *Coyolxauhquíhuatl*, a quien el dios da muerte decapitándola y se come también su corazón. Enseguida orado la represa y de inmediato todo se secó y los animales murieron. Luego los mexicas continuaron su peregrinación.

Los tíos y la hermana representan las estrellas y la Luna, lo que revela la lucha del Sol, símbolo de la luz, la racionalidad, lo masculino contra los seres de la oscuridad, la irracionalidad, lo femenino, que son la Luna y las estrellas. Esa pugna cotidiana, que se da en el cielo nocturno, siempre culmina con la victoria del Sol, lo cual permite la continuación de la vida del cosmos.

¹⁹ Johansson K, Patrick, “Coatépétl: La montaña sagrada de los mexicas”, *Arqueología Mexicana*, núm. 67, México, Raíces, 2004. p. 46.

El mito también alude al origen del sacrificio humano por extracción del corazón, que es el alimento de los dioses.

Ahora la diferencia entre el mito del *Popol Vuh* y el de Huitzilopochtli es que en este último el símbolo de la vida y la luz es el Sol; y los seres de la noche y la muerte, la Luna y las estrellas.

La lucha de los contrarios en el pensamiento religioso náhuatl y maya no sólo dio origen al universo sino que continúa realizándose como motor de la dinámica cósmica, ésta es la base del movimiento y de la temporalidad. Así, se suceden todos los lapsos temporales ocasionados por el movimiento no sólo del Sol, sino también de los otros seres astrales.

En el mito que hace referencia a la creación del hombre se nos cuenta que:

Luego fue Quetzalcoatl al infierno, Mictlan (Entre los Muertos); se llegó a Mictlantecutli y a Mitlancíhuatl (El Señor y la Señora del mundo de los muertos) y dijo: “He venido por los huesos preciosos que tú guardas”. Y dijo aquél: “¿Qué harás tu, Quetzalcóhuatl?”. Otra vez dijo éste: “Tratan los dioses de hacer con ellos quien habite sobre la tierra”.²⁰

En esta narración el Dios Creador, al igual que los héroes gemelos del *Popol Vuh*, tuvo que pasar por varias trampas de los señores del inframundo, para salir airoso del *Mictlan*.

Hasta aquí todo parece normal y no se ve la asociación del Juego de Pelota con el mito de la creación del hombre, pero resulta que el lugar por donde Quetzalcoatl desciende al inframundo es, nada más y nada menos, que una cancha del Juego de Pelota como lo menciona Dadidoff²¹. Y esto confirma la idea que sale del *Popol Vuh*, que el camino al Otro Mundo es, precisamente, la cancha del Juego de Pelota.

Y siguiendo con los relatos míticos y Tula pasemos a conocer la aventura que tuvo Huémac, rey de Tula o Tollan.

3) Mito de Huémac:

Jugó Huémac a la pelota, y jugó con los tlaloque. Luego dijeron los tlaloque: “Que ganamos en el juego?”. Y dijo Huémac: “Mis chalchihuites y mis plumas de quetzalli”. Otra vez dijeron a Huémac: “Eso mismo ganas tu: nuestros chalchihuites y nuestras plumas de quetzalli”. Jugó Huémac y les ganó. Fueron en seguida los tlaloque a traer lo que había de dar a Huémac, esto es, elotes (mazorcas

²⁰ *Códice Chimalpopoca*, México, UNAM, IHH, 1995. p. 120

²¹ Dadidoff Misrachi, Alberto, *Arqueologías del espejo. Un acercamiento al aspecto ritual en Mesoamérica*, México, Danzig Monastir, 1995, p. 102.

de maíz verde) y las preciosas hojas de maíz en que el elote crece. Pero él no los recibió, y dijo: “¿Por ventura eso es lo que gané? ¿Acaso no chalchiuites? ¿Acaso no plumas de quetzalli? Llevaos esto”. Dijeron los tlaloque: “Esta bien. Dadle chalchihuties y plumas de quetzalli y tomad nuestros chalchiuites y nuestras plumas de quetzalli”.

Luego los tomaron y se fueron. Dijeron enseguida: “Bien está; por ahora escondemos nuestros chalchihuites; ahora padecerá trabajos el tolteca, pero no más cuatro años”²².

Hasta aquí llega el Juego de Pelota de el relato de Huémac, y una vez más un ser humano, Huémac, juega en contra de dioses, los tlaloque. Y de nuevo el hombre sale victorioso.

Lo que este relato nos aporta para el análisis del Juego de Pelota es el hecho de que en los partidos se corrían apuestas, que en este caso son los chalchihuites y las plumas de quetzalli, objetos que guardan relación con la fertilidad.

Es así que el Juego de Pelota cumple con esa cuota de importancia religiosa pero, como todo en Mesoamérica, la religión se encontraba íntimamente ligada con la vida social y política. Es por eso que a continuación abordaremos la importancia social y política del Juego de Pelota.

I.II.II Importancia Social y Política

La importancia social y política del Juego de Pelota, se encuentra reflejada en las estelas, obras plásticas y códices

Entre esas representaciones encontramos, en el área maya, varias obras plásticas que muestran al gobernante-sacerdote en el acto de jugar a la pelota, con los brazos adornados por representaciones del Dios K o *Bolon Dz'acab*, que se relaciona con el linaje y además es la representación de la sangre de los sacrificio. La manera en que se representa este dios es con una figura antropomorfa en forma de ser serpentina y a veces como el Dios *Itzamná* en su aspecto de serpiente bicéfala, deidad que también figura como símbolo de poder de los mandatarios.

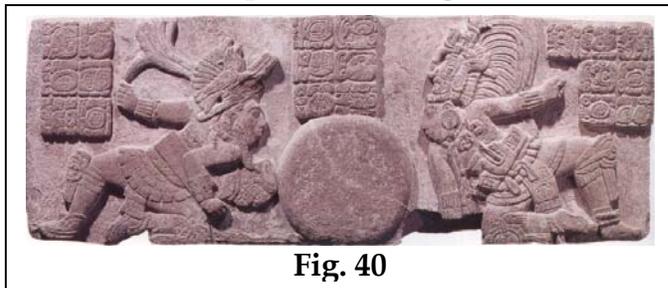


Fig. 40

El *Testamento de los Xpantzay* de los cakchiqueles confirma esta idea al decir: “En seguida entró a gobernar Ahtunal, que era Ahtzalam de la casa de Cahí Imox, a cuyo cargo estaba el reino

²² *Códice Chimalpopoca, Op cit*, p. 126-127

y que gobernaba cuando vinieron los españoles Ahtunal les dijo: “Hermanos míos, no os dé cuidado, que cuando yo muera entrareis a gobernar. Jugad a la pelota pequeña y a la pelota entre muros entre vosotros”²³.

El que en esta práctica también se simbolizara la jerarquía social parece manifestarse en la prohibición de jugar a la pelota hecha por Hunahpú e Ixbalanqué a la gente de Xibalbá.

El significado del *Popol Vuh* no sólo estaba vinculado con la religión, para los mayas, la confrontación con la muerte, el mal y la enfermedad ocurrió en el Juego de Pelota. Los papeles de los jugadores, el conflicto entre equipos, la pérdida o la ganancia de las apuestas, las consecuencias de la derrota y la recuperación de los Primeros Padres extintos y depositados bajo el piso del Juego de Pelota, proveyeron en conjunto las metáforas básicas que definían el destino y la historia de los mayas.

Estos conceptos eran compartidos por la mayoría de las culturas de Mesoamérica, ya que como pudimos apreciar en el apartado anterior, la gente del Altiplano Central también compartía estas ideas así como los habitantes del Golfo, Occidente e inclusive en la Gran Chichimeca, el Norte de Mesoamérica.

Schele apunta que:

Para los antiguos jugar a la pelota como rito era una partida funesta destinada a concluir en sacrificio. El resultado incierto de los arriesgados encuentros reales daba a su fasto cierta sensación gladiatoria. El sacrificio del juego de pelota era el clímax ceremonial de las luchas entre reinos vecinos para dominarse uno al otro en el campo de batalla.²⁴

Las relaciones históricas del enfrentamiento mágico del Juego de Pelota se convirtieron en un tema recurrente en las escalinatas y los edificios donde se celebraban las victorias de los triunfadores.

El desarrollo de ese juego se ve en *Ox-Nab-Tunich*, localidad del reino más extenso de Calakmul (Fig. 41), uno de los

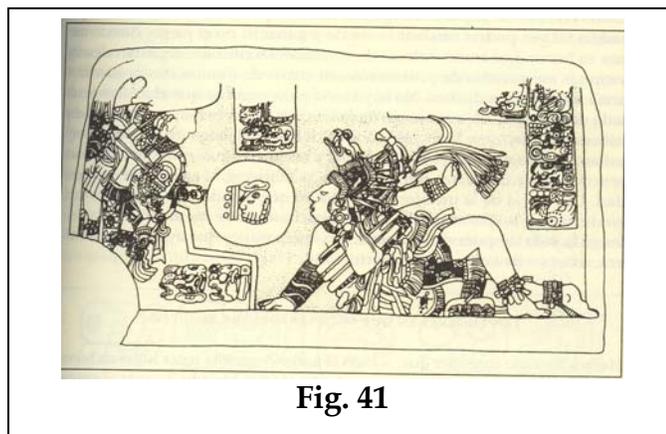


Fig. 41

²³ De la Garza, Mercedes y Ana Luisa Izquierdo, *Op cit*, p. 347

²⁴ Schele, Linda, David Freidel y Joy Parker, *Op cit*, p. 346

principales combatientes en las grandes guerras del siglo VII.

En la imagen podemos apreciar a un señor victorioso de Calakmul que lleva las imágenes de *Tlálóc* y de la serpiente de guerra *Waxaklahún-Ubah-Kan*. El señor juega contra un enemigo que viste tocado de ave y lleva el ornamento auricular en forma de flor de un cautivo. En su intento por devolver la pelota, el cautivo, se tropieza y cae al piso y al no poder devolver el esférico lo más probable es que haya perdido el partido y la vida. Afirma Schele:

La gran popularidad del juego de pelota entre los mayas de la civilización preclásica y clásica cobra sentido a la luz de su papel fundamental en los ritos catárticos. En otro nivel, era una celebración de resistencia contra lo ineludible del destino. Su práctica unificaba los grandes ciclos de tiempo y de la creación con los ciclos menores de la vida humana y la historia.

Mediante el juego de pelota los seres humanos desafiaban incluso el carácter definitivo de la muerte recreando las hazañas de los Héroes Gemelos que habían superado a las fuerzas cósmicas dispuestas contra ellos. Los gemelos y sus padres tomaron el juego de pelota de los dioses y, con él, le dieron a la humanidad el don de la historia²⁵.

Los Señores de Xibalba trataron de hacer trampas en el juego contra Hunahpú e Ixbalanqué, asegurando así su propia victoria. Con frecuencia los reyes mayas se enfrentaban a señores cautivos en juegos igualmente amañados. Pero como sucede en el mito, algún enemigo tal vez podía cambiar su suerte y ganar, si no el juego, cuando menos su honor.

Los anales aztecas del sacrificio gladiatorio registran algunas victorias inesperadas de prisioneros con armas de plumas contra guerreros completamente armados. No hay razón para suponer que el mismo resultado no fuera posible en el Juego de Pelota con cautivos mayas, aunque debe haber sido muy raro.

La relación simbólica entre el Juego de Pelota y la guerra se basa en las características de aquél, ya que era una práctica en la que se desplegaba gran habilidad y fortaleza física, para poder protegerse de la dureza de la pelota y del juego se utilizaban protectores, como parte de la indumentaria utilizada por los jugadores, como también la tenían los guerreros.

Entre los mexica, según la información recabada por los cronistas del siglo XVI, los jugadores guardaban sobre el patio de juego una distribución similar a la del combate. Otro dato que apoya esta interpretación es la identidad de los mensajeros de Xibalbá que ostentaban un rango militar.

²⁵ *Ibidem*, p. 347

Los guerreros también tenían una misión sagrada: procurar el alimento principal de los dioses, o sea, esclavos para el sacrificio. Pertenecían a órdenes sacerdotales-guerreras y están relacionados con el juego de pelota no sólo debido a la lógica asociación juego-guerra, la pugna de las fuerzas contrarias, sino porque ellos también eran iniciados.

a) El Juego de Pelota en Arquitectura y Escultura

1) Chichén Itzá



Fig. 42

Uno de los mejores ejemplos que conservamos está en los relieves del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, en donde podemos admirar a un grupo de jugadores.

Los guerreros toltecas representados en Chichén Itzá sobre discos de oro y en relieves parecen haber sido miembros de las órdenes de Guerreros Águilas y Guerreros Jaguar, en vista de los yelmos que llevan, su condición de iniciados se muestra e el hecho de portar un pectoral de mariposa,

símbolo universal de transmutación por iniciación, además de que surgen de las fauces de grandes serpientes preciosas.

Estos sacerdotes-guerreros (Fig. 42) forman parte de una ceremonia de decapitación representada en la cancha sagrada de Chichén Itzá con los implementos de los jugadores de pelota, lo cual corrobora la relación entre el juego y la guerra.

El tema es la ceremonia final de un partido que como centro tiene una pelota en forma de cráneo. De ella salen dos elementos: unas volutas hacia abajo y un caracol con bandas cruzadas.¹ Estos relieves muestran la influencia del Altiplano Central y es posible asociar sus elementos iconográficos con deidades nahuas.

Así, la pelota calavera alude al “lugar de los cráneos”, al centro de la cancha, mencionado en el mito de *Huitzilopochtli* y a *Mitlantecuhtli*, el señor del reino de los muertos, asociado con el sacrificio humano que se estaba efectuando en ese momento.

¹ Además de las características ya expuestas en el apartado anterior Importancia Religiosa. p. 41.

A un lado de la pelota, el cuerpo degollado está hincado con una sola pierna. Seis serpientes y una rama en flor brotan de él. Las serpientes representaban la sangre que fecunda la naturaleza. Enfrente, del lado izquierdo, se hallan el sacrificador con un cuchillo en la mano derecha y un objeto en el que está insertada la cabeza del sacrificado, como si se dispusiera a colgar en algún sitio (posiblemente en un *tzompantli*²), de igual modo que la cabeza de *Hun-Hunahpú* y de su hijo *Hunahpú*.

Detrás del sacrificado esta un guerrero con yugo y palma a la cintura que se distingue por el caracol cortado, símbolo de *Quetzalcoatl*, que porta en el pecho. Seis jugadores a cada lado caminan en procesión hacia la escena central, ataviados con casco de piel de jaguar o de plumas.

Este grupo parece ser el de los guerreros de *Quetzalcóatl*, capitaneados por un Guerrero Jaguar. El sacrificado pertenece, tal vez, a este grupo. Aunque no porta el joyel de *Quetzalcóatl*, detrás de él (Fig. 43) se encuentra uno de ellos, y él tiene el signo *Ahau* en el pecho, lo que le da rango de señor.

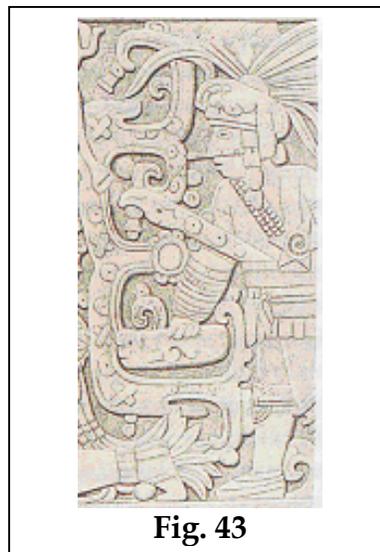


Fig. 43

Así que el sacrificado pudiera ser, entonces, un señor cautivo derrotado, y el relieve parece conmemorar la ligadura y la occisión ritual de algún soberano maya, quizá derrotado por extranjeros, ya que los jugadores del lado sacrificador tienen rasgos físicos no mayas.

Varios motivos serpentinos llenan el espacio escultórico del relieve de Chichén y algunos tienen bandas cruzadas, lo cual indica que los sucesos representados tienen relación con el cielo. Por lo tanto, estas luchas también serían una manifestación plástica de las pugnas celestes, fundiéndose en ellas dos tradiciones cosmogónicas: la del Altiplano Central y la Maya.

² El *Tzompantli* "muro de cráneos", era un lugar o edificio que consistía en tres o cuatro vigas atravesadas por barras a las que se le fijaban las cabezas de las víctimas de diferentes sacrificios.

La cancha de el Gran Juego de Pelota es una de las pruebas, como ya se comento, del poder de los itzaes y de las nuevas ideas que trajeron así tenemos un estilo arquitectónico que encuentra su eje en el culto a *Kukulcán*³ (Fig. 44).

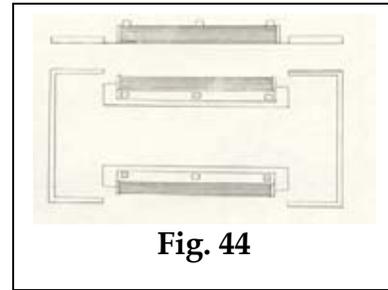


Fig. 44

En palabras de Piña Chan:

El Juego de Pelota tiene una planta rectangular de 168 m de largo por 70 de ancho; se compone de un pasillo central o cancha limitada por dos plataformas paralelas, una en el oriente y otra en el poniente; el pasillo central se comunica con otros dos pasillos laterales, cuatro entradas, todo ello formando una plata en I, común a otros juegos de pelota en Mesoamérica.

Las plataformas, de 95 m de largo, tenía una amplia escalinata limitada por alfardas hacia el exterior, por medio de las cuales se ascendía a la parte superior, en donde había tres pequeñas estructuras casi cuadradas, tal vez templos o cuartos para los sacerdotes, jueces, jugadores y personas de nobleza, para contemplar el juego; cada plataforma estaba compuesta de una banqueta decorada con paneles de bajorrelieve, uno en el centro y uno en cada extremo, viniendo un paramento o muro vertical de 8 m de altura, en cuya parte central estaba un anillo de piedra, decorado con serpientes emplumadas entrelazadas, símbolo de *Kukulcán* o *Quetzalcóatl*.”⁴

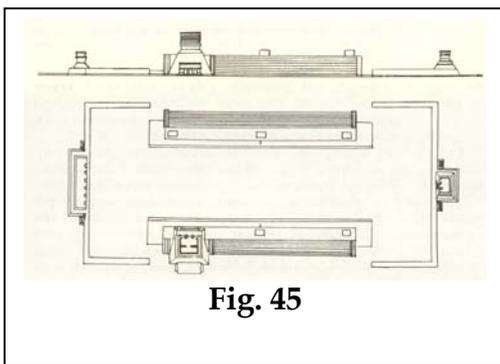


Fig. 45

Como ya se comentó las escenas tienen que ver con el sacrificio humano, relacionado con la fertilidad y con *Kukulcán* quien era el dios principal de los itzaes.

Piña Chan nos comente que esta cancha tiene semejanzas con la de El Tajín, ya que en los relieves también encontramos a *Quetzalcóatl* lo cual demuestra que los itzaes llegaron de un lugar “fuera” del área maya.

Las estructuras que rodean al Gran Juego de Pelota son: El Templo norte o del Hombre barbado, el Templo sur, el Templo de los tigres y el anexo de los Tigres.

³ *Kukulcán* es el nombre maya de *Quetzalcóatl*. Esto demuestra la gran influencia que el Altiplano tuvo en el área maya.

⁴ Piña Chan, Román, *Op cit*, p. 42

Este edificio (Fig. 46), esta compuesto de un solo cuarto cuenta con talud, muro vertical y friso; los muros están decorados con guerreros y cuadrantes del hombre-pájaro-serpiente, y dos pilastras también tienen figuras de guerreros y paneles con la representación de *Kukulcán* como señor de la tierra y la vegetación.



Fig. 46

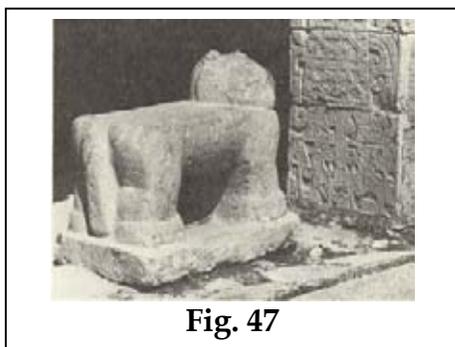


Fig. 47

El interior está decorado con hileras de guerreros que llevan *átlatl* y dardos, tocados de plumas, pectorales de mariposa, cinturones con discos traseros, mangas acolchonadas o con rodajas de algodón, etc; y ahí puede verse a un señor sentado sobre un trono-jaguar (Fig. 47), semejante al que está entre las dos pilastras del

edificio y a un jefe de la guerra con una serpiente emplumada como fondo, en forma de un S (Fig. 48). El resto de la composición se llena con ganchos, volutas y entrelaces, algunos vegetales⁵.

Como podemos apreciar el Juego de Pelota estaba íntimamente ligado con la clase gobernante, junto con la deidad y la guerra, y de esto da prueba el recinto del Juego de Pelota junto con sus templos que dan muestra del asociación antes mencionada.

Además Chichén Itzá es un ejemplo de la invasión que sufrieron la tierras mayas por grupos provenientes del centro del México que introdujeron sus costumbres y su cultura, la cual se convino con la de los mayas de las tierras bajas.

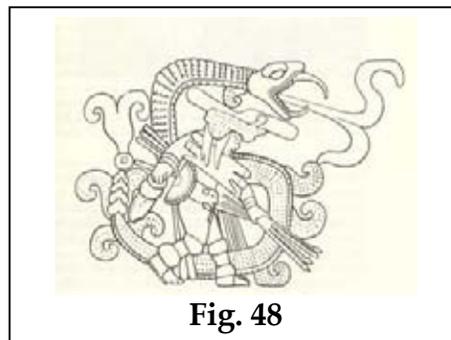


Fig. 48

Estas influencia de un grupo u otro se encuentran en toda Mesoamérica y en todas las etapas históricas y lo podemos apreciar desde las cultura Olmeca, como se muestra en el primer apartado de este capítulo.

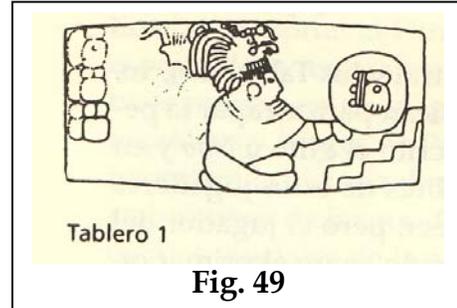
Sigamos analizando la influencia del Juego de Pelota sobre la vida social y política.

⁵ Piña Chan, Román, *Op cit*, 1998.

2) Yaxchilán

La mejor fuente son los tableros del Juego de Pelota de Yaxchilán⁶ (Chiapas), porque no solo nos dicen dónde tenía lugar el juego sino también nos hablan del espectáculo que acompañaba su práctica. El tablero central de mayores dimensiones registra la dedicación del Juego de Pelota de las Tres Conquistas y está flanqueado por seis tableros a uno y otro lado.

Durante el gobierno de Pájaro-Jaguar IV⁷, personaje principal en los tableros del juego de pelota, que gobernó entre 752 a 768 d.C., Yaxchilán adquiere la fisonomía que hoy se conoce; es una época de gran actividad en materia de construcción y cuando se elabora el mayor número de monumentos escultóricos. El auge interno de la ciudad fue, sin duda, resultado de la actividad bélica⁸ y, con ello, del número de las poblaciones a ella sujetas, ya fuera por conquista militar o, bien por alianza matrimonial.



Las fechas de algunos de ellos sitúan los juegos que se representan en tiempos de Escudo-Jaguar y Pájaro-Jaguar de 6 Tunes (padre y abuelo, respectivamente, de Pájaro-Jaguar), diciéndonos que los escribas y los artistas que los crearon reunían en aquel escalón una historia de los famosos ritos que se realizaban en la ciudad.

Se cree que los tableros exteriores también registran una secuencia de actividades que pueden haber sido comunes a todos los juegos de pelota. Schele y Miller han sugerido que algunas tradiciones emplean el artificio de mostrar hechos seriados de un solo rito en varios dinteles diferentes, al tiempo que se valen del texto para implicar que esa misma secuencia de acciones se produjo en diferentes fechas.

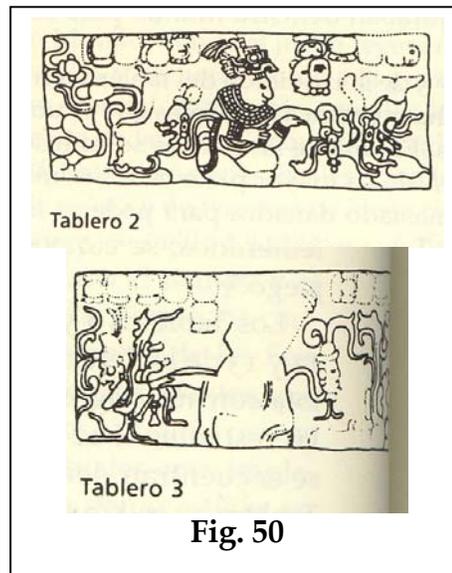
⁶ Este sitio, notable por su gran número de monumentos con inscripciones de calidad excepcional, se encuentra inmerso en un espeso manto de bosques tropicales a orillas del río Usumacinta. El desarrollo de esta ciudad tuvo lugar entre los años 350 al 810 d.C. Su distribución arquitectónica se adapta a las características del terreno y a la presencia del río, ya que los edificios se extienden de este a oeste sobre una amplia plaza limitada al sur por una serie de elevaciones que sirven de asiento a las construcciones. Yaxchilán es uno de los grandes sitios del periodo Clásico de la región maya (250-900 d.C.). De pequeña aldea de agricultores y cazadores se convirtió en un lugar destacado en el ámbito de su región.

⁷ Hubo varios gobernantes llamados Pájaro-Jaguar en la historia de Yaxchilán.

⁸ Los motivos de la guerra entre los mayas siguen siendo un tema de debate entre los especialistas, ya que unos consideran que los conflictos bélicos tenían como fin la expansión territorial, mientras que los opositores dicen que era para conseguir tributarios.

La secuencia de actividades de la izquierda empieza con una mujer que lanza una pelota con el glifo 13 *nab*. Las imágenes de las pelotas mayas con frecuencia tienen este glifo en la superficie, pero el número puede ser 9, 12, 13 ó 14. Todavía no se conoce el significado del glifo en el contexto del Juego de Pelota.

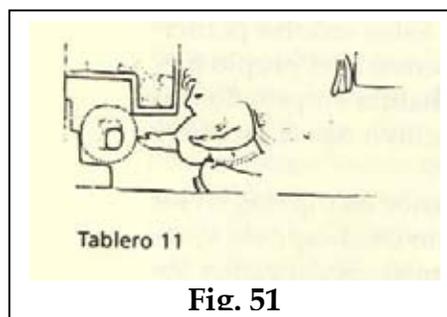
Los dos tableros⁹ siguientes (Fig. 50) representan a otras dos mujeres que sostienen serpientes de visión en los brazos. Una serpiente de Huesos Blancos con las fauces abiertas hacia ellas descansa a la izquierda de una de las mujeres y a la derecha de la otra, como para mostrarnos que ambas están sentadas dentro de las fauces del Otro Mundo. El texto contiguo a la primera de las mujeres la llama Señora Pakal, que fue la abuela paterna de Pájaro-Jaguar.



En palabras de Schele:

Existen muy buenas razones políticas para que Pájaro-Jaguar representara a su abuela paterna en el contexto del sacrificio del juego de pelota con sus connotaciones bélicas. Los parientes varones de esta mujer también estaban aliados por matrimonio a la esposa mayor del padre de Pájaro-Jaguar, la señora *K'abal-Xok*. Según la tradición maya, *K'abal-Xok* debía haber dado a luz al heredero del trono de Pájaro-Jaguar.¹⁰

Pájaro-Jaguar fue hijo de una esposa más joven de sangre real de la ciudad de Calakmul. Pájaro-Jaguar derrotó a los pretendientes rivales al trono y se coronó alrededor de diez años después de la muerte de su padre. Mencionar a su abuela aquí sugiere que sus parientes varones se aliaron con Pájaro-Jaguar y contra sus demás familiares, los hombres del linaje de la señora *K'abal-Xok*.



Dado que cuando ocurre la acción, del escalón del Juego de Pelota, tenía mucho tiempo de fallecida la Señora Pakal, se puede entender que importantes antepasados, en especial femeninos, se conjuraban del Otro Mundo para santificar y presenciar el juego.

⁹ Para la descripción de los tableros me basé en la obra de Linda Schele. Ver Bibliografía p. 213

¹⁰ Schele, Linda, David Freidel y Joy Parker, *Op cit*, p.358

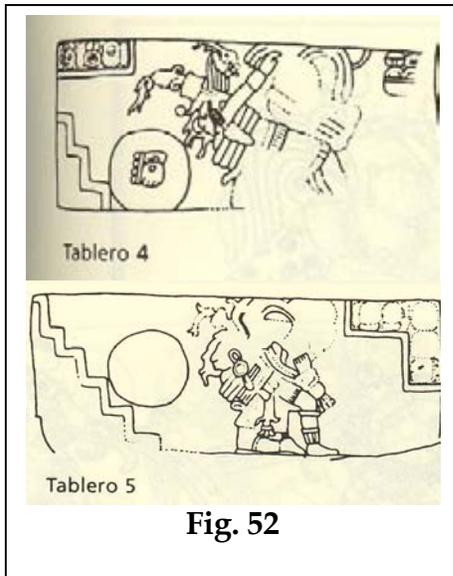


Fig. 52

leer, pero el jugador del Tablero 10 es *K'an-Tok*, un noble de alcurnia conocido como el primer *cahal*¹¹ del reino e importante figura en las relaciones históricas que Pájaro-Jaguar inscribió en su edificio.

Mi-Kimí, el jugador del Tablero 12, es un *ch'ok* o “vástago” de su linaje. Se cree que todos estos jugadores secundarios son señores subordinados o miembros de la familia real que participaban el juego. También se presume que estos tableros laterales muestran el mismo juego que en el tablero central, en que se representa a Pájaro-Jaguar, por que ninguno de ellos tiene fechas adicionales.

De esa suerte , en este Juego de Pelota “el equipo” está compuesto de nobles de muy alta jerarquía y de miembros de la familia real. Estos señores participaban en un rito de dedicación de edificio (probablemente el propio juego de pelota principal), que con toda probabilidad habría empezado con una batalla destinada a tomar prisioneros y que concluyó en el sacrificio de éstos.

El rasgo más importante de los jugadores secundarios esculpidos en los tableros son las máscaras que usan. Estos jugadores de pelota se han transformado

El tablero 11 (Fig. 51) muestra a otra mujer arrojando una pelota hacia una escalera, de suerte que la acción tal vez se haya reanudado durante el juego tras alguna especie de dilación.

Los tableros 4 y 5 (Fig. 52) de la izquierda del tablero central y los Tableros 9, 10 (Fig. 53), 12 y 13 (Fig. 54) de la derecha muestra a jugadores que se ubican para atrapar la pelota con los yugos. En una de las pelotas se ha inscrito el glifo 9 *Nab* y en los restantes el 12 *Nab*. La mayor parte de los nombres de estos jugadores se encuentran demasiado dañados para poderlos

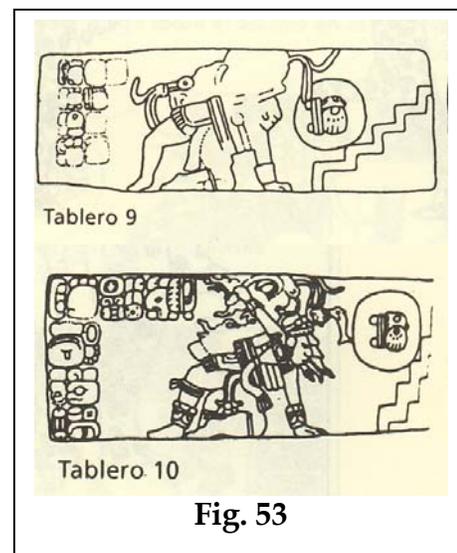


Fig. 53

¹¹ Este glifo se ha leído como *sahal*, título derivado de la raíz para “temer”. Estos sahanes eran nobles de variada alcurnia que se hallaban al servicio del rey en diversas funciones, entre ellas las de jefe del ejército, administradores y gobernadores de poblaciones, según lo menciona Linda Schele en *El Cosmos Maya*. p. 358.

en los mismos danzantes sobrenaturales que jueguetean en torno al Dios del Maíz sentado en la sala 1 de Bonampak. Mary Miller ¹² fue la primera en comentar la semejanza de las máscaras usadas en estos dos contextos.

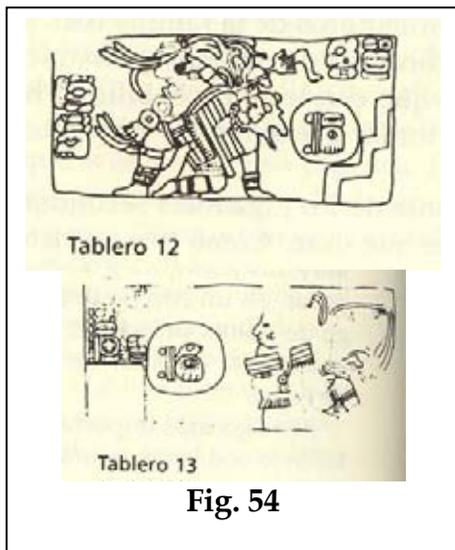


Fig. 54

Como los mismos temibles danzantes reaparecen en escenas pintadas sobre cerámica, se presume que los jugadores de Yaxchilán (Fig. 55) acaban de terminar o empezarán pronto una idéntica clase de danza. En la forma de sus *wayob* o compañeros de espíritu, no juegan como seres humanos sino como seres sobrenaturales. Tanto como la danza, el Juego de Pelota carga de fuerza el espacio del juego de pelota y transporta a los jugadores al Otro Mundo.

Los tableros centrales (6, 7 y 8) se enfocan en el papel que desempeña el rey en el drama del juego. En la escena más ancha del centro (Tablero 7), el monarca reinante, Pájaro-Jaguar, dedica el *Ox-Ahal-Eb* mediante su propio juego. Su padre, Escudo-Jaguar (Fig. 56), juega a su derecha (Tablero 6), de cara al espectador, al tiempo que golpea una pelota contra el escalón del precipicio (*hom*), en el Lugar de los Seis Escalones (*Wak-Ebnaal*).

Escudo-Jaguar ha muerto y, por consiguiente, juega en el Otro Mundo con una pelota hecha del cuerpo de una víctima sacrificada atada. También se presenta en el marcador sur del juego de pelota principal. La imagen lo muestra en posición sedente en medio de una cartela ancestral, un portal *ol* que se abre desde el Otro Mundo. Así, los marcadores del juego de pelota real de Yaxchilán confirma el lugar del juego que se presenta en estos tableros.

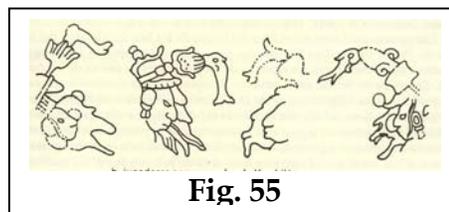


Fig. 55

En el lado opuesto del tablero central (Fig. 56) el abuelo Pájaro-Jaguar, Pájaro-Jaguar de Seis Tunes, juega de espaldas al espectador, como si él y Escudo-Jaguar fueran imágenes recíprocas entre sí, esto es, como si ambos fueran un solo jugador visto por delante y por detrás. (Tablero 8)

Pájaro-Jaguar de Seis Tunes lleva al Monstruo Cósmico en su soporte dorsal, al tiempo que también él recibe a un cautivo que rueda por el Lugar de los Seis Escalones. Una manera de ver la tríada de reyes es considerar a Pájaro-Jaguar en

¹² Miller, Mary, *The Murals of Bonampak*, Princeton University, 1986. p. 54.

medio del juego y a su padre y su abuelo en los dos extremos, uno frente al otro y ante su descendiente, el *ahau* reinante.



Fig. 56

Pájaro-Jaguar (Tablero 7) también se prepara para atrapar a su cautivo en su yugo (Fig. 57), lleva la falda reticulada del Dios del Maíz, el Primer Padre, y tiene un pez en la espalda, reminiscencia de los Héroes Gemelos que fueron los primeros en resucitar con caras de pez. Junto a él están dos enanos¹³, uno de los cuales lleva la orejera de concha de *Chak*, y ambos usan signos de Venus o de estrella sujetos a los brazos. El cautivo que rebota escaleras abajo se llama *te-tun ahau*, “señor de la estela”.

Las pelotas usadas en estos ritos del Lugar de los Seis Escalones y del Juego de Pelota de las Tres Conquistas eran representaciones simbólicas de cautivos fuertemente atados. Así lo confirman los tableros de los jugadores de pelota de La Amelia (Estela b), como también los de Seibal, estos tableros flanqueaban una escalinata que celebraba la victoria del último rey de Dos Pilas (Guatemala).

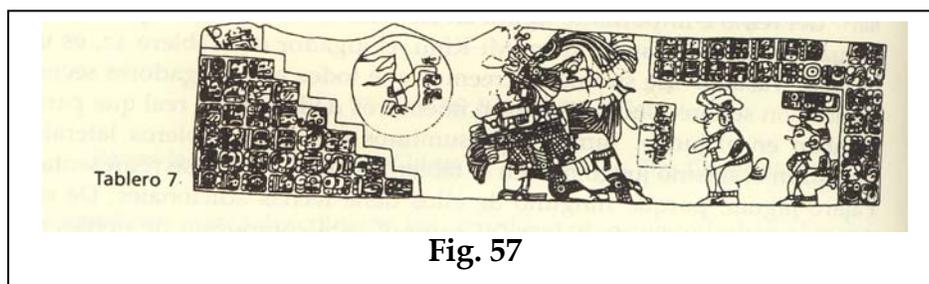


Fig. 57

A semejanza de Pájaro-Jaguar, éste monarca (Fig. 58) llevaba un enorme pez en la espalda (Estela a). En ambos tableros baila sobre un jaguar que se acurruca en la posición de un cautivo. Uno de los tableros registra la dedicación de la escalinata el 16 de agosto de 807 d.C., en tanto que el otro dice que, el 10 de julio de 804 d. C.,

¹³ Estos enanos pueden representar a constelaciones, el enano de la izquierda usa la orejera de concha de *Chak* y por lo tanto puede representar a Virgo, de ser así, el otro podría representar la región de la eclíptica (circulo máximo de la esfera celeste que señala el curso aparente del Sol durante el año) a la que conocemos como Leo. Esto tiene que ver con el planeta Venus que es Pájaro-Jaguar. Schele, Linda, David Freidel y Joy Parker, *Op cit*, p.359.

lanzó una pelota de 9 *nab* llamada el Guardián del Jaguar. Éste es el jaguar que está bajo sus pies.

Los cautivos realmente rodaban por el *Wak-Ebna* para sufrir y morir en un Juego de Pelota.

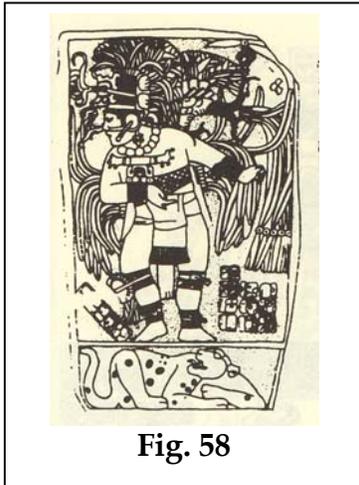


Fig. 58

Hay algo que me llama la atención, ya que en la estela b encontramos un texto (Fig. 59) que dice así: “1 *imix* 9 *te Ch'en yalah* (fue arrojado), *u chan Balamnal* (el Guardián del Jaguar), *u k'aba* ([era] su nombre), *bolon-nab* (la pelota)”¹⁴, este ultimo nombre no es propiamente el de la pelota, sino que se considera que es la medida de la misma, aunque esto se sigue discutiendo por los epigrafistas.

El texto registra a continuación que el hecho ocurrió en Tamarindito y que el actor fue el mismo gobernante de Dos Pilas.

Los aspectos históricos, míticos y cíclicos de esos ritos del Juego de Pelota se conjuntaban cuidadosamente. Las escaleras jeroglíficas representadas en el centro de la secuencia del juego de pelota de Pájaro-Jaguar registran tres ritos de decapitación por propia mano en tiempo mítico. Debe añadirse que a estos sacrificios se les llama “conquista”, vinculándolos así a la batalla y al despliegue del destino en la guerra.

Aquellas decapitaciones y conquistas míticas tienen su paralelo en las decapitaciones de las víctimas del mundo real. Pero si en este caso la mitología involucraba el juego de los Héroes Gemelos, como creemos que ocurría, entonces las víctimas humanas del sacrificio del juego de pelota también podía prever una resurrección idéntica a la suya y a la del Primer Padre.

Los gemelos surgieron del río de Xibalbá, disfrazados de hombres peces, tras haber sido quemados hasta los huesos, molidos y arrojados a las aguas. Pájaro-Jaguar y los reyes de Dos Pilas llevan enormes peces a la espalda. El Primer Padre surgió en son de triunfo sobre la muerte como hermoso y joven Señor del Maíz y está rodeado de señores que juegan como compañeros sobrenaturales suyos.

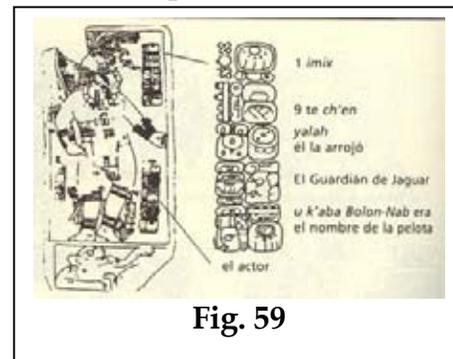


Fig. 59

¹⁴ *Ibidem*, p. 360

Según Schele: “El sacrificio del juego de pelota renovaba el pacto básico entre los dioses y los seres humanos. En esos tableros del juego de pelota los señores de los mayas declaraban que la derrota de sus enemigos y sus propios triunfos históricos eran semejantes los de Hunahpú e Ixbalanqué.”¹⁵

No fue ninguna casualidad que Pájaro-Jaguar enmarcara su propio campo de juego con los que habían jugado su padre y su abuelo, ni que vinculara dedicación de su edificio a los sacrificios por decapitación originales del tiempo mítico, pues aquellos paralelismos preparaban la fuerza de la creación a las victorias de sus dinastía en la guerra. Otros señores pusieron a su servicio la misma mitología.

En estas imágenes podemos apreciar la magnitud que el Juego de Pelota tenía en la clase gobernante, no era solo un espectáculo lúdico para entretener a las masas, sino que era una representación y una justificación de las acciones que las clases dirigentes tomaban, por ejemplo, una acción bélica en contra de otra ciudad, y además era la conexión de la mitología con el tiempo presente.

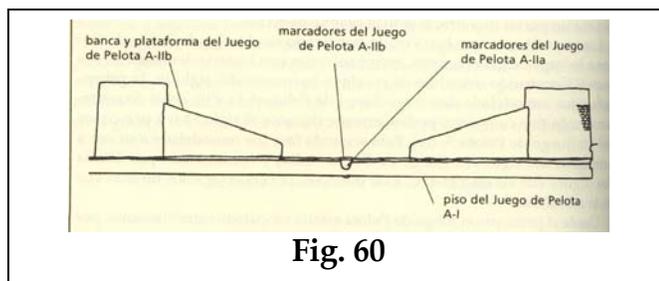
3) Copán

Otro ejemplo de la importancia social y política lo encontramos en la ciudad de Copán (Honduras).

La reverencia que los habitantes de Copán profesaban a las obras de sus antepasados es especialmente evidente en su Juego de Pelota, el poderoso portal que ellos reconstruyeron y conservaron a lo largo de cuatro siglos.

Schele menciona que: “Si, como creemos, los reyes adelgazaban la membrana que separaba el Otro Mundo de su mundo por medio de los ritos que reproducían el mito y los actos de fundación de sus antepasados, entonces el Juego de Pelota de Copán era un portal maestro , el *ol* (corazón, centro) más grande de todos”¹⁶.

Construido inicialmente en algún momento del siglo IV , la primera fase fue remodelada dos veces (Juego de Pelota A-Ia y b), antes de ser reconstruido por completo, probablemente durante el siglo VI o a principios del siglo VII (Juego de Pelota A-IIa) y reconstruido por última vez en 737 d.C. (Fig. 60)



¹⁵ *Ibidem*, p. 360

¹⁶ *Ibidem*, p. 360

Desde el principio el Juego de Pelota estaba vinculado estrechamente, por su significado y su función, al Templo de la Escalera Jeroglífica, localizado poca distancia al sureste. Todas sus fases tuvieron la misma forma: una superficie de juego en forma de I flanqueada por bancas inclinadas y edificios al este y al oeste.

En la Escalera Jeroglífica y sus alrededores se depositaron como ofrendas marcadores de banca en forma de cabezas de papagayo (Fig. 61) perteneciente cuando menos a tres de las primeras del Juego de Pelota.

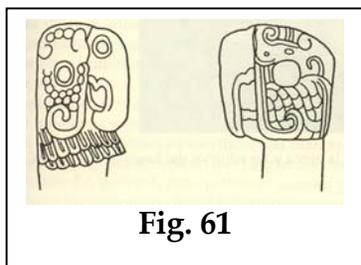


Fig. 61

Los mayas ponían cosas en el relleno de la construcción de las pirámides como parte de su denotación del alma; la Escalera Jeroglífica contenía parte de la esencia anímica de su compañero el Juego de Pelota: otros 16 papagayos con las alas totalmente desplegadas y la cola alzada, se posan sobre la moldura media de los edificios del Juego de Pelota.

Estos dos grupos de volátiles representan a *Itzam-Yeh*, al que se conocía como 7-Papagayo, la orgullosa ave del *Popol Vuh* que creía ser el sol (Fig. 62). La mayor parte de las imágenes de esta ave pertenecientes al periodo Clásico la muestran desdentada y grotesca tras su derrota ante los gemelos. Éstos le dispararon a la mandíbula con una pelotilla de cerbatana, haciendo que los dientes le dolieran tanto que acabó pidiendo que se los extrajeran. Al perder sus dientes y su belleza, la gente lo vio tal como era, razón por la cual perdió su grandeza. Pero el papagayo que vuela sobre el Juego de Pelota de Copán todavía aparece en plena gloria como majestuoso sol autoproclamado¹⁷.

Cuando los paladines históricos de Copán y sus adversarios caminaban por aquel terreno de juego, entraban en el tiempo y espacio míticos de 7-Papagayo y de los Héroes Gemelos, antes de que fuera seguro el desenlace de aquella contienda.

En esa cancha jugaban los señores de Copán, unas veces contra jugadores de su propia ciudad y otras contra prisioneros de guerra destinados a perder la contienda por su vida. Esos señores se enfrentaban a la incertidumbre de la lid y sobrevivían, tal como sus antepasados lo habían hecho en el transcurso de las generaciones, desde el principio de sus historia.

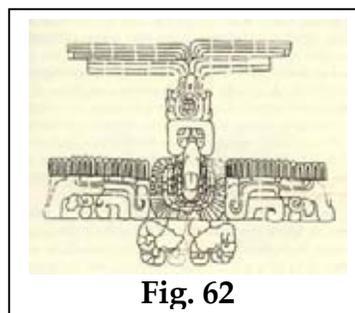


Fig. 62

¹⁷ *Ibidem*, p. 374

Schele nos dice que:

La contienda entre el destino y el riesgo no era en absoluto una pose simbólica. El rey 18-Conejo *Waxaklahún-Ubah-K'awil* (Gran Serpiente de la Guerra) dedicó los marcadores colocados en la fase final de la construcción del Juego de Pelota, el 10 de enero de 738 d.C. Apenas 113 días después, el soberano murió como cautivo de guerra a manos de Cielo-Kawak de Quiriguá, quien se cree era un familiar con ambiciones de ocupar su puesto.¹⁸

Pero en ninguna parte se muestran de manera más dramática las asociaciones del Juego de Pelota con la guerra y el sacrificio que en Toniná (Chiapas), reino localizado en el extremo opuesto del mundo maya.

Un pequeño pero elegante tablero (Fig. 63) registra la dedicación de ese Juego de Pelota el 9.13.4.6.12.7 *eb* o *mol* (7 de julio de 696). Se llamó "Juego de Pelota de las Tres Conquistas del Lugar del Siete Negro-Amarillo" (*Wuk Ek'-K'anal Ox-Ahal-Ebnał*), el juego de pelota de Mah K'ina Baknal-Chak, Ch'ul Ahaw de Toniná¹⁹.

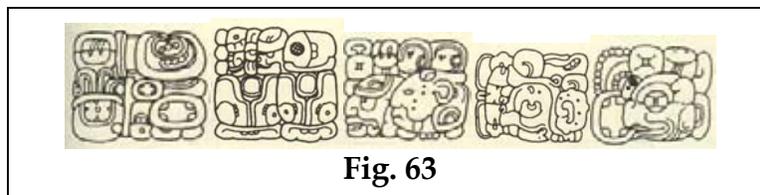


Fig. 63

De tal suerte, el sacrificio de Juego de Pelota tenía lugar en un Juego de Pelota de Tres Conquistas, que al mismo tiempo era un sitio sobrenatural del Otro Mundo.

Los marcadores colocados a lo largo de la bancas superiores de ese terreno de juego reflejan con especial intensidad las asociaciones bélicas del juego de pelota. De las paredes de ambos lados del terreno colgaban escudos rectangulares tallados, como los que llevaban los guerreros de Tláloc. El texto de cada escudo llama a su dueño "el vasallo del Jugador de Pelota, Sagrado Señor de Toniná" (*yahaw Ah Pitz Ch'ul Po' Ahaw*).

Schele nos menciona:

Arriba de cada escudo se arrodillaba un cautivo con las muñecas atadas a la espalda, dispuesto de tal suerte que su cuerpo se inclina sobre el vacío encima del juego de pelota para funcionar como blanco del esférico. Este juego de pelota y sus apocalípticas esculturas fueron dedicados por Baknal Chak, gobernador de Toniná,

¹⁸ *Ibidem*, p. 371

¹⁹ *Ibidem*, p. 372

alrededor de 15 años antes de que el soberano capturara a K'an-Hok'-Chitam de Palenque²⁰.

Aquel desventurado gobernante tal vez haya jugado con su captor un juego adverso en este mismo juego de pelota, antes de ser conducido a la terraza de los sacrificios de arriba, donde se le cortó la cabeza para enviarlo a renacer al Otro Mundo²¹ (Fig. 64). Baudez dice: "La imaginería de sacrificio del juego de pelota en ninguna parte se representa de manera tan dramática e intensa como en el Juego de Pelota de Toniná"²².

El único marcador del piso del juego (Fig. 65) refuerza aún más el papel del juego de pelota como portal al Otro Mundo. Agregado alrededor de 60 años después de que Baknal-Chak dedicara el juego, este pequeño marcador cubría un lugar hueco que simbolizaba el propio portal. En este caso el texto registra dos acontecimientos: la muerte de un hombre llamado 6-Cielo-Humo, el 5 de septiembre de 775 d.C. y sus entierro ocurrido 260 días después, el 22 de mayo de 776.

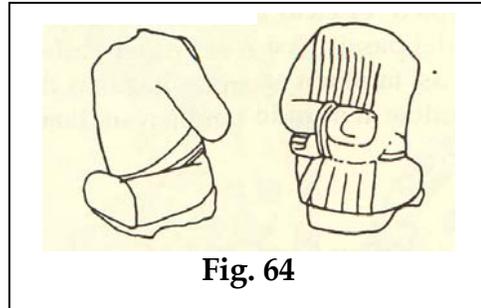


Fig. 64

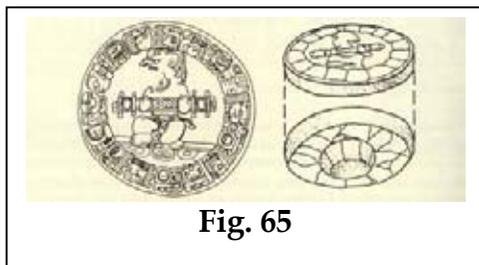


Fig. 65

La imagen muestra a 6-Cielo-Humo, a quien se llama tanto hijo primogénito como vástago del linaje, en posición sedante sobre una plataforma marcada como división cósmica. El personaje sostiene en sus brazos una barra. En ella las esperadas cabezas de serpiente se sustituyen por el glifo para el alma de "flor blanca" (*sak-nik*).

El joven personaje se sienta meciendo en brazos el camino eclíptico al Otro Mundo marcado con el símbolo de su propia alma. Esta alma es la que, desde el portal ol, entra en un niño al nacer. Aquí el alma parece abandonar el mundo a través del portal del Juego de Pelota, el alma de "flor blanca" presumiblemente es indestructible y volverá en otro recién nacido en algún momento futuro (Schele,2001). El Juego de Pelota era uno de los principales puntos de entrada y de salida de aquellos viajes del alma.

²⁰ *Ibidem*, p. 373

²¹ Las investigaciones nos revelan que los cautivos eran maniatados en la misma posición que la escultura, el objetivo del juego era golpearlo con la pelota y con eso causarle la muerte.

²² Baudez, Claude, *Op cit*, p. 141

b) Cerámica

La cerámica también nos muestra la trascendencia del Juego de Pelota, uno de los mejores ejemplos es la maqueta de un Juego de Pelota, originaria de Nayarit.

La escena (Fig. 66) demuestra la importancia que revistió el Juego de Pelota en fechas tempranas, en la imagen se muestra a un equipo formado por tres o cuatro hombres que juegan con una pelota del tamaño de una de fútbol. Docenas de espectadores contemplan el juego esperando

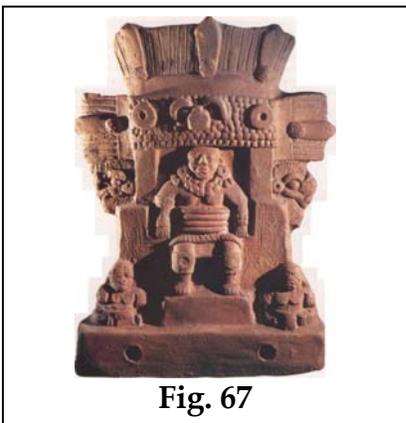


Fig. 67

el resultado final, se acurrucan juntos bajo un manto o abrazan dulcemente a un niño en una expresión artística que sabe captar la calidez de la vida cotidiana¹.

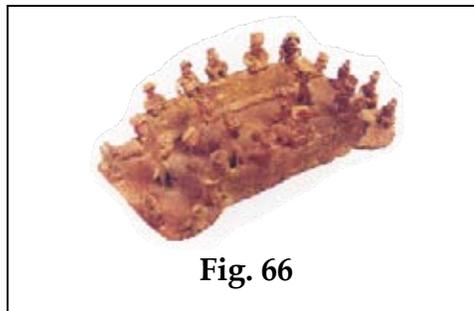


Fig. 66

Hasta ahora no se han descubierto canchas de Juego de Pelota en el Occidente, pero sí tenemos maquetas de ellas, lo que nos indica que esta actividad sí se llevó a cabo en esta región y también alcanzó la misma importancia que en otros sitios de Mesoamérica.

En la cerámica también encontramos las representaciones de funcionarios y nobleza que practicaron el juego. Como lo muestra una figurilla de Jaina (Campeche), en donde se representó a un jugador de pelota dentro de un templo, sentado en un trono, posiblemente un gobernante (Fig. 67).

c) Petroglifos

En petroglifos encontramos representaciones de canchas (Fig. 68), como es el caso de las maquetas de Plazuelas (Guanajuato), en donde se grabaron en piedra perfiles de ciudades con canchas para el Juego de Pelota².

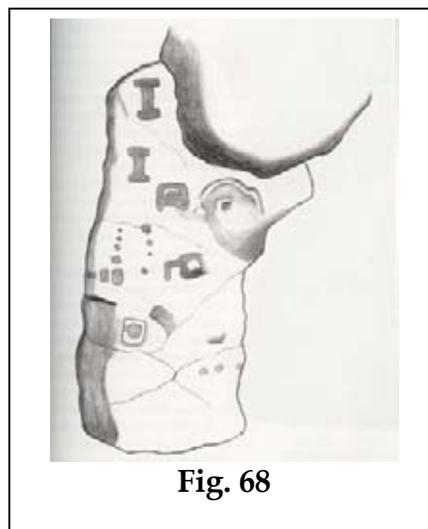


Fig. 68

¹ Taladoire, Eric, *Op cit*, 2000

² Taladoire, Eric, *Op cit*, 1999

También se han encontrado representaciones de cancha sepultadas como ofrendas, como la que se encontró en México-Tenochtitlan y veremos en los capítulos siguientes.

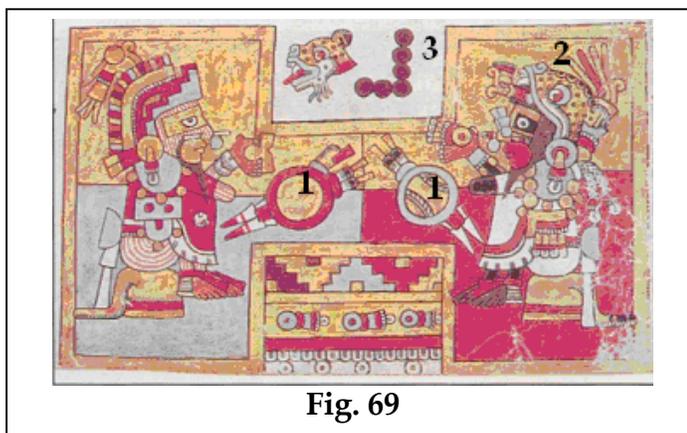
d) Códices

Otra fuente de información son los códices³, en ellos encontramos representaciones de canchas con dignatarios y señores que realizan acciones en el Juego de Pelota.

De los *Códices Nuttal*, *Colombino* y *Selden*, todos del grupo conocido como Códices Mixtecos pertenecientes a el actual estado de Oaxaca, extraemos las siguientes láminas⁴.

En la página 3 del *Códice Nuttall* (Fig. 69) podemos observar una cancha en donde se encuentran sentados dos dignatarios.

La cancha es representada de la manera tradicional de *I*, pero hay algo que nos llama la atención y son los colores con los que se encuentra dibujada la cancha, que son tres: rojo, azul y amarillo. Los dos señores se encuentran sentados viéndose las caras, enfrente de ellos se encuentran dos escudos con sus flechas (1), el señor del lado derecho (2) se encuentra ataviado con un casco de jaguar lo que significa que tiene un alto grado en la sociedad.



Afuera de la cancha encontramos el numeral 6 acompañado de la cabeza de un jaguar (3). La acción parece representar la conversación entre estos dos dignatarios.

³ Para la información de los códices me basé en las revistas de Arqueología Mexicana núm. 23 y la edición especial núm. 14.

⁴ Los códices mixtecos son notables no sólo por su magnífica factura y belleza, también lo son por la importante información histórica que resguardan. En composiciones pictóricas que asombran por su riqueza iconográfica, se narra el acontecer de los pueblos y señores mixtecos en tiempos antiguos. Una de esas historias es el trayecto al poder y el posterior ocaso del Señor 8 Venado, uno de los principales gobernantes de la mixteca.

En el *Códice Colombino*, lámina 11 (Fig. 70) vemos otra cancha. Desgraciadamente la imagen se encuentra un poco deteriorada, pero podemos apreciar una cancha en su forma tradicional, con la misma división de colores que la imagen anterior presenta.

También podemos apreciar a seis personas que se encuentran dentro de la cancha

y vemos, por su indumentaria, que forman equipos de tres, lo que nos indica que se encuentran celebrando un partido de Juego de Pelota.

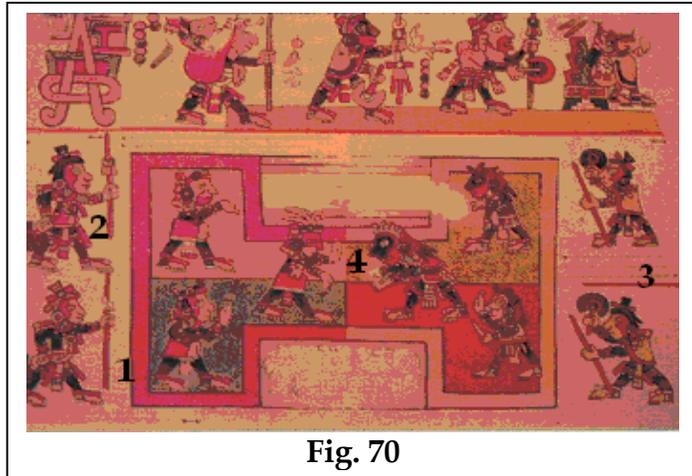


Fig. 70

Fuera del terreno de juego hay cuatro guerreros, dos de cada lado (1), los del lado izquierdo sujetan una lanza con su mano izquierda, mientras en la derecha llevan otro instrumento (2), en cambio los del lado derecho (3) solo llevan un lanza.

La imagen tal vez nos quiera decir que se llevaba a cabo un partido en donde los principales señores tomaban parte, muy posiblemente sean los dos jugadores que se encuentran al centro (4).

En el *Códice Selden*, página 3, encontramos otra pictografía relacionada con el Juego de Pelota. (Fig. 71)

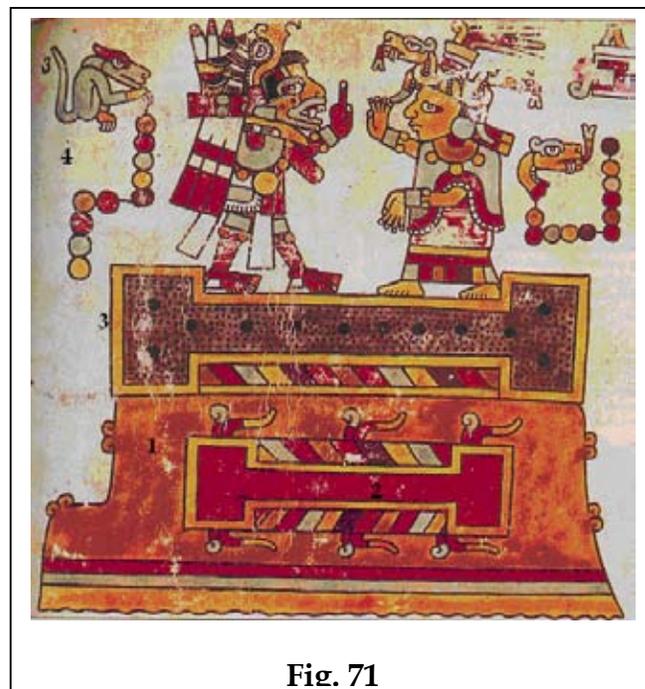


Fig. 71

En ella podemos observar a una pareja, señor y señora, que se encuentran sobre una cancha de Juego de Pelota, que está localizada sobre un cerro. Pero en el interior del cerro (1) podemos ver otra cancha de juego de pelota de color rojo (2).

La cancha donde se encuentra parada la pareja es de color gris con círculos negros (3). Los personajes son el señor 10 lagartija y la señora 11 serpiente, esto lo conocemos por los numerales y las imágenes de animales que se encuentran detrás de ellos (4).

La *Matricula de Tributos*⁵ es otra fuente para ver la importancia que tenía el Juego de Pelota, a nivel social y político, porque muchos lugares tenían por nombre la raíz nahuatl *Tlachco* que significa Juego de Pelota.

Veamos a continuación el glifo y el nombre de los poblados:

Tlachco, su lugar actual es desconocido todavía. Significa “en el juego de pelota”. (Fig. 72)

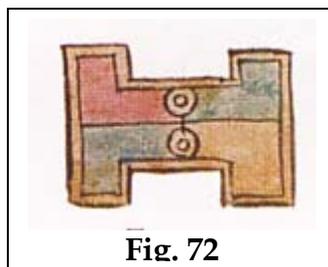


Fig. 72

Tlachmálac, actualmente conocido como Tlaxmalac, Guerrero. Significa “juego de pelota del malacate”. (Fig. 73)

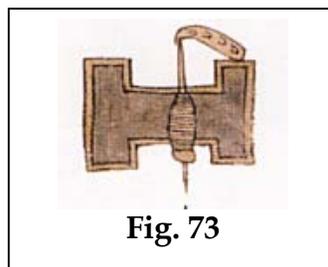
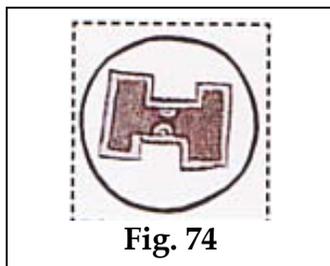


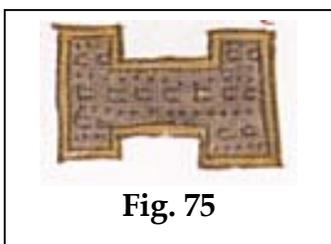
Fig. 73

Tlachyahualco, actualmente conocido como Santa Ana Tlachachualco, Estado de México. Significa “juego de pelota fortificado”. (Fig. 74)

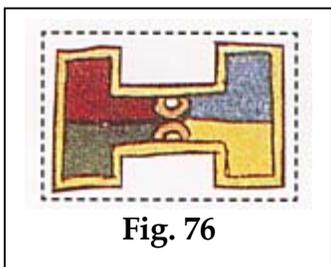
⁵ Documento que pertenece al género relacionado con la administración pública, el de los *tequiámatl*, “papeles o registros de tributos”, y fue elaborado en México-Tenochtitlan para llevar la cuenta precisa de los tributos que las provincias o señoríos, sujetos a los mexicas, debían entregar y los tiempos determinados de cada cobro.



Tlallachco, actualmente conocido como Santa María Atarasquillo, Estado de México. Significa "juego de pelota de tierra". (Fig. 75)



Tlachco, actualmente conocido como Taxco viejo, Guerrero. Significa "en el juego de pelota". (Fig. 76)



e) Dainzú-Macuixóchitl

El sitio de Dainzú-Macuixóchitl, situado en el actual estado de Oaxaca⁶. Es una zona arqueológica notable por su intensa relación con el ritual del Juego de Pelota.

⁶ Situado en el valle de Tlacolula, Ignacio Bernal fue quien lo nombró de esta manera cuando habitantes de la población vecina le informaron que lo conocían con un nombre similar a dannizhú, refiriéndose al "cerro de órganos", por los cactus de ese tipo que hay en él. Otra versión le atribuye el nombre de Quibelagayo, en lengua zapoteca, lo cual parece lógico, ya que se supone que es sinónimo zapoteca de Macuixóchitl, "5 Flor", denominación náhuatl que aún conserva la actual población. Oliveros, Arturo, "Dainzú-Macuixóchitl", *Arqueología Mexicana*, núm. 26, México, Raíces, 1997, p. 24

Según asienta Ontiveros: “La coincidencia es muy simple, si se toma en cuenta que 5 Flor es el nombre de uno de los dioses principales relacionados con el Juego de Pelota y que una de las características más importantes del lugar es la fuerte relación que mantuvo con esa práctica religiosa, ritual y deportiva de antigüedad remota.”⁷

Los inicios de Dianzú son inciertos, pero es seguro que se construyó algunos siglos antes que Monte Albán, como lo demostró la cerámica fechada entre los años 700 a 500 a. C.⁸

El edificio A es el más alto, por lo que sobresale de todo conjunto, y está compuesto de tres terrazas superpuestas. La inferior, con más de 5 metros de altura, se caracteriza porque la parte sur de su fachada principal tiene una serie de losas de piedra esculpidas con efigies antropomorfas en relieve, la mayoría de los cuales representa a jugadores de pelota (Fig. 77) vestidos con una parafernalia muy peculiar.

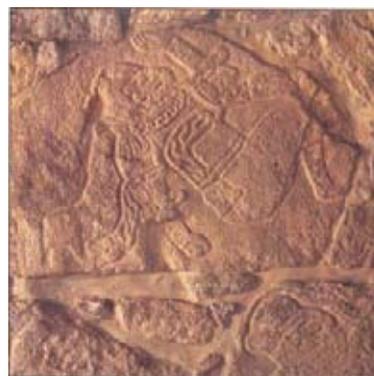


Fig. 77

La indumentaria (Fig. 78) está compuesta de una especie de botín, pantaloncillos cortos a la rodilla, rodilleras y bandas en la cintura. Todos los jugadores llevan una pelota del tamaño del puño en una de las manos enguantada, existe por lo demás, la representación de un guante con todo y pelota, y portan un singular yelmo con careta estilizada que recuerda la cabeza de un jaguar⁹.

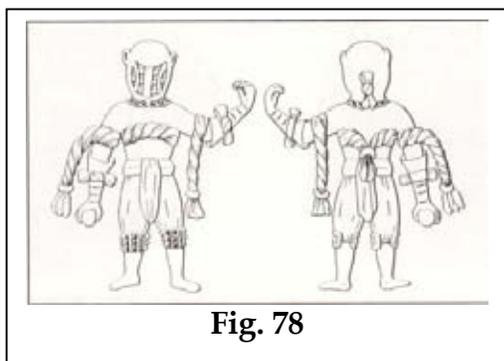


Fig. 78

Es preciso recordar que el jaguar era considerado como dios de la noche y que tenía también una estrecha relación con el juego de pelota y con la definición entre el día y la noche¹⁰.

Junto a los jugadores de pelota hay otros relieves de distintos personajes ataviados de diferente manera, con tocados elaborados y en actitudes de ofrenda. Dos de ellos están

⁷ *Ibíd*em, p. 24

⁸ *Ibíd*em, p. 25

⁹ *Ibíd*em, p. 26

¹⁰ Véase el primer apartado, titulado Orígenes, en donde se habla del jaguar y el Juego de Pelota. p. 25.

vestidos de jaguar y otro, además, tiene la cabeza del animal sagrado entre las manos.

Dos relieves menores, también con el mismo tema, se encuentran alojados en la fachada principal de la Estructura B y pertenecen a la Estructura B y pertenecen a su primera época, siglos VII a V a.C.

El movimiento representado en las figuras descritas es muy variado, lo cual es indicio de un juego de gran dinamismo.



Fig. 79

Los yelmos felinos fueron determinantes en ese tipo de juego, pero es además un indicio de la importancia que debieron de tener el juego y el jaguar, no solo en Dainzú, sino también en Monte Albán, en donde tenemos un relieve con la imagen de una careta. (Fig. 79)

Este último ejemplo me produce una interrogante: ¿Había solo una forma de jugar a la pelota?. El siguiente apartado tratará de contestar esta pregunta.

I.III Diferentes Tipos de Juego de Pelota

El Juego de Pelota, como se ha visto, es una práctica que va más allá de una simple actividad lúdica. Además era una acción que era practicada por la mayoría de las civilizaciones que habitaron Mesoamérica a lo largo de toda su historia.

Así como había un gran abanico de culturas, de la misma manera hubo una gama variada de Juegos de Pelota. Es muy probable que cada civilización tuviera una práctica específica. Así lo demuestran los relieves mayas que hemos analizado, también las evidencias olmecas.

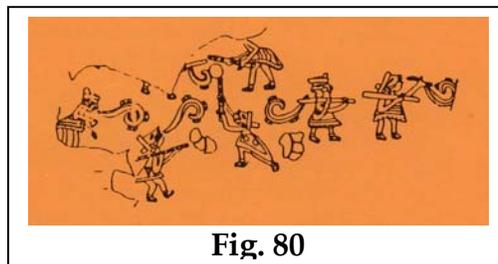
La pintura mural puede darnos una visión de cómo se practicaba el juego y sus variantes en pleno apogeo de las civilizaciones Mesoamericanas, y es en el trabajo de María Teresa Uriarte en donde podemos ver los ejemplos del juego prehispánico¹.

Los murales de Tepantitlan, localizados cerca del centro ceremonial de Teotihuacan, han sido siempre considerados como representaciones del Tlalocan, paraíso de Tláloc.

La lectura que Uriarte propone es con base en las figuras de los taludes, de las cenefas, de los tableros del Tlalocan y de los taludes de otras cámaras, le permiten sostener su tesis, la cual comparto con la investigadora.

Así, ella afirma que:

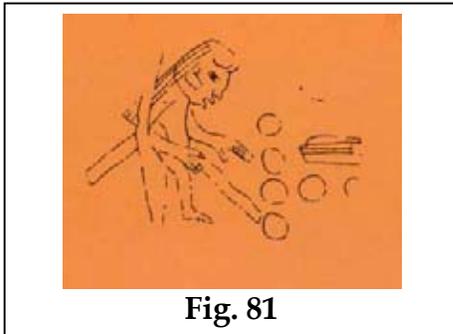
En Tepantitlan podemos “leer” estos contenidos y mi propósito al realizar esta investigación fue demostrar que el juego de pelota era una celebración panmesoamericana y la representación de las diversas modalidades que se jugaban en Mesoamérica es el eje central de las pinturas del llamado Tlalocan de Alfonso Caso.²



¹ Ver Bibliografía, p. 215-216.

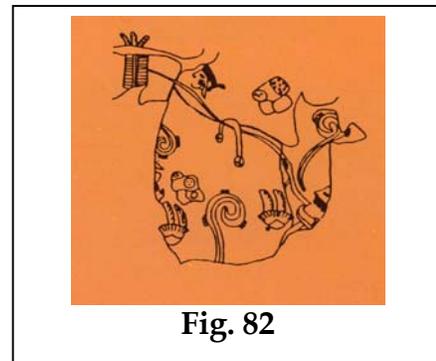
² Uriarte, María Teresa, “El juego de pelota en los murales de Tepantitlan, en Teotihuacan” Uriarte, María Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992, p. 116.

1) "Con bastón por arriba, en el muro noreste." (Fig. 80)



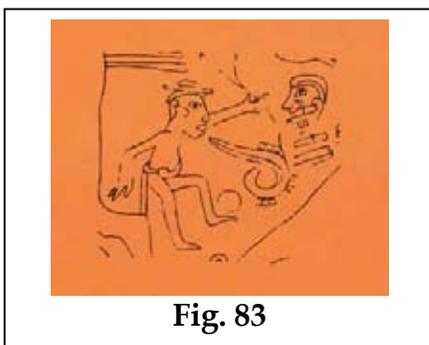
2) "Con bastón por debajo, en el muro sureste." (Fig. 81)

3) "Con yugo, el personaje que sostiene la cuerda en el muro noreste." (Fig. 82)



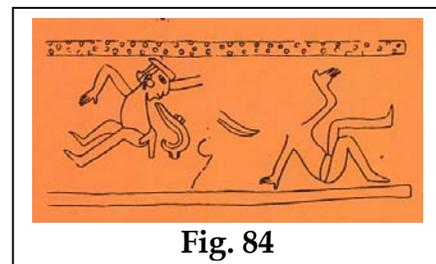
4) "Con el pie en el muro sureste." (Fig. 83)

5) "En cancha sin marcadores, probablemente ulama, en el centro del muro sureste y dos más en el muro suroeste." (Fig. 84)



6) "En cancha con marcadores, en el muro sureste." (Fig. 85)

7) "Con marcadores móviles, en el muro noreste." (Fig. 86)



8) "En cancha escalonada, en el muro noreste."³
(Fig. 87)

³ *Ibidém*, p. 117-118.

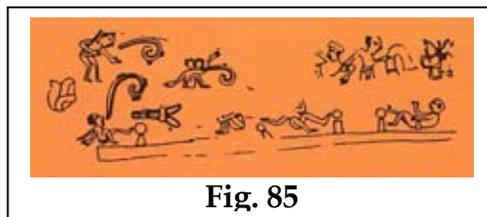


Fig. 85

Otra de las variaciones que encontramos son las mayas, las que vimos en el análisis de sus Juegos de Pelota, y conocimos una variante más, la variante con escalones como esta representada en Yaxchilán⁴.

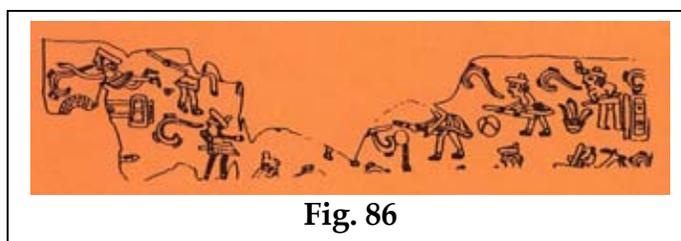


Fig. 86

De esta manera podemos ver que el Juego de Pelota tenía muchas variantes en su forma de jugar, pero a pesar de ser

practicado por muchas civilizaciones, el juego, era similar en su contenido y su importancia.

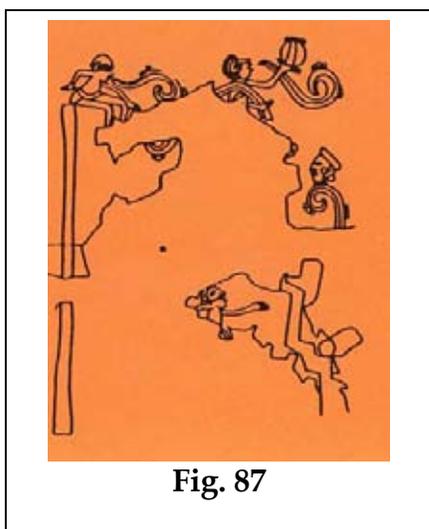


Fig. 87

Pero conozcamos y analicemos los diferentes tipos de juegos, que han sobrevivido hasta nuestros días, y los cuales han sufrido un combinación cultural. Así tenemos que los deportes de origen prehispánico que aún se practican son trece. Sin embargo, la larga tradición española del Juego de Pelota influyó sobre algunos de ellos, lo que dio como resultado el mestizaje de algunas modalidades⁵.

⁴ Véase el apartado I.II Importancia política y social, p. 69

⁵ Para este apartado me basé en el trabajo de Marta Turok, "Entre el sincretismo y la supervivencia. El juego de pelota en la actualidad", *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000. p. 58-65 y en Teodoro Leyenaar, "Los juegos de pelota actuales: tradición, recreación, identidad y memoria histórica", Uriarte, Maria Teresa (Coordinadora) en *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992. p. 369-389

Ullama de Cadera

Esta modalidad conserva un gran número de elementos prehispánicos, además de ser la más conocida por los cronistas del siglo XVI. Una vez que desapareció la cancha original, los jugadores adoptaron el “taste”, derivación de *táchtli* o cancha, a zonas planas, el cual tenía aproximadamente 65 m de largo por 4 de ancho, y una línea llamada “analco” y otra al fondo conocida como “chichi”.

La vestimenta también es igual a la descrita por cronistas y dibujada por Christoph Weiditz (Fig. 88) en la corte española en 1528, la cual consta del “fajado” de braguero de piel de venado o *maxtlalt* sobre una fajilla, una almohadilla de gamuza para proteger la cadera, y un cinturón de cuero para mantener cerrados los glúteos y proteger las partes nobles, que se llama ceñidor o “chimalli”.

Los “taures” o jugadores son cinco por equipo, los cuales se colocan frente a frente, uno de tras del otro. Hay también un “veedor” o juez que lanza la pelota con la mano, aunque en general está prohibido usarlas y sólo se utilizan la cadera, las rodillas o el muslo.

El juego consiste en golpear e impulsar la pelota de hule macizo, que pesa entre 3 y 4 kg y mide 25 cm de diámetro, a lo largo de la cancha, por el aire o al ras del suelo. Los puntos se cuentan por tantos y rayas, a partir de un complejo sistema en el que se puede perder todos los puntos ganados o a la inversa en una sola jugada. Gana quien llega a ocho rayas o juegos, lo que puede llevar varios días.

Ullama de Antebrazo

El campo de juego también se llama “taste”; mide 100 m de largo por 1.40 de ancho; el “analco” es la línea divisoria del centro al “chivo” son las líneas del fondo; en cada extremo se sitúa un “veedor” y el juez al centro, en ocasiones, los términos de juez o “veedor” se utilizan indistintamente.

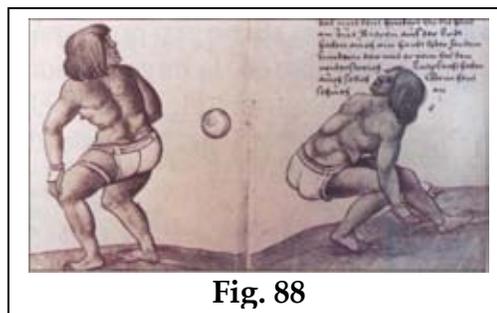


Fig. 88

La pelota de hule macizo, de unos 500 gr, es golpeada únicamente con el antebrazo, que va protegido con una venda de algodón; el muslo derecho puede llevar una cuerera de piel de venado, al igual que el dedo gordo del pie.

Se juega con dos o tres jugadores de cada lado. Los puntos se llaman rayas y gana quien llegue a ocho puntos.

Ullama de Mazo

Se juega en una cancha similar a la de antebrazo, entre dos o tres personas. Con un palo fabricado con un tronco recortado y lijado, que pesa entre cuatro y siete kilos y que está fijado a otro palo redondo, se le pega a una pelota de hule macizo de unos 600gr, y se sigue el mismo sistema de puntuación.

Pelota Purepecha de Trapo

Se juega en las calles de los pueblos; como cancha se marca un perímetro rectangular que va de los 160 a los 200 m de largo, y de 6 a 8 de ancho, con un número variable de jugadores.

Se utiliza un bastón de madera, de tejocote, encino, cerezo o palo blanco, cuya característica es tener el extremo curvo, parecido al palo de hockey sobre pasto. Esta modalidad tiene una amplia distribución entre los grupos indígenas del norte de Estados Unidos, en donde se le conoce como shinny, y entre los araucanos de Chile, en donde se le llama paliacán o "chueca". Se tiene registro de un juego similar, la rá'chuela o "palillo" entre los tarahumaras.

La pelota con la que se juega es redonda y está elaborada con hilos de maguey, seda o algodón; también se utiliza una pelota de hule espuma o incluso de madera forrada con tela de algodón.

Entre defensas y delanteros, dirigidos cada grupo por un capitán, el objetivo es hacer que la pelota pase la meta contraria. Se acuerda de antemano el número de tantos con los que se declarará al ganador.

Pelota Purepecha Encendida

Producto del rescate cultural, este juego nos acerca a una modalidad que debe de haber sido espectacular por su profundo simbolismo. Curicaueri (el Gran Fuego, la Gran Hoguera) fue el dios más antiguo de los tarascos, del que derivaron los demás.

El juego representa la lucha del Sol Viejo y el Sol Joven, de la noche y el día. Se juega de noche y se utilizan los mismos palos que en la pelota de trapo; para la pelota se puede utilizar colorín o la raíz gruesa y seca del maguey; se enciende con petróleo y se le pega al ras del suelo o en el aire.

Gana el que saca tres bolas. Se tienen reportes de que llegó a jugarse en los límites con Jalisco, y en Sinaloa se le conoció como *quicha*.

Pelota Purepecha de Piedra

En esta modalidad se le pega a una pelota esférica de piedra volcánica con un madero en forma de pala plana. La cancha mide entre 600 y 900 m de largo, por 3 o 4 de ancho.

El juego consiste en avanzar del centro hacia los extremos; el lanzador avienta la pelota con toda su fuerza hacia el jugador de enfrente, quien la devuelve también con fuerza.

Nos recuerda a esculturas de barro de las culturas de Occidente, y los arqueólogos de Arizona han encontrado bolas esféricas de piedra volcánica que pueden estar asociadas al juego.

Pelota Tarasca o Frontón Azteca

La cancha tiene 120 m de largo por 10 de ancho, con cuatro divisiones; la zona de saque, de 20 m, con una piedra de saque, la transversal de adelante, la zona de resto, de 5 metros, y la de contrarresto, que es terreno libre.

Se utiliza una pelota industrial de hule comprimido. Son cuatro jugadores por equipo. En esta modalidad se golpea la pelota con la mano en la que se lleva un pequeño palo redondo de madera o "puño" para darle fuerza.

Pelota Mixteca de Hule, de Forro y del Valle

Estas tres modalidades tienen como diferencia al tipo de pelota que se usa: pelota de hule vulcanizado de 900 gr, de pelota de hilaza, lana y estambre forrada de gamuza y pelota de esponja., respectivamente, así como el equipo: en la primera se utiliza un pesado guante de suela con estoperoles, que pesa entre 3 y 5 kg; en la segunda, un guante de carnaza de electricista y vendas, y en la tercera una tabla de 20 por 20 cm.

La medida de la cancha es la misma, 100 m de largo de 10 de ancho, dividida, al igual que en la pelota tarasca, en zona de saque y botadura, el "escase de adelante trasnversal", la zona de resto y el "escase de atrás transversal". Juegan cinco jugadores por equipo, y la autoridad es el "chacero".

El juego consiste en realizar el saque desde una piedra especial; la primer pelota debe caer en el resto para que se considere buena. En esta modalidad el sistema de conteo es a base de “pelotas”, y gana el que llegue a 12.

Rebote a Mano

Se trata de la tercera modalidad con una fuerte influencia española. Se juega en una pequeña cancha de 13 m de largo, dividida entre 5 del saque y 8 del resto, con 6 m de ancho y el muro de frontón al frente, de 7 m de alto, con piedra de botadura o saque.

La bola es de hilo de lana o hilaza y cuero, la cual tiene una pelota de golf al centro, forrada con cuero de chivo o venado; pesa entre 180 y 230 gr. Cada punto se denomina raya y se van anotando en una tabla en forma de paleta o rayador con cuatro hileras, cada una de las cuales tiene 12 agujeros. A la derecha del tablero se marcan los tantos y a la izquierda los juegos ganados.

Esto son los juegos que han sobrevivido, en el contexto que podemos apreciar a más de 500 años de la conquista española.

Ahora veamos las canchas, los accesorios, los jugadores y el juego que se practicó en el Altiplano Central, quizá el más popular de todas las variantes que hemos visto y que es el Ullama de Cadera.

Capítulo II

Restos Materiales y Jugadores

En el capítulo anterior analizamos algunas características del Juego de Pelota en Mesoamérica. Como ya observamos el juego era una práctica que tenía un fondo religioso, político y social muy complejo, pero a su vez esencial para la vida de las antiguas culturas prehispánicas.

La mayor evidencia de esta ceremonia que ha podido sobrevivir hasta nuestros días son las canchas, que podemos encontrar en las zonas arqueológicas, los códices, en la cerámica y en los petroglifos.

El hecho de encontrar más de 1500 en canchas en Mesoamérica nos demuestra la importancia que tenía el Juego de Pelota. Después de observar esto entendemos que las canchas eran más que sólo estructuras arquitectónicas que completan el trazo de una ciudad.

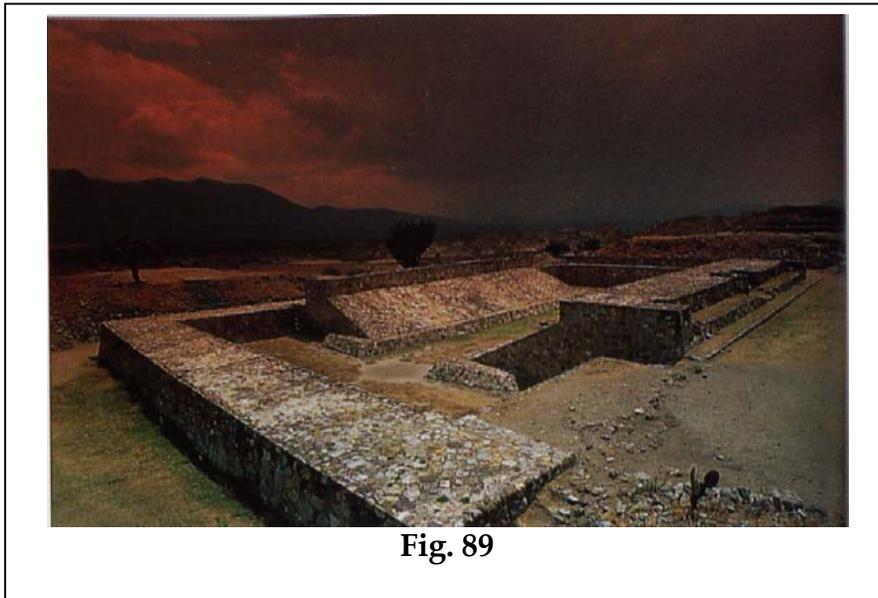


Fig. 89

Las canchas no son los únicos restos arqueológicos que ha logrado sobrevivir del Juego de Pelota, tenemos también los denominados “accesorios”, que son los yugos, las palmas y las pelotas. Estos elementos, que en su mayoría están hechos de piedra, son fuente de una gran controversia, ya que varios investigadores siguen discutiendo el verdadero uso que se les daba en el Juego de Pelota.

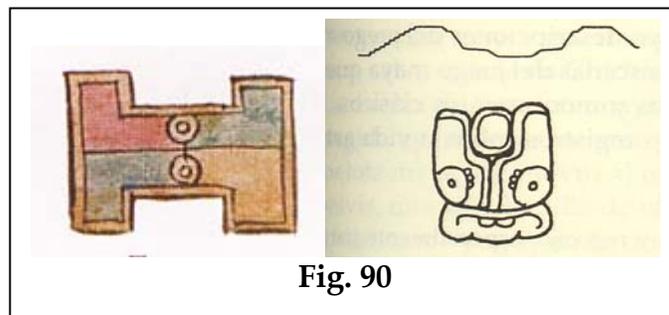
Las ideas van de ser simples adornos hasta ser utilizados en el juego mismo como parte de la indumentaria de los jugadores, estas diferentes hipótesis se analizarán en este capítulo. Además es curioso que la gran mayoría de los dos primeros accesorios, incluyendo las hachas, provienen de la zona del Golfo de México.

Además de los resto arqueológicos también tenemos a los jugadores, la clases sociales a las que pertenecían, el papel social que desempeñaban, las variantes en la vestimenta que utilizaban, todo lo que nos lleva a una pregunta: ¿Quiénes practicaban el Juego de Pelota?

II.I Canchas

Es de tomar en cuenta que todas los pueblos tenían una forma de representar las canchas. Los habitantes del altiplano central (que abarca la cuenca de México y sus alrededores) usaban la manera tradicional, que consta de un dibujo en forma de *I* o de doble *T* como algunos investigadores la conocen. Pero es curioso que en la zona maya los glifos para describir un campo de juego sean diferentes, ya que nos dan una vista de frente.

Veamos un ejemplo de ambas representaciones:



Entre los nahuas la cancha de juego era llamada *tlachco*, en tanto que el acto de jugar se denominaba *tlachtli* o *ullamaliztli* ¹.

Las fuentes nos dan a conocer la forma de los campos de juego y el hecho de que todas las ciudades tenían sus canchas, por lo general en forma de *I*.

Taladoire nos menciona que: “Las estructuras estaban encaladas y pintadas, y sobre el piso había una línea transversal de color negro o verde llamada *tlécotl*, pintada con una hierba de carácter mágico, que dividía la cancha en dos partes”².

Los anillos o *tlachtemalácatl* estaban decorados con relieves o pintados con símbolos asociados a la guerra, a los astro, a la fertilidad y a la transición, y estaban colocados exactamente a los lados de la línea transversal. Fray Diego Durán describe un *tlachco* de



¹ Talodaire, Eric, *Op cit*, p. 23

² *Ibidem*, p. 23.

la capital mexicana, cuyos anillos se enlazaban con una imagen del dios del juego, que tenía cara de mono, animal asociado por lo general a los seres astrales ³. (Fig. 91)

Además de las canchas situadas en recintos ceremoniales las había también en los mercados y en distintos barrios.

Para ver más a detalle observemos lo que nos dice Chavero en su obra:

Era un local largo [la cancha] de a cien y de a doscientos pies y a los cabos tenía rincones cuadrados. Se edificaban en todas las ciudades y pueblos de algún lustre. Los muros tenían de estado y medio a dos de altura y eran galanas cercadas y bien labradas, con las paredes interiores lisas y encaladas y pintadas en ellas efigies de ídolos y de los dioses a quienes el juego estaba dedicado.

Según los pueblos, eran estos juegos mayores o mejor labrados, pero siempre de la misma figura, con un espacio más largo y más angosto en medio y a los extremos otros pequeños y más anchos en donde estaban los jugadores para impedir que la pelota cayese allí y el juego se perdiese.

Por superstición plantaban por fuera del tlachtli palmas silvestres y ciertos árboles que dan unos colorines, y en todas las paredes a la redonda tenían almenas o ídolos de piedra puestos a trechos y lo alto de ellas se henchía de gente para ver el juego.

En medio de estas paredes se ponían dos discos de piedra agujerados, el uno enfrente del otro, y servían uno de ellos para los jugadores de una banda y el otro para los de la opuesta, pues los que primero metían la pelota por su disco ganaban el juego. En el suelo y debajo de las dos piedras había una raya negra o verde hecha con cierta hierba y de esta raya había de pasar siempre la pelota.⁴

Aquí podemos apreciar una de las descripciones de las canchas del Juego de Pelota, pero conozcamos lo que nos comenta Taladoire, el principal investigador de canchas del Juego de Pelota⁵.

El *tlachtli* se practicaba en una cancha elaborada de una forma muy particular. Cada cancha incluye ciertos elementos permanentes que son: un pasillo largo y estrecho entre dos estructuras laterales.

Las estructuras laterales están compuestas por un talud más o menos inclinado que culmina en su parte superior en una cornisa que puede alcanzar varios metros

³ En la zona maya tenemos un dintel en Yaxchilán en donde se representa a un mono de cuerpo completo que significa *Kin*, que es la representación de día ó Sol. No tengo la imagen.

⁴ Chavero, Alfredo "Historia antigua y de la conquista", *México a través de los siglos*, Vol. 1., México, Editorial Cumbre, 1980. p. 344

⁵ Para este apartado me basé en los trabajos de Eric Taladoire. Ver Bibliografía p. 214.

de alto. En su parte inferior, el talud a veces cae directamente con un reborde vertical en el piso del pasillo, a veces, los taludes dan en una banqueta baja con reborde vertical o subvertical. (Fig. 92)

En muchos casos, las extremidades del pasillo están abiertas, pero existen canchas donde una a las dos extremidades dan a una plazuela donde se encuentran altares o muros bajos que delimitan la zona del juego.

En otras regiones como el Altiplano Central el pasillo llega en sus extremidades a zonas terminales cerradas por muros altos lo que da a estas canchas la forma bien conocida de doble T o de I que es característica de las representaciones en códices.

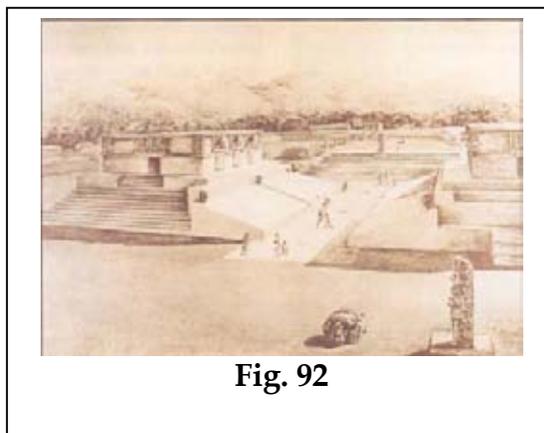


Fig. 92

Normalmente existen en las esquinas de esas canchas escaleras de acceso. Las canchas más pequeñas que se conoce se encuentra en Tikal, cerca del Templo I y el pasillo mide 1.7 por 16 metros, mientras la más grande es la de Chichén Itzá (estructura 2D1) que mide 30 por 96.5 metros. Esas diferencias de dimensiones, tanto como la forma abierta o cerrada de la cancha, tiene implicaciones obvias sobre el número de jugadores así como sobre los movimientos que podían hacer para alcanzar la pelota.

Según Taladoire: "Las características comunes a la práctica del juego se reflejan en la morfología de las canchas. El que ahora no se construyan limita el valor de la comparación etnográfica, si bien todos los juegos de pelota prehispánicos obedecían a un modelo básico homogéneo."⁶

Esta homogeneidad depende de las proporciones, aunque las canchas pueden variar considerablemente en tamaño, se puede notar cierta proporción entre largo y ancho. Esto sugiere que la edificación de una cancha obedecía a reglas arquitectónicas y funcionales bien establecidas.

Tomando en cuenta tanto la unidad básica como la variabilidad de los elementos constitutivos de los Juegos de Pelota, resulta posible esbozar un esquema evolutivo. Los criterios utilizados para identificar distintos tipos de canchas se basan en las combinaciones de planos, perfiles y cortes longitudinales.⁷

⁶ Taladoire, Eric, *Op cit*, p. 24.

⁷ Con base en esto Eric Taladoire propone su estudio evolutivo de las canchas, en el año de 1981, que aún se utiliza.

Así se pudieron identificar doce tipos distintos con algunas variedades (Fig. 93). Las canchas del suroeste de Estados Unidos y del Caribe corresponde a los tipos X, XI y XII, que no se presentan en este esquema de evolución.

La distribución de las canchas en algunos de los once tipos conocidos para Mesoamérica permite reconstruir la historia del juego.

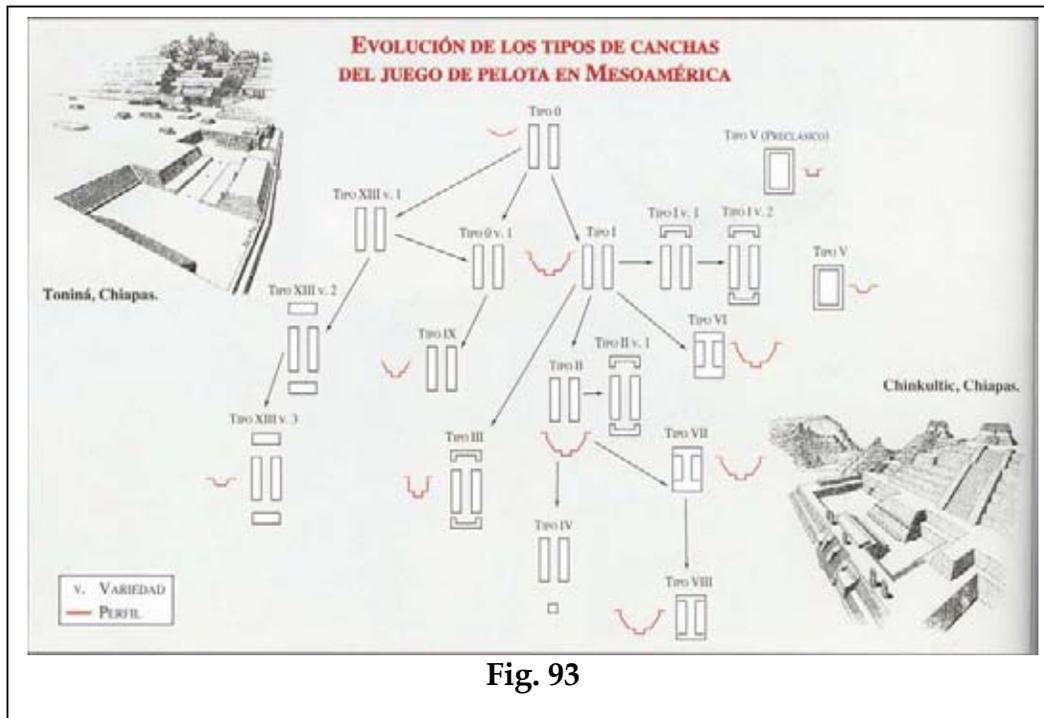


Fig. 93

Las canchas más antiguas, del Preclásico, se clasifican como tipo 0, el cual consta sólo de una cancha abierta entre dos estructuras laterales con un ligero talud, hechas de tierra, como en Paso de la Amada o Abaj Takalik, o de piedra en juegos más tardíos (Toniná norte, Cerros).

Esas canchas se encuentran tanto en la zona maya como en Oaxaca, Chiapas y hasta en Occidente, en donde las primeras se edificaron durante el Preclásico Medio, según Phil Weigand.

En el Occidente, el tipo 0 derivó en el tipo XIII, cuyas tres variedades, asociadas a los guachimontones⁸, siguieron vigentes hasta el siglo VII u VIII, cuando se representan rasgos plenamente mesoamericanos en el Occidente.

⁸ Nombre de los habitantes del complejo de Guachimontón en Teuchitlán, Jalisco.

En el norte, el tipo 0 variedad 1, se encuentra todavía en el Clásico Tardío y en el Posclásico, en sitios como Schroeder o Gualterio Abajo, y hasta en la zona de Hervideros, en Durango. Es muy probable que el origen de las primeras canchas de Arizona (tipos X y XI) se puede encontrar en el tipo 0, variedad 1.

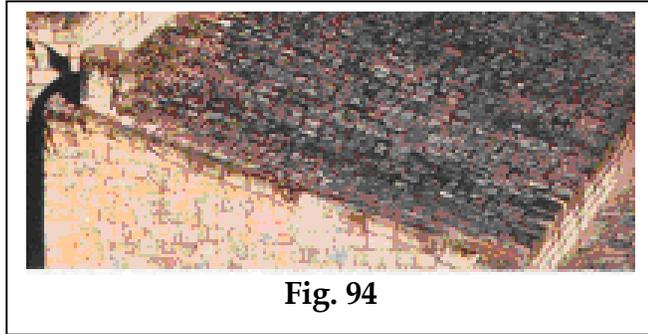


Fig. 94

Por otro lado, es posible que las canchas del tipo IX, localizadas principalmente en el centro-norte de Mesoamérica, en sitios de la Sierra Gorda de Querétaro como Ranas y Toluquilla, fueran el resultado de una evolución local, que se habría originado a partir del tipo 0.

Sin que se tenga todavía datos suficientes para documentar esta evolución, el tipo I, muy común en las Tierras Bajas mayas (Copán, Uxmal) muestran un fuerte parentesco con el tipo 0, por sus estructuras en talud con borde vertical (Fig. 94) y sus canchas abiertas.

Poco a poco aparecieron las canchas cerradas o semicerradas por edificios axiales, por lo que quedaron muy mal definidas las zonas terminales, como en Becán o Edzná (Campeche), tipo I, variedad 1 ó 2.

Por otro lado, el perfil de las canchas abiertas se volvía más complejo con la aparición de banquetas, lo que dio lugar al tipo II, que también puede contar edificios axiales.

El tipo IV, bien identificado en los Altos de Guatemala, incluye en el eje de la cancha un altar en el centro de una plaza, mientras los Juegos de Pelota 2D1 de Chichén Itzá y el de Amapan representan casi los únicos ejemplos de canchas tipo III, con altos muros verticales sobre pequeñas banquetas.

Durante el Clásico Tardío la definición estricta de las zonas terminales se generalizó, y aparecieron los tipos cerrados VI, VII y VIII, bien conocidos en los Altos de Oaxaca, tanto en Monta Albán y Yagul, como en la Costa del Golfo (El Tajín), o en el Altiplano (Xochiclaco, Tula o Manzanilla), tipos que siguieron construyéndose hasta vísperas de la Conquista.

Las canchas del Templo Mayor de Tenochtitlan serían, según datos obtenidos del tipo VI u VIII. El tipo V, al que también se le conoce como Palangana - cerrado en ambos extremos pero desprovisto de zonas terminales, que se encuentran

principalmente en los Altos de Guatemala, durante el Clásico Temprano- , no se ubican dentro de este esquema evolutivo, hecho que carece actualmente de explicación.

En términos generales, se pueden identificar semejanzas y relaciones entre los distintos tipos de canchas conocidos en Mesoamérica, en el extremo noroeste de México y de Oasisamérica.

Así podemos observar la evolución que tuvieron las canchas del Juego de Pelota a lo largo de la historia prehispánica.

Lowe reporta que:

En 1965 se practicó un reconocimiento en el área que ocuparía el vaso de la presa Nezahualcoyotl, en Chiapas, en la unión de los ríos Grijalva y La Venta. Ahí se localizaron más de cien sitios arqueológicos que quedaron inundados a mediados de 1966. Entre éstos, el que resultó de particular interés fue San Isidro (ubicado en la margen izquierda del río Grijalva) que fue ocupado desde el Preclásico Temprano hasta el Posclásico Tardío.⁹



Fig. 95

En San Isidro existen dos canchas de Juego de Pelota (Fig. 95), cosa que no parece fuera de lo común ya que en otros sitios se ha encontrado un número mayor de canchas. Pero lo que hace especial a San Isidro, y hasta el momento único es el hecho que una de esas construcciones es una doble cancha.

La cancha esta formada por un gran cuadrángulo de 80 m de largo por 60 de ancho, con una sola entrada en la esquina sureste. Tiene un montículo alargado en el centro que divide las dos canchas de juego, las que se denominaron A y B, según el reporte de Matos Moctezuma: "Una vez excavado, pudimos constatar que los extremos del montículo central había unas pequeñas escaleras, y que la del lado norte se conservaba en buenas condiciones."¹⁰

⁹ Lowe, Gareth, *Los olmecas de San Isidro en Malpaso, Chiapas, México*, UNAM, 1998, p. 22

¹⁰ Matos Moctezuma, Eduardo, "El juego de pelota con doble cancha de San Isidro", *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000. p. 43.

Ambas canchas tienen banquetas con taludes que presentan una inclinación de 53° y los cabezales o extremos de la construcción están formados por muros verticales. No se encontraron anillos, lo que es de extrañar, ya que sabemos que muchos juegos no tienen este elemento y en ocasiones puede haber una especie de marcadores o estelas en los extremos.¹¹

Comenta Matos: “Cerca de la esquina sureste del montículo central se encontró una lapida de piedra esgrafiada que muestra una figura que da la impresión de estar bailando.”¹² (Fig. 96)

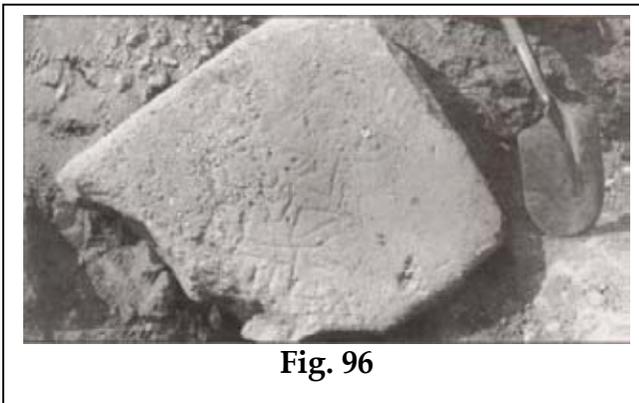


Fig. 96

Ahora bien la presencia de esta cancha obedece al hecho de la ya mencionada importancia del juego de pelota, porque en otros sitios arqueológicos hemos encontrado que el número de canchas llega a más de diez en algunos lugares como El Tajín, Cantona entre otros.

Y para terminar con este extraordinario ejemplo me gustaría compartir la idea del Maestro Matos Moctezuma: “La presencia de dos canchas para practicar el juego simultáneamente fue una buena solución de los arquitectos prehispánicos.”¹³

Pero el significado que tenía la cancha va más allá de la traza arquitectónica, ya que ésta también es la representación del cosmos o del cielo o de la misma tierra.

Como hemos visto en el capítulo anterior el Juego de Pelota era una actividad que era practicada tanto por humanos como por dioses, además era la representación de la “danza” cósmica, así que la cancha tenía varios significados como:

- 1.- Era la representación de la tierra, cuando el juego tenía un carácter de rito de fertilidad.
- 2.- Podía ser la representación del cosmos, como marcador para la representación de los movimientos solares.
- 3.- Representaba el campo de batalla en donde se libraban las guerras.

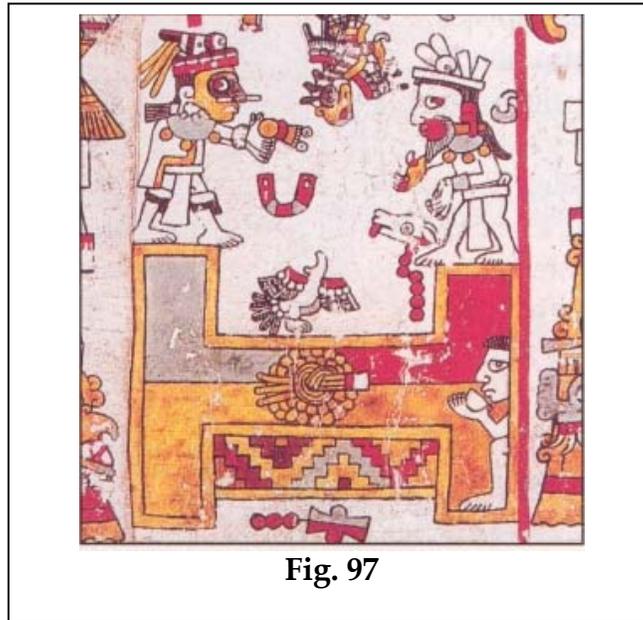
¹¹ Estos elementos se analizarán a detalle más adelante, en este mismo capítulo.

¹² *Ibidem*, p.43

¹³ *Ibidem*, p.45

4.- Era la conexión del mundo con el inframundo, en lo sacrificios, así como en el área maya la cancha del Juego de Pelota era el camino hacia el Xibalbá.

Pero la cancha también era representada en códices con el suelo dividido y pintado con los colores rituales.



Como podemos observar en el *Códice Nuttall* (Fig. 97) la cancha está dividida en cuatro secciones y cada una de estas divisiones se encuentra pintada con un color diferente. Además de una quinta división que es el agujero en el centro de la cancha.

Pero esto tiene una explicación ya que la mayoría de las civilizaciones que habitaron Mesoamérica concebían un universo geométrico, estructurado y poblado por los dioses que hacían llegar su influencia a la superficie de la tierra.

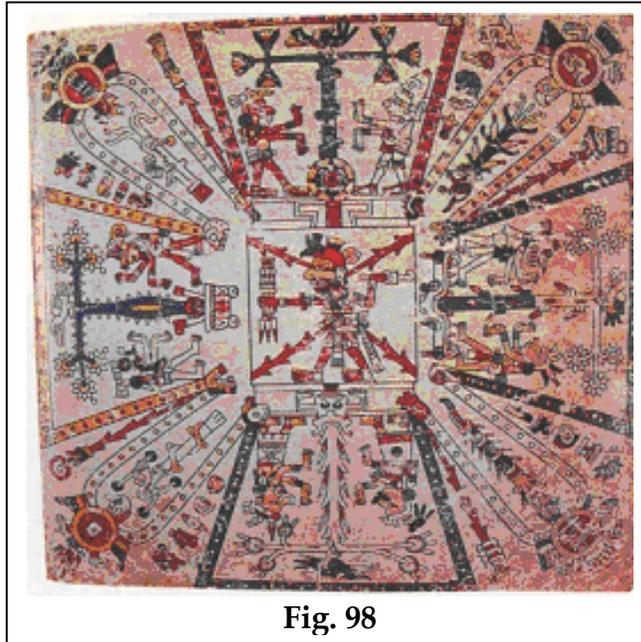


Fig. 98

La lámina 1 del *códice Ferjéroáry-Mayer* (Fig. 98) nos muestra la división del cosmos, en la parte central se encuentra Xiuhtecuhtli, señor del tiempo y del fuego, “padre y madre de todos los dioses”. Además se encuentran la cuenta de los destinos y la orientación de los años y los cinco rumbos del cosmos con sus colores y los árboles sagrados de donde emergen los “hombres de maíz”, que son los hombres mesoamericanos según los mitos de origen.

Pero veamos el mito de origen de los Mexicas para entender más la división del universo.

El mito nahuatl comienza así:

In oc yohuaya, in ayamo tona, in ayamo tlathui,
 “cuando aún era de noche, cuando todavía
 no brillaba el sol, cuando aún no
 amanecía”¹⁴.

Así apareció Ometéotl (Fig. 99), dios nahuatl de la dualidad, quien era considerado un ser primigenio, andrógino y creador que sintetizaba los principios masculinos y femeninos y padre de los dioses¹⁵.

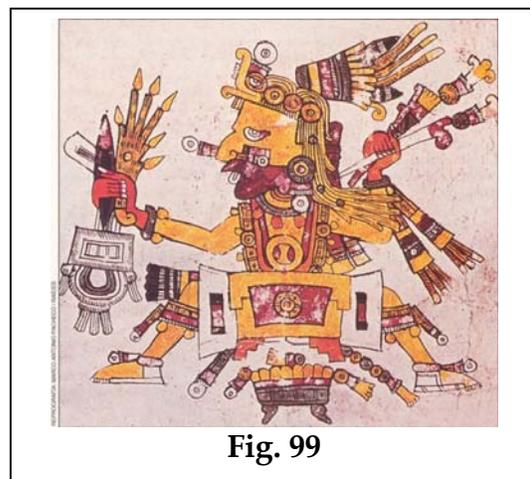


Fig. 99

¹⁴ López Austin, Alfredo, “Mito de una migración”, *Arqueología Mexicana*, núm. 4, México, Raíces, 1993. p. 34

Había una diosa llamada Tlaltéuhtl (Fig. 100), que es la misma tierra, la cual, según ellos, tenía figura de hombre : otros decían que era mujer.

Por la boca de la cual entró un dios Tezcatlipuca y su compañero llamado Ehécatl, entró por el ombligo, y ambos se juntaron en el corazón de la diosa que es el centro de la tierra, y habiéndose juntado, formaron un cielo muy bajo.

Por lo cual los otros dioses muchos vinieron a ayudara subirlo y una vez que fue puesto en alto, en donde ahora está, algunos de ellos quedaron sosteniéndolo para que no se caiga.¹⁶

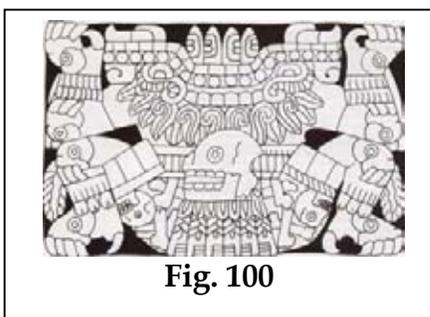


Fig. 100

Así sus partes (de Cipactli) separadas, quedaron una encima de otra. La parte superior, la celeste, era masculina, caliente luminosa y estaba representada por el águila. La inferior, la terrestre, era femenina, fría, húmeda, oscura y su animal era el jaguar. Cuatro dioses levantaban el cielo, como gigantescas columnas.

Las columnas servían de camino para los dioses. Pero dejemos que esto lo explique Alfredo López Austin:

Por el interior de los postes huecos viajaron los dioses procedentes del cielo y de las profundidades de la tierra. Su encuentro fue pecaminoso. No debían volverse a unir las dos partes del cuerpo de Cipactli. Los dioses de arriba y los de abajo eran fragmentos del cuerpo dividido de la diosa, y el matrimonio era la violación de la separación original.

El pecado, sin embargo, fue productivo, por que de la unión de los dioses del cielo y del inframundo nació el transcurso del tiempo. Tras la división primaria de la diosa en cielo y tierra, el tiempo no transcurría. El cuerpo de la diosa era un constante presenta de todas las posibilidades de existencia.

Así quedó el constante presente en los pisos celestes (ilhuícatl o chicnauhtopan) y en las profundidades de la tierra (mictlan o chicnauhmicltan). El viaje de sus fragmentos, en cambio, producía el correr temporal en las etapas intermedias, en tlaltícpac, el mundo habitado por el hombre.

Procreado por lo femenino y lo masculino, el tiempo salió de los cuatro postes para extenderse sobre el espacio formado por la separación del cielo y de la tierra.¹⁷

¹⁵ *Ibidem.* p. 34

¹⁶ López Austin, Alfredo, *Tamoachan y Tlalocan*, México, FCE, 1995 p. 18

¹⁷ López Austin, Alfredo, *Op cit*, p. 4

Todo el cosmos sumaba 22 pisos (Fig. 101). El inframundo tenía nueve pisos; en el más profundo estaba *chicnauhmictlán*, la región última de los muertos. El cielo tenía 13 pisos; estaba habitado en su parte superior, *chicnauhmictlán*, por el dios dual Ometeotl.

El hábitat del hombre y las demás criaturas comprendía la superficie de la tierra y los cuatro pisos inferiores del cielo. Estos cuatro pisos eran recorridos por las divinidades estrechamente vinculadas a la agricultura: los señores de la lluvia, del rayo, del trueno, del viento, del granizo; la Luna, cuyas fases creían determinantes en los procesos agrícolas.

Los cuatro dioses-columnas que sostenían los nueve pisos superiores se representaban también como árboles sagrados. Cada uno de los cuatro sectores de la superficie terrestre tenía un color particular y un complejo de símbolos.

Es así como en la cancha del Juego de Pelota, al ser una representación del cosmos, esta dividida de la misma forma, con sus cuatro árboles o rumbos y el árbol céntrico (Fig. 102), que es la posición que en la cancha ocupa el agujero central.

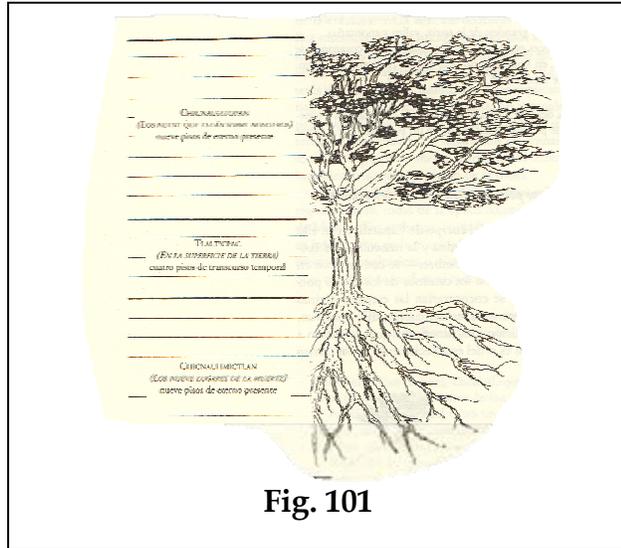


Fig. 101

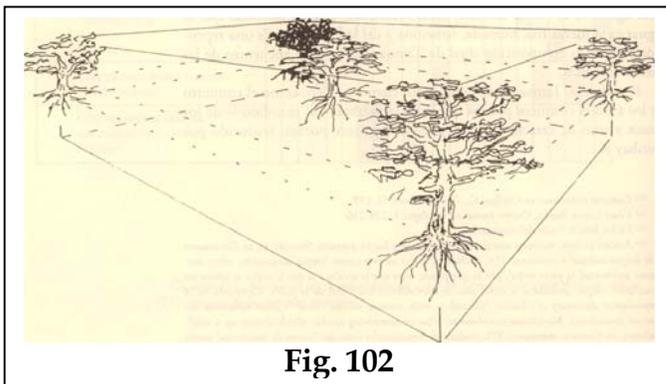


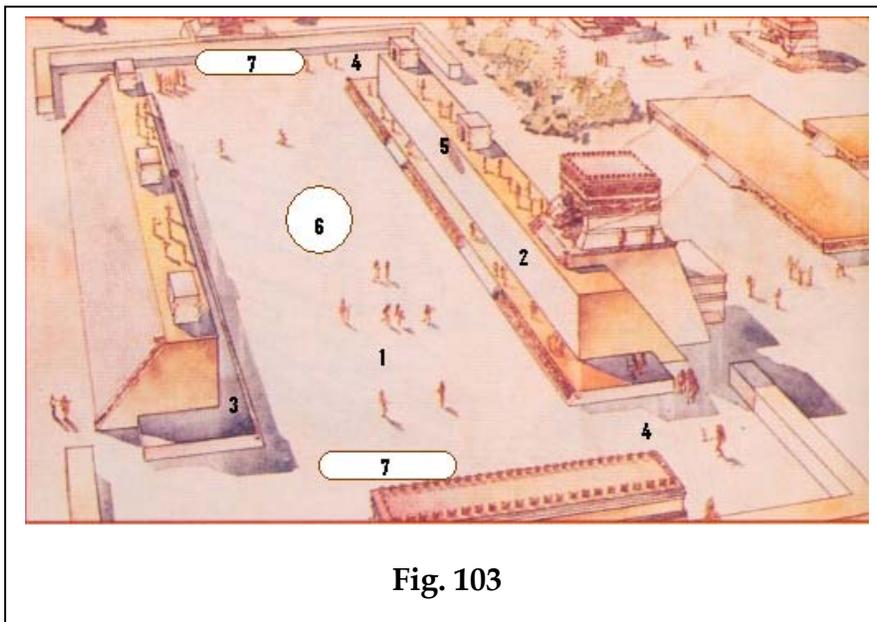
Fig. 102

Con todo lo anterior podemos comprender la gran importancia que presentaba la cancha para las sociedades mesoamericanas.

Para finalizar este apartado presentaré el diagrama de una cancha del Juego de Pelota con toda la información hasta aquí reunida.

Partiendo de esto tendremos ocho elementos¹⁸ que constituyen la gran mayoría de las canchas en Mesoamérica:

- 1.- Campo de juego o Cancha
- 2.- Pared
- 3.- Talud
- 4.-Callejón del fondo
- 5.-Anillos
- 6.-Agujero central
- 7.-Marcadores
- 8.- *Tlecotl*



La imagen (Fig. 103) que sirve de base es un dibujo del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, el cual, como ya se comentó, es el más grande de Mesoamérica. Los elementos número seis y siete se incorporaron al dibujo con círculos en blanco, que representan el lugar que ocuparían en la cancha.

¹⁸ Los elementos 6, 7 y 8 son variables, ya que no aparecen en todas las canchas.

Los componentes que más varían son el número tres (talud) ya que en algunos casos llega a tener una mayor inclinación, y el número dos (pared) que también modifica su tamaño.

El número ocho, el *Tlecotl*, es la raya que dividía en dos la cancha del Juego de Pelota. Las canchas, actualmente, no presentan esta línea ya que era pintada con una hierba de color verde. La Figura 104 muestra el *Tlecotl* en una cancha¹⁹.

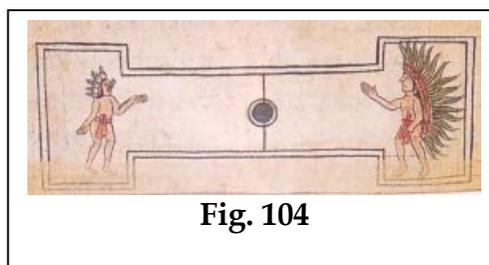


Fig. 104

Ahora veremos varios ejemplos de lo que son los marcadores y la función que desarrollaban.

II.I.I Marcadores

El marcador más famoso es el conocido como la Estela de La Ventilla²⁰ (Fig. 105). No se advierten en el sitio estructuras arquitectónicas de gran importancia, pero gracias al descubrimiento de la Estela (1963) se reveló que ahí había una gran zona habitacional con varios periodos de construcción teotihuacano²¹.



Fig. 105

¹⁹ Taladoire, Eric, *Op cit*, p. 24

²⁰ El rancho de La Ventilla se encuentra localizado en la periferia del gran centro ceremonial de Teotihuacan.

²¹ Arroyo de Anda, Luis, *La estela Teotihuacana de la Ventilla*, México, INAH, 1963.

Arroyo describe la estela de la siguiente manera:

La Estela esta compuesta de cuatro elementos escultóricos superpuestos que embonan entre sí por medio de espigas y orificios destinados a recibirlas, en la misma forma como se arman los segmentos de columnas y pilares de la zona arqueológica de Tula (Hidalgo), o de los mismos “atlantes” de dicha capital tolteca.

Los elementos se hallaron originalmente aislados, sin embonar uno en otro, aunque en íntima proximidad todos ellos.

Los cuatro elementos son completamente distintos entre sí en lo relativo a su forma: de arriba hacia abajo, la estela consiste de un elemento discoidal, uno globular, uno cónico o campaniforme y finalmente en elemento cilíndrico-columnar, este último también provisto de una espiga basal que servía sin duda para empotrarse en algún pequeño altar o plataforma de mampostería, soportando así a todo el conjunto.²²

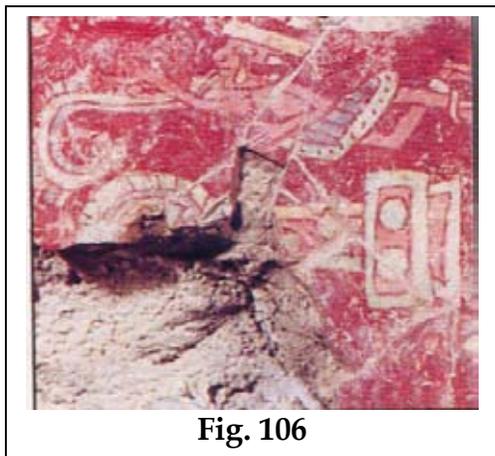


Fig. 106

Además de la Estela en el lugar se encontraron tres vasos ceremoniales con decoraciones totonacas; un fragmento de “yugo” liso y una efigie de Tlaloc, en piedra, cuya elaboración recuerda las hachas procedentes de El Tajín.

La función de la Estela, que al principio era desconocida, se develó en los murales de Tepantitlan, muy cerca de La Ventilla. Como ya se comentó anteriormente, en dicho mural, se representan acciones relacionadas con el Juego de Pelota y es precisamente en el talud norte en

donde se encuentran representaciones, casi idénticas, de la Estela de La Ventilla (Fig. 106).

La posición que ocupan las estelas en la pintura no dejan lugar a duda de la función que desarrollaban en el entorno del Juego de Pelota. El monumento de La Ventilla, en todo afín a las representaciones de Tepantitlan, es una estela marcadora de Juego de Pelota, dedicada a Tlaloc, deidad que presidía sobre las diversiones y ceremonias a que se entregaban las almas escogidas en el “paraíso” teotihuacano.

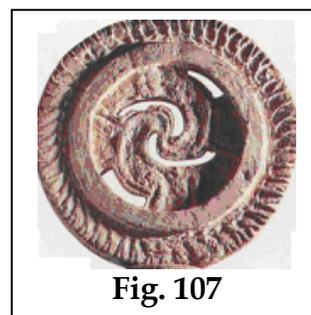


Fig. 107

²²*Ibidem.* p. 11

Gracias a los estudios realizados por el profesor Caso²³, en los murales, en la escena también aparece una figura deforme, que el colegiado la identifica como el dios Xólotl y esta deducción es congruente pues es bien sabido que este dios ejercía, entre otras atribuciones, protección especial sobre el juego de pelota. Además, el signo que tradicionalmente se asocia con Xólotl es *ollin*, movimiento y que se encuentra representado en la parte superior de la Estela de La Ventilla (Fig. 107).

A continuación presentamos otras representaciones de marcadores procedentes de la zona del Golfo de México.

La representación del glifo de *ollin* fue un elemento muy utilizado en los marcadores. En la imagen podemos observar que el marcador esta adornado con este motivo simbólico formado por el cuerpo de dos serpientes que se entrelazan (Fig. 108).



Fig. 109

Pero también había marcadores portátiles, lo que nos da la idea de que los viajeros o las grandes caravanas de comerciantes, podían practicar el juego durante sus travesías.



Fig. 108

El marcador portátil (Fig. 109) muestra esculpido motivos vegetales y círculos, que significan una combinación de divinidad y hermosura.

II.I.II Hachas

La forma de espiga no era la única para representar los marcadores, sino que también había otros en forma de “hachas”. Las hachas son esculturas en piedra que siempre muestran el mismo motivo por ambos lados y están provistas de una espiga para empotrarse.

Según Castro-Leal:

Es posible que sirvieran como marcadores dentro del patio de juego de pelota. Sin duda era necesario delimitar ciertas áreas dentro del espacio en el que se jugaba, establecer líneas o límites simbólicos, el centro y los

²³ *Ibidem.* p. 11

extremos. Es probable que las hachas se colocaran entre los muros del patio del juego con este propósito.

Los elementos que adornan las hachas frecuentemente son iguales a los que aparecen en los yugos y en las palmas, así como en algunos relieves de los juegos de pelota. El más recurrente es la representación de una cabeza, ya sea humana o de animales, es decir, la idea de decapitación esta implícita en las hachas.²⁴

En la figura 110 podemos apreciar una hacha o marcador con la efigie de un jaguar procedente de la Costa sur de Guatemala.

El rostro de personajes también era comúnmente representado en las hachas, como podemos apreciar (Fig. 111) se reconoce el perfil de una persona que lleva un casco en forma de pez.

A continuación mostraré tres hachas (Fig. 112) procedentes de El Tajín, Veracruz; dos de ellas se encuentran actualmente en el Museo Nacional de Antropología y la tercera en el Museo de Antropología de Xalapa, Veracruz.

En la del lado izquierdo (Fig. 111) se puede apreciar el rostro de perfil de un personaje que porta una especie de máscara; a saber por la delicada línea que da contorno a los ojos, dejando libre la boca y la barbilla, y que recorta como parte de la misma máscara, la forma de un pie humano.

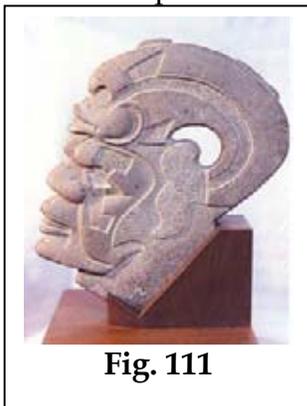


Fig. 111



Fig. 110

La imagen, de la derecha, nos muestra un cráneo apenas definido por suaves trazos que marcan las órbitas oculares y la mandíbula.

Al centro observamos una persona, igualmente de perfil, pero portando un elaborado tocado.

²⁴ Castro-Leal, Marcia, "Nuevas ideas sobre el Juego de Pelota", en Uriarte, María Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992, p. 88

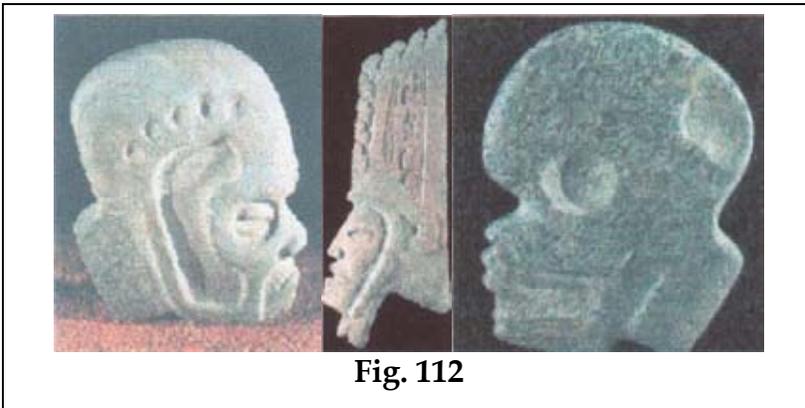


Fig. 112

guacamaya, y de su pico sale el rostro de una persona.

También había representaciones que juntaban tanto a hombres como animales (Fig. 113), y así lo demuestra el hacha del Museo Popol-Vuh en Guatemala, la cual nos presenta la cabeza de una ave, al parecer una

Pero eso no es todo lo que muestra el hacha sino que también observamos el brazo y la mano (solo en hueso) en la parte superior, encima de la cabeza del ave podemos apreciar algo como si fueran una representación de los pies, lo que nos daría la representación de un personaje de cuerpo completo en forma de "D".

El personaje representado, en el hacha, podría ser *Itzam-Yeh*, al que se conocía como 7-Papagayo, la orgullosa ave del *Popol Vuh* que creía ser el sol y que fue derrotado por los héroes gemelos.

Estas imágenes de papagayos están representadas, también, en marcadores del Juego de Pelota de Copán²⁵.

Aunque hay otras formas de representar los marcadores y estas son de forma circular, como los que se encuentran en el Juego de Pelota de Copán²⁶.

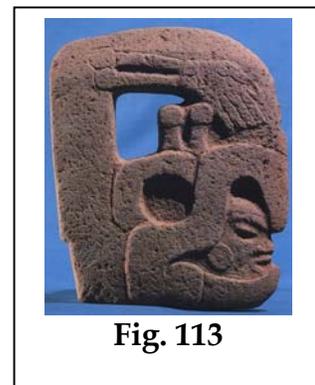


Fig. 113

II.I.III Agujero Central

Los marcadores de Copán se ligan con el agujero central, otro de los elementos del Juego de Pelota, ya que uno de esos marcadores, el central, se encontraba ubicado en el lugar del agujero (Fig. 60). En la zona maya también encontramos otro marcador central, que cubre el agujero, localizado en Toniná (Fig. 65).

²⁵ Vid supra p. 83

²⁶ Vid supra, p. 64-66

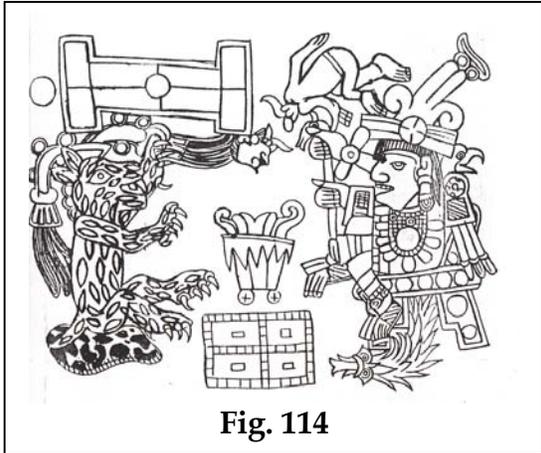


Fig. 114

El agujero central tenía varios significados:

Uno de ellos es el de representar el camino hacia el Otro Mundo, el *ol* (corazón, centro). Era también el portal para otros tiempos, como sucede en el Juego de Pelota de Copan, en donde los jugadores se “transportaban” hacia el tiempo mítico de los héroes gemelos y su batalla contra Itzam-Yeh.

Otro de los significados de este elemento es el de representar al quinto árbol cósmico. Además era el camino hacia el inframundo, como lo cuenta el mito de Quetzalcoatl cuando éste desciende al “Lugar de los Muertos” a través del agujero central del Juego de Pelota de Tula (Fig. 114).

Ahora observemos algunas representaciones del agujero central en Códices:

En el *Códice Vindobonensis 7* (Fig. 115) aparece la abertura del *tlachco* como un ombligo del que emergen dos huellas humanas, que se dirigen hacia una pelota humeante.

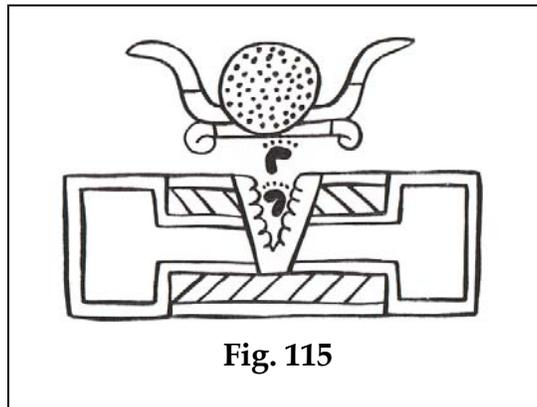


Fig. 115

Algunos códices nos presentan imágenes de agua brotando del agujero central de la cancha, como podemos ver en el *Códice Colombino* ²⁷. Se presenta en la figura 116 una escena entre dos personajes, el asociado con el número uno (izquierda) contra el inscrito con el ocho, cuando el jugador de la derecha golpea con los glúteos la pelota.

²⁷ Es importante mencionar que en este códice y en el *Borgia* es en donde se ve a los jugadores en el acto mismo del juego.

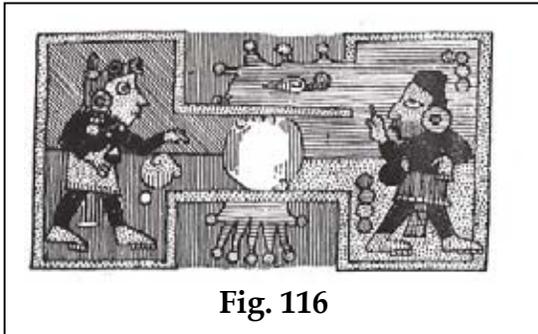


Fig. 116

En el centro, el pozo de en medio aparece como círculo gigantesco, pintado en color rojo que posiblemente simbolice el agua ensangrentada por el sacrificio. El juego esta "cortado" y el agua se derrama incontenible, como si la cancha formara una presa rota, formándose una corriente o río.

Otra representación relacionada con el agua y la fertilidad es la encontrada en el *Códice Borgia*, lámina 35, (Fig. 117) en donde observamos la representación mítica del Juego de Pelota como una invocación a la lluvia y a la fertilidad de la tierra.



Fig. 117

En la cancha aparece Tonacatecuhtli²⁸ significado por un anciano que lleva puesta la piel de un cocodrilo, posiblemente el *cipactli*, que es el símbolo de la tierra, al centro su vientre es el pozo del *tlachco*, también pintado de rojo²⁹.

En el *Códice Nuttall*, lámina 1, (Fig. 118) se representa un cerro lleno de agua con el pozo de en medio a manera de ombligo. Dentro del agua aparece un mono, símbolo relacionado con el juego de pelota, con Quetzalcoatl y con la fertilidad, una cancha del Juego de Pelota y un bulto mortuorio.

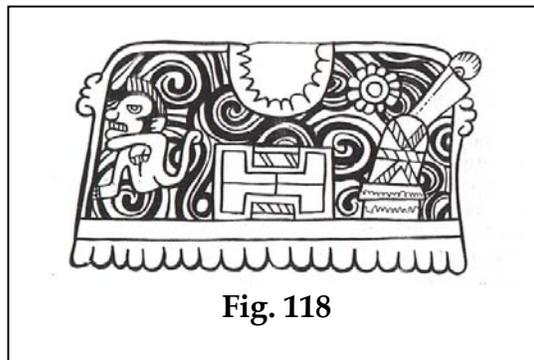


Fig. 118

Sahagún confirma la existencia del pozo del Juego de Pelota. Así nos menciona que Quetzalcoatl, durante su viaje de huida de Tula “ ... en otro lugar hizo poner un juego de pelota, hecho de piedras en cuadra, donde solían jugar a la pelota que se llama *tlachtli*, y en el medio del juego puso una señal o raya que se dice *tlécotl*, y en donde hizo la raya está abierta la tierra muy profundamente.”³⁰

Hasta aquí hemos visto el elemento más distintivo del Juego de Pelota, la cancha y los elementos que la integran, por ser la característica arquitectónica más encontrada en toda Mesoamérica. Pero hay más componentes para analizar que llamaré accesorios.

²⁸ *Tonacatecuhtli* es un dios relacionado con la fertilidad.

²⁹ Las letras que aparecen en la imagen no guardan relación con el texto, son sólo parte de la ilustración.

³⁰ Sahagún, Fray Bernardino de, *Historia general de las cosas de Nueva España*, Edición, numeración, anotaciones y apéndices de Ángel Ma. Garibay, México, Porrúa, Colección “Sepan Cuantos...” núm. 300, 1997.p. 33

II.II Accesorios

Los accesorios son, según mi definición, elementos del Juego de Pelota que no forman parte de la cancha o del jugador, pero están relacionados con el tema. Estos accesorios son :

- a) La Pelota
- b) Los Yugos
- c) Las Palmas

Comencemos este análisis con un elemento de gran importancia para el desarrollo del Juego, la Pelota.

a) La Pelota

Las Pelotas eran elaboradas con hule y sus dimensiones iban desde 2 pulgadas (5 cm) de diámetro hasta el tamaño de una de basketball. Taladoire nos menciona, acerca de la pelota, lo siguiente: "Era una pelota de hule no vulcanizado³¹ que pesaba alrededor de 3 kilos"³².

Las evidencias localizadas en varios puntos de Mesoamérica nos hablan de descubrimientos de pelotas, como el que sucedió en El Manatí, Veracruz (Fig. 119). En este lugar se encontraron diez pelotas. Los investigadores Ortiz y Rodríguez, que participaron en los trabajos de excavación, explican que: "La mayoría de ellas (las pelotas) no tiene forma esférica regular, como debía de esperarse si realmente funcionaron como pelotas, aunque habría de tener en cuenta la deformación por el tiempo. Todas son diferentes, tanto en su tamaño como en su forma."³³

Las tres primeras pelotas localizadas eran pequeñas, ya que median 8, 12 y 14 centímetros de diámetro respectivamente. Las siguientes dos bolas, localizadas en 1990, destacaron no solo por su grado de conservación sino también por su tamaño que es de 25 cm de largo por 20 de ancho. Además resultó interesante el ser encontradas cerca de dos bastones serpentiformes. Las restantes cinco pelotas son distintas, tanto en forma como en tamaño. Una mide 25 cm de largo por 10 de

³¹ Vulcanizar: Combinar azufre con el caucho para que éste tenga mayor elasticidad, impermeabilidad y duración. García-Pelayo y Gross, Ramón, *Diccionario Enciclopédico Larousse*, México, 1997, p. 950.

³² Taladoire, Eric, *Op cit*, p. 8

³³ Ortiz, Ponciano, María del Carmen Rodríguez y Alfredo Delgado, *Op cit*, p. 65

ancho, con forma ovoide. Otra de aproximadamente 10 cm de diámetro y muy similar a la tercera. Las dos restantes tienen una forma más esféricas, una mide 20 cm de diámetro y la otra 15 cm³⁴.



Fig. 119

De esta manera podemos observar que algunas de estas pelotas fueron utilizadas para la práctica del juego (que muy posiblemente fuera practicado con “bates” como en los muros de Tepantitlan, lo que representa una de las varias formas de jugar a la pelota) y otras fueron parte de una ofrenda, es por eso la variación de tamaños y formas³⁵.

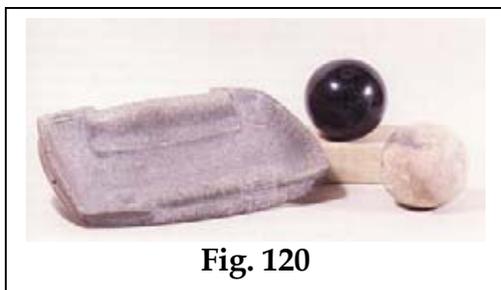


Fig. 120

Se han localizado varias pelotas en diversas ofrendas, como las localizadas en la ofrenda funeraria encontrada en la Ciudad de México.

En la Figura 120 podemos observar la representación en miniatura de una cancha, con su clásica forma de doble “T”, dos

pelotas una de obsidiana y otra de mármol que simulan las que se usaban de hule. Además la ofrenda se completaba con cuatro esculturas de tambores *huéhuetl* y *teponaxtle*; una baqueta de percusión y la imagen de la cabeza de Macuilxóchitl, deidad asociada a los juegos³⁶.

Además algunas esculturas de pelotas servían para ubicar lugares como lo demuestra la representación de una pelota y su base localizada en el centro de la ciudad de México (Fig. 121), y que se localizaba en el



Fig. 121

³⁴ *Ibidem*, p. 65

³⁵ *Ibidem*, p. 66.

³⁶ Taladoire, Eric, Op cit, p. 22

lugar en donde se encontraba la cancha de Tenochtitlan³⁷.

También encontramos representaciones de pelotas en pintura. Los vaso mayas son ejemplo de ello. En un de estos casos (Fig. 122) hallamos una escena en donde los jugadores ricamente ataviados golpean una gran pelota que en el centro lleva un glifo.

Es muy común, sobre todo en el área maya, encontrar representaciones de grandes pelotas con inscripciones en ellas, como en el disco de Chinkultic, y en otras es una gran cráneo, como en las escaleras de Yaxchilán.

Esto son algunos ejemplos de pelotas recuperadas y las representaciones de las mismas en piedra, pintura y otros materiales.

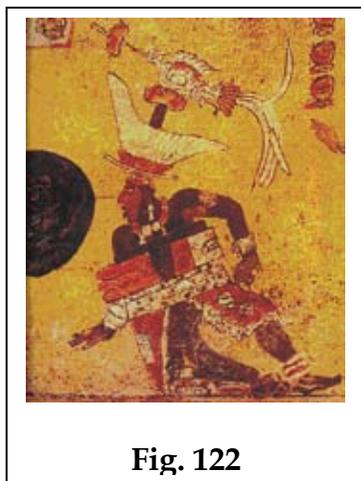


Fig. 122

Conozcamos las significaciones que dan de la pelota varios autores:

Los nahuas con su vigorosa imaginación se figuraban al Sol como pelota lanzada constantemente en el firmamento, y que no podía detenerse o hacer falla, sino en los extremos del *tlachtli*, que a los solsticios corresponden... Eran las pelotas tan grandes como una pequeña bola de jugar a los bolos, y las formaban de hule que por elásticos las hacía saltar constantemente.³⁸

“La pelota de hule significaba un astro: sol o luna, o bien el movimiento de toda bóveda celeste.”³⁹

“Una representación de los movimientos aparentes del Sol y la Luna.”⁴⁰

“La pelota: símbolo del astro-dios. El movimiento de la pelota imita la trayectoria del Sol.”⁴¹

Estas son algunas interpretaciones sobre el posible significado de la pelota con respecto a su vinculación con los astros. Pero también sabemos que la pelota podía guardar cierta relación con la decapitación y con la cabeza misma. Lo anterior tiene

³⁷ Kowalski, Jeff K., “Las deidades astrales y la fertilidad agrícola: temas fundamentales en el simbolismo del juego de pelota mesoamericano en Copán, Chichén Itzá y Tenochtitlán” en Uriarte, María Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992,

³⁸ Chavero, Alfredo, *Op cit*, p. 345

³⁹ Caso, Alfonso, *El Pueblo del Sol*, México, FCE, 1996, p. 104

⁴⁰ Ordoño, César, *El Juego de Pelota*, México, Innovación, 1982, p. 76

⁴¹ *Ibidem*, p. 77

su fundamento en tablero del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, en donde la pelota lleva una gran cráneo (Fig. 25).

También es común encontrar representaciones, en el área maya, en donde la pelota lleve adentro algún mensaje como una fecha calendarica, el nombre de un lugar o personaje o el cuerpo decapitado de un prisionero como en la escalinata jeroglífica de Yaxchilán (Fig. 56).

Veamos lo que los cronistas nos dicen sobre las pelotas:

Comenzaremos con Fray Bernardino de Sahagún y su *Historia General de las cosas de Nueva España*:

Otra veces por su pasatiempo (los señores) jugaban a la pelota, y para esto teníanle sus pelotas de *ulli* guardadas; estas pelotas eran tamañas como unas grandes bolas de jugar a los bolos (y) eran macizas, de una cierta resina o goma que se llama *ulli*, que es muy liviana y salta como pelota de viento, y tenia de ellas cargo algún paje.⁴²

Gonzalo Fernández de Oviedo dice:

E las pelotas son de unas raíces de árboles e de hierbas e zumos e mezcla de cosas, que toda junta esta mixtura parece algo cerapez negra . Juntas estas y otras materias, cuécelo todo e hacen una pasta; e redondéala e hacen la pelota, tamaña como una de las de viento en España, e mayores e menores; la cual mixtura hace una tez negra, e no se pega a las manos, e después que está enjuta tórnase algo esponja, no porque tenga agujero ni vacuo alguno, como la esponja, pero aligerécese, y es como fofa y algo pesada.

Estas pelotas saltan mucho más que las de viento sin comparación, por que de solo soltalla de la mano en la tierra, suben mucho más para arriba, e dan un salto e otro e otro y muchos, disminuyendo en el saltar por si mismas, como lo hacen las pelotas de viento e muy mejor. Mas o menos macizas, son algo pesadas; e si les diesen con la mano abierta o con el puño cerrado, en pocos golpes abrirían la mano o la desconcertarían.⁴³

Edmundo O'Gorman nos presenta lo que Fray Toribio de Benavente "Motolinía" nos dice en *El libro perdido de Fr. Toribio Motolinía*: "La pelota era del tamaño de las pelotas de viento, aunque era más pesada, por que la hacían de cierta goma que sale de unos árboles que se hacen en tierra muy caliente, y

⁴² Sahagún, Fray Bernardino de, *Op cit*, p. 459

⁴³ Fernández de Oviedo, Gonzalo, *Sumario de la Natural Historia de las Indias*, México, FCE, 1979, p. 120.

punzando aquel árbol salen unas gotas gruesas blancas, y luego se cuaja, y tratándola, tórnase negras como pez.”⁴⁴

Fray Juan de Torquemada nos menciona:

Hacian la Pelota de la Goma de un Arbol, que nace en Tierras calientes, que punzando estila unas gotas gordas, y blancas, y que muy prestado se cuaja, que mezcladas, y amazadas se paran prietas, que la Pez de este Ulli hacian sus pelotas que aunque pesadas, y duras para la mano eran muy propias para el modo con que la jugaban votaban y saltaban tan livianamente como pelotas de viento y mejor, porque no tenian necesidad de soplarlas.⁴⁵

Y para finalizar con los comentarios de los cronistas tenemos a Fray Diego Durán:

Esta pelota como la habran visto algunas personas es tan grande como una pequeña bola de jugar a los bolos. Llamase la materia de esta pelota *olin* lo cual en nuestro castellano he oido nombrar por este nombre batel lo cual es una resina de un árbol particular que cocida se hace como unos nierbos; es muy tenida y preciada de estos asi para medicinas de enfermos como sacrificios. Tiene una propiedad que salta y repercute hacia arriba y anda saltando de aquí para allí que primero causa que la tomen los andan tras ella.⁴⁶

Como podemos notar los cronistas quedaron maravillados con la elasticidad y el rebote de la pelota de hule, utilizada por los nativos para practicar el Juego de Pelota, ya que las bolas que los europeos utilizaban para sus juegos eran elaboradas con el cuero de los animales y tenían que inflarlas para poder utilizarlas de ahí la expresión “pelotas de viento”⁴⁷.

Mientras que las pelotas de hule Mesoamericano eran más pesadas, duras, resistentes y tenían mayor movilidad. Tal era el grado de dureza de la esférica que varios cronistas, sobre todo Fray Diego Durán, nos comentan que los jugadores, a pesar de utilizar los protectores de caderas, muchas veces se tenían que punzar con agujas para deshacer los coágulos de sangre que dejaba el golpe con la pelota e inclusive en varios ocasiones, nos mencionan, que algún jugador moría a causa de un mal golpe a la bola.⁴⁸

⁴⁴ O’Gorman Edmundo, *El Libro perdido de Fray Toribio Motolinia*, México, UNAM, 1996. p. 616.

⁴⁵ Torquemada, Fray Juan de, *Monarquía Indiana*, 3 Vols, Edición facsímile, Introducción de Miguel León-Portilla México, Porrúa, Colección Biblioteca Porrúa de Historia núm. 42, 1997. vol. II p. 554.

⁴⁶ Durán, Fray Diego, *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de la Tierra Firme*, 2 Vols., Edición de Ángel Ma. Garibay, México, Porrúa, Colección Biblioteca Porrúa de Historia núm. 36-I, vol. I 1984.p. 244.

⁴⁷ Tarkanian, Michael J. y Dorothy Soler, “La elaboración de hule en Mesoamérica”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000.

⁴⁸ Durán, Fray Diego, *Op cit*, vol. I, p. 132

Ahondemos un poco más en la sustancia que servía para la elaboración de las pelotas, el hule⁴⁹.

Es muy común pensar que el hule es una sustancia, relativamente, moderna, esto por los múltiples productos que actualmente podemos ver en nuestra vida cotidiana como: neumáticos, las suelas de los zapatos, etcétera. Pero el hule ya era conocido y utilizado desde el año 1600 a.C. por los habitantes de Mesoamérica, especialmente la civilización Olmeca conocida como “los que habitan la tierra del hule.”

Las pelotas fueron los artículos de hule más importantes para los olmecas, y más tarde para civilizaciones tan importantes como los mayas, mexicas y algunos más, pues eran esenciales en el desarrollo del Juego de Pelota. Pero también lo encontramos en figurillas antropomorfas, huecas o macizas, y en bandas anchas que servían para sostener las hachas de piedra en sus mangos de madera.

La materia prima de las pelotas era el látex, el cual se extrae del *Castilla elástica*, árbol de la tierras bajas tropicales de México y Centroamérica. El látex es un líquido blanco y pegajoso que se vuelve muy quebradizo al secarse.

Este es el árbol que los frailes españoles nos describen en sus crónicas y la sustancia blanca que salía de los troncos era el látex. Pero como lo explican los mismos cronistas esta sustancia se tenía que combinar con otra para lograr el famoso *ulli* y las pelotas. Y en efecto el látex se combinaba con la savia de la *Ipomea alba* una especie de planta trepadora parecida al dondiego de día.

La combinación de estas dos sustancias dan como resultado el hule, mediante un proceso químico que no discutiremos aquí. Pero el hule nos sólo se utilizaba para la elaboración de las pelotas, sino que tenía más aplicaciones como nos lo hace saber Fray Bernardino de Sahagún:

Hay otros árboles que se llaman *ulquáuitl*; son grandes, altos y hacen gran copa. De estos árboles mana aquella resina negra que se llama *ulli*; esta resina que se llama *ulli* es muy medicinal, casi para todas las enfermedades es provechosa; es medicinal para lo ojos, para postemas y pudrimientos, y también se bebe con cacao; es provechosa para el estomago, para los intestinos, para los pudrimientos interiores, para la cámara cuando se cierra, etc. Esta resina hácese muy correosa; hacen de ella las pelotas para jugar, y salta más que pelotas de viento.⁵⁰

⁴⁹ Para este apartado me basé en el trabajo de Michel Tarkanian y Dorothy Soler , “La elaboración de hule en Mesoamérica”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000.

⁵⁰ Sahagún, Fray Bernardino de, *Op cit*, p. 662

Así que el hule era utilizado como una medicina contra varias enfermedades, pero como todo en Mesoamérica, también era utilizado en ceremonias religiosas como veremos a continuación.

En las fiestas que se realizaban en el sexto mes mexica, que se llamaba *Etzalqualiztli*, dedicada a los dioses del agua o *tlaloque*:

Otro de los ministros iban delante de este sátrapa; llevaban en brazos unas imágenes de dioses. Hachas de aquella goma que salta y es negra y la llaman ulli; llamaban estas imágenes ulteteo que quiere decir dioses de ulli... Allegados a la orilla del agua, el sátrapa, y los otros ministros, quemaban papel en sacrificio, y las formas de copal que llevaban y las imágenes de ulli, y echaban incienso en el fuego, y otros derramaban alrededor, sobre las esteras de juncia con que estaba adornado aquel lugar.

Después de todos ataviados comenzaban luego su fiesta; iban en procesión al cu, iba delante de todos el sátrapa de Tlaloc; éste llevaba en la cabeza una corona hecha a manera de escriño, justa a la cabeza y ancha arriba, y del medio de ella salían muchos plumajes; llevaban la cara untada con ulli derretido, que es negro como tinta... También llevaban los corazones de todos los que habían muerto, metidos en una olla pintada de azul y teñida con ulli en cuatro partes; también los papeles iban todos manchados de ulli.

Llegados con todas sus ofrendas y con los corazones de los muertos metíanse en una canoa grande que era del señor, y luego comenzaban a remar con gran prisa; los remos de los que remaban, todos iban teñidos de azul; también los remos iban manchados de ulli.⁵¹

Esto en relación con una fiesta de una deidad patrona de Tenochtitlan como lo era Tlaloc, pero también el hule era utilizado en ceremonias de grupos particulares, como es el caso de los comerciantes o *pochtecas*.

Esta ceremonias la hacían los mercaderes cuando partían a alguna parte a comerciar:

Cortaban papeles como tenían costumbre, para ofrecer al fuego, al cual llamaban Xiuhtecutli; la figura de los papeles que cortaban tenía la figura de bandera, y atábanla en un asta teñido de bermellón. Desque habían aparejado estos papeles, de noche, pintábanlos con tinta de ulli, el cual ulli derretían espetándolo en algún punzón largo de cobre, y como encendían el ulli comenzaba a gotear; y aquellas gotas echábanlas sobre el papel por cierto orden, de manera que hacían una cara de persona, con su boca, narices y ojos; decían que ésta era la cara del sol fuego.

⁵¹ *Ibidem*, p 116-118

Otros papeles para ofrecer a Yiacatecutli, que es el dios de los mercaderes; estos papeles ataban a un báculo de caña maciza, por todo él, y a este báculo después de empapelado le adroban como dios, y cuando se partían los mercaderes a tratar llevaban sus báculos y llevaban sus papeles pintado con ulli que era el atavío u ornamento del báculo.⁵²

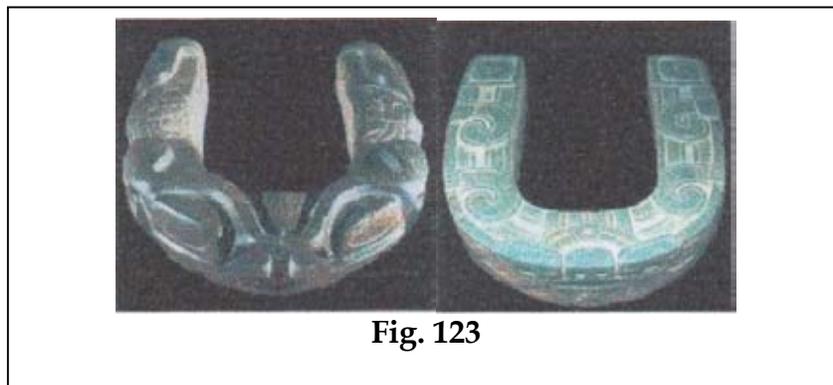
De esta manera podemos comprender la importancia que el hule tenía en las sociedades mesoamericanas, y no solamente como la materia prima para crear las pelotas del Juego de Pelota.

Y para finalizar con el tema de hule, en el *Códice Mendocino* se registra que cada seis meses se recibía como tributo “diez y seis mil pellas de ule.”⁵³

Continuando con los accesorios utilizados en el Juego de Pelota toca el turno de una de los elementos característicos de esta actividad Mesoamericana: el Yugo.

b) Los Yugos

Los yugos son esculturas de pesada andesita o jadeíta, tienen forma de una herradura por lo general abierta de un extremo. Se cree que son representaciones de una parte del uniforme del jugador de pelota, la parte que cubría la cintura, como veremos más adelante.



En estos yugos se tallaban diferentes motivos, pero también los podemos encontrar lisos y en algunos casos excepcionales se cierran los extremos de los brazos (Fig. 123).

⁵² *Ibidem*, p. 493

⁵³ Dela Garza, Mercedes, “El juego de pelota según las fuentes escritas”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 1999, p. 52

En estas dos imágenes podemos ver la clásica forma de los yugos, ambos procedentes del Centro de Veracruz, en ellos podemos ver diferentes tallados, en uno la representación de un animal posiblemente un anfibio.

Castro Leal afirma que: “Su mayor difusión ocurrió durante la época clásica (200-1000 d.C.). Se trata de una creación propia de la Costa del Golfo de México, según lo certifican el estilo de sus elementos.”⁵⁴

Sin duda la forma del objeto tuvo un significado fundamental y lograrla fue especialmente difícil, tomando en cuenta el tipo de instrumentos utilizados para los escultores de la época. Algunos llevaban relieves en todo lados, incluso en el interior de los brazos, pero nunca en la parte inferior.

Se ha mencionado la relación que guardan los yugos con el Juego de Pelota pero ¿eran utilizados durante la actividad del juego?. Mi respuesta sería no, no es posible que en un juego tan rápido los jugadores tuvieran puesto algo tan pesado e incomodo.

Al respecto, Castro Leal afirma que:

Es posible que los yugos hayan formado parte de alguna ceremonia, pero no del juego mismo, ni constituían una prenda de los jugadores. Ambos (los yugos y el juego) representaban al mundo subterráneo, por lo cual poseen elementos simbólicos semejantes. El yugo representa una mandíbula, la cual simboliza la tierra como devoradora de los muertos.

Expresa de manera más rica y compleja un concepto semejante al de los altares olmecas: la vida no es otra cosa que el desprendimiento de las entrañas de la Tierra; y la muerte, el “retorno al hogar”, como lo menciona Eliade. Por esta razón, sus relieves representan los animales y objetos relacionados con dichas ideas.⁵⁵

Los motivos a los que se refieren son:

1. Un animal de carácter anfibio (rana o sapo), con la cabeza esculpida al frente y las extremidades extendidas a lo largo de los brazos del yugo. El hueco entre ellos simboliza el cuerpo del animal (Fig. 124).
2. El mismo animal, pero de su boca abierta emerge la cara de un ser humano bellamente adornado.
3. Un jaguar, con las extremidades a lo largo de los brazos del yugo.

⁵⁴ Castro Leal, Marcia, *Op cit*, p. 85

⁵⁵ *Ibidem*, p. 87

4. Cabezas y extremidades humanas a fragmentos de ellas: piernas, pies, brazos y manos.
5. Un ave nocturna relacionada con la muerte, como un excepcional yugo cerrado en el que se esculpió un búho con las alas extendidas.



Ahora veamos el significado de las representaciones de los yugos:

Yugos con representaciones de animales anfibios y de Jaguar

Nuevamente la fertilidad hace acto de presencia en relación con el Juego de Pelota, la asociación tierra-agua, que Castro Leal menciona se ve en la representación de animales anfibios, ya que estos pueden abitar en la tierra y en el agua, en los yugos. Así tenemos a sapos, cocodrilos, tortugas, etc.

Castro Leal menciona que: “La representación de una cara humana saliendo de la boca del animal simboliza lo mismo que los altares olmecas: el surgimiento de la vida y del hombre desde las profundidades del mundo terrestre. El hombre procede de la tierra fértil y es sustentado por ella mediante el agua, de la que proviene todo elemento vital.”⁵⁶

Por otro lado el jaguar simboliza la tierra y es la contra parte de los animales anfibios. La unión de estos elementos da origen a la vida de las plantas, a la fertilidad

Yugos con cabezas y miembros humanos

El hecho de colocar miembros humanos en los yugos es sólo el reflejo de la gran importancia que el sacrificio humano tenía en las sociedades mesoamericanas y en el juego, recordemos que la actividad religiosa termina con la muerte de un jugador, al igual que el tema anterior el sacrificio está relacionado con la fertilidad.

⁵⁶ *Ibidem*, p. 86

Pero retomemos el caso de las exploraciones y los descubrimientos de El Manatí, Veracruz, en donde se localizaron las diez pelotas para el Juego de Pelota, porque ahí también hubo otro descubrimiento significativo.

El Yugo de El Manatí

Como vimos en el capítulo I en El Manatí en 1988 se encontró un yugo. Ortiz-Rodríguez-Delgado asientan que: “Estuvo en posición horizontal con los extremos apuntados hacia el cerro, es decir, al oeste. Inmediatamente debajo de él se localizaron dos entierros en posición sedante, uno enfrente del otro, con los fémures encontrados. Uno miraba al norte y el otro al sur. Por eso suponemos que se tratan de entierros primarios.”⁵⁷

Conozcamos la descripción que el equipo de investigadores hizo del yugo descubierto:

El yugo es una pieza labrada en piedra verde oscura e impura, pues muestra vetas de color blanco similares al cuarzo o a cristales de roca. De largo mide 38 centímetros a partir del extremo del brazo izquierdo y cuadrando con la parte posterior. En sus límites la abertura tiene 19 centímetros en la parte plana y 18 en la curva. Los brazos miden 15 centímetros en el inicio de la parte recta, diez centímetros de altura y siete de ancho. Son irregulares en su terminación. La pieza presenta un lado plano que asienta bien. La parte superior es redondeada o convexa, terminando en un reborde curvo hacia la orilla interior. En sus extremos, el ancho es ligeramente menor que el largo.

La pieza no muestra mucho cuidado en el acabado. La parte interior de los brazos no fue pulida; tiene, más bien, una textura áspera. Los exteriores sí se alisaron, alcanzando un mejor pulido en la parte frontal y superior. Se podría calificar como un yugo abierto de brazos rectos.⁵⁸

Y para finalizar con este apartado revisemos otro de estos accesorios conocido como Palmas.

c) Palmas

El tercer accesorio son las palmas, de ellas se sabe muy poco. Castro Leal dice: “Las palmas están relacionadas con el ritual de culto a la tierra y el mundo subterráneo, asociado también con el mundo de los muertos.”⁵⁹

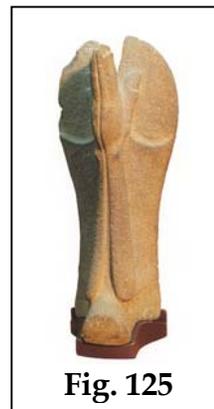


Fig. 125

⁵⁷ Ortiz, Ponciano, María del Carmen Rodríguez y Alfredo Delgado, *Op cit*, p. 61

⁵⁸ *Ibidem*. p. 62

⁵⁹ Castro-Leal, Marcia, *Op cit*, p. 86

Se les asocia con elementos que llevan en el cinturón algunos jugadores y tiene siempre la misma forma son largas anchas en su parte superior y angosta en al inferior. Las imágenes que demuestra guardan relación con los yugos y el simbolismo antes descrito. Se han localizado en entierros y ofrendas y solo se han localizado en el Golfo.

En opinión de Castro Leal:

Consideramos que las palmas representan la cola del ave que desciende al mundo de los muertos. Los personajes que la llevan sobre el cinturón, como algunos jugadores de pelota, están indicando a los que se encontraban en ese mundo subterráneo, el mundo de los muertos, donde debía realizarse el juego.⁶⁰

En lo personal yo no comparto la idea de Castro Leal, ya que no hay elementos suficientes para llegar a esa conclusión, si es la representación de la cola de una ave entonces porque tenemos figuras variadas en las palmas como miembros humanos, plumas, flechas y animales como el cocodrilo (Fig. 126). De lo que sí estoy seguro es que eran parte del ritual del Juego de Pelota. Pero aun faltan más investigaciones para llegar a una conclusión satisfactoria sobre las palmas.

De esta manera terminamos el apartado que se refiere a los accesorios. Ahora pasemos a ver otro elemento importante en el Juego de Pelota: el jugador.

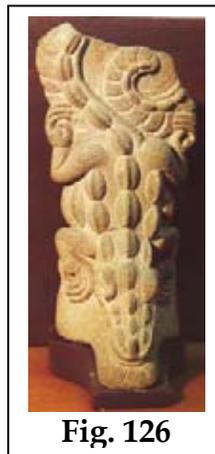


Fig. 126

⁶⁰ Castro-Leal, Marcia, *Op cit*, p. 88

II.III Los Jugadores

Ser jugador de pelota tenía su importancia en el México Prehispánico. Pero desgraciadamente carecemos de información lo suficientemente completa para llegar a comprender el verdadero significado que en ellos recaía.

La mayoría de los juegos que los cronistas pudieron observar no correspondían a la práctica ritual, sino más bien ese Juego de Pelota profano en donde se trataba de un entretenimiento para el pueblo.

Y así surge una pregunta muy interesante ¿Quiénes eran los jugadores en las dos variantes del juego, ritual y profano?

Motolinía afirma que:

En los principales juegos o tlachcos jugaban los señores y principales y grandes jugadores, y por adornar su mercado los días de feria principalmente y otros muchos días, iban a jugar dos contra dos y tres contra tres, y a veces dos a tres... Ibanse y veníanse de unos pueblos a otros los señores y principales a ver, y traían consigo grandes jugadores para jugar unos contra otros, mantas ricas y joyas de oro.⁶¹

Lo anterior expuesto nos deja ver que la práctica del Juego de Pelota, si no era exclusiva, sí estaba cargada del lado de los señores y principales de las ciudades. También lo anterior nos muestra que había jugadores profesionales, es decir, que eran jugadores de tiempo completo y por esta actividad recibían una paga, en otras palabras era su modo de vida.

Y así nos lo confirma Chavero al mencionarnos que:

los jugadores de oficio tenían varias supersticiones. Llegada la noche ponían en un trasto la pelota, el braguero y los guantes, y puestos de cuclillas ante ellos orabanles y los conjuraban para que les diesen el triunfo, recitando a ese propósito los más extravagantes oraciones. Hacíanles después sahumerios y ofrendas de alguna cosa de comer, y en todo esto, a la mañana siguiente ya se iban al juego completamente seguros de su triunfo.⁶²

Aquí podemos ver esa concepción mesoamericana de la vida misma, en donde todo, absolutamente todo, tenía relación con la religión y el Juego de Pelota no era la excepción, como ya hemos vistos.

⁶¹ O'Gorman, Edmundo, *Op cit*, p. 616.

⁶² Chavero, Alfredo, *Op cit*, p. 345

Entre los nahuas el juego parece haber sido exclusivamente masculino, aunque Fray Bartolomé de las Casas vio un partido entre mujeres, pero tal vez esto fue en la isla de La Española, ya que en los registros que tenemos acerca del Juego de Pelota en ninguno se muestra a mujeres practicando el juego⁶³.

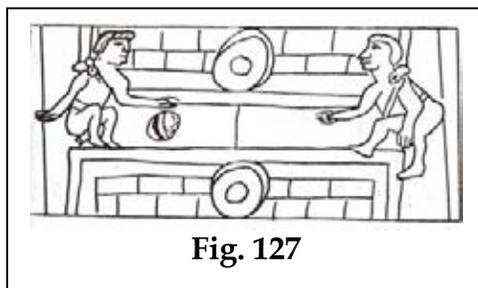


Fig. 127

Ordoño afirma que: “En los juegos participaban tanto *pipiltin* como *macehualtin*⁶⁴, ya sea jugando o mirando. Quienes jugaban aprendían la práctica en el *calmécac*, ya fueran *pipiltin* o algunos *macehualtin* que por sus virtudes eran admitidos en ese centro de enseñanza.”⁶⁵

Para los soberanos nahuas, y de otras regiones de Mesoamérica, el juego era uno de sus pasatiempos y ellos también entrenaban ya que participaban en los partidos con carácter religioso, además controlaban el uso de las canchas (Fig. 127). Porque, como hemos visto, mandaban construir canchas de para su uso exclusivo y traían al sacerdote para que santificara el *tlachco* y así poderlo usar.

También sabemos que las canchas eran un reflejo del poder que tenía el señor en turno, como lo demuestra el gran número de Juegos de Pelota encontrados en El Tajín, ya que es conocido que cada soberano manda a construir su propia cancha.

Soustelle nos menciona:

Los soberanos tenían sus propios jugadores profesionales, los que eran solicitados por otros señores para organizar grandes espectáculos, que terminaban con música y danza. Sabemos que el soberano de Tenochtitlan cada vez que realizaba sus viajes a las provincias, que formaban parte del gran imperio Mexica, además de ser recibido con una gran celebración era también organizado un Juego de Pelota en honor al Huey Tlatoani. En estos partidos el gran señor observaba a grandes

⁶³ Casas, Fray Bartolomé de las, *Los indios de México y Nueva España*, Edición, prólogo, apéndices y notas de Edmundo O’Gorman, México, Porrúa, Colección “Sepan Cuantos...” núm. 57, 1999. p. 56.

⁶⁴ Estas dos palabras correspondían a dos clases sociales de los mexicas, pero en el siguiente capítulo abordaremos más a fondo la sociedad azteca.

⁶⁵ Ordoño, César, *Op cit*, p. 28.

jugadores eran reclutados para formar parte del equipo del gobernante de Tenochtitlan.⁶⁶

Lo mismo realizaban los señores de diversos lugares para poder formar un equipo con el cual jugarían contra otros gobernantes por grandes apuestas. Al igual que en el clásico maya, los gobernantes nahuas jugaban a la pelota para hacer alarde de poder. Alva Ixtlixochitl afirma que: “Es famoso el juego entre Xihuitémoc, señor de Xochimilco y el *Huey Tlatoani* Axayácatl, quien al perder el juego lo mandó matar.”⁶⁷

Con lo anterior confirmamos que existían jugadores profesionales, y esto es comprensible ya que el hecho de practicar el Juego de Pelota no era cosa fácil, como lo vendría siendo en la actualidad jugar al fútbol o al tenis, ya que en el Juego de Pelota, dada la velocidad y dureza de la pelota, si no se tenía una buena preparación física y un entrenamiento en cómo golpear la misma, era muy posible, y así nos lo confirman varios autores, el salir gravemente lastimado o inclusive muerto por el potente golpe de la esférica.

Durán nos dice, al respecto, que:

A algunos de estos (jugadores) sacaban de aquel lugar muertos y la causa era que como andaban cansados y sin huelgo tras la pelota a un cabo y a otro viendo venir la pelota por lo alto para alcanzar primero que a otros a recudilla les daba en la boca del estomago o en lo hueco que sin huelgo ninguno benian al suelo y algunos morian de ello en aquel instante de aquel golpe por meterse con codicia de alcanzar la pelota antes que ninguno de los demas.⁶⁸

Además Durán nos comenta las lecciones de que eran objeto los jugadores.:

Esmerabanse algunos en jugar este juego y hacian tantas gentilizas en el que era cosa de ver especialmente una contaré que vi de muchas veces hacer a indios que lo habían ejercitado y era que usaban de un bote y boleó 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 estraña. Con estos botiboleos padecían detrimento grandísimo en las rodillas o en los muslos de suerte que los que por gentileza usaban de ellos a menudo quedabales el cuadril tan magullado se hacian sajar aquellos lugares con nabaja pequeña y exprimían aquellas sangre que allí habian llamado los golpes de la pelota.⁶⁹

⁶⁶ Soustelle, Jacques, *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*, México, FCE, 1996., p. 163

⁶⁷ Alva Ixtlixochitl, Fernando, *Obras Históricas*, vol.2 , México UNAM, vol. II, 1985.p. 255

⁶⁸ Durán, Fray Diego *Op cit*, vol. II, p. 244

⁶⁹ *Ibidem*, p. 245

Durán nos menciona que los Señores, los capitanes y los grandes jugadores practicaban el Juego de Pelota solo por diversión y entretenimiento, aunque sabemos que los señores apostaban grandes cantidades y aunque ellos no jugaban⁷⁰, sí adquirirían los servicios de jugadores profesionales.

Veamos lo que Fray Diego nos comenta:

Dicho el modo que los caballeros tenían de jugar a este juego de la pelota por su recreación y contento vengamos agora a tratar de los que jugaban por vía de interés y vicio poniendo toda su felicidad y conato en no perder sino ganar como hombres tahúres que no era otro su oficio ni comían de otra cosa ni tenían otro ejercicio si este no cuyos hijos y mujer siempre andaban a pan prestado y mendigando por sus vecinos molestando a unos y a otros como aun en nuestra nación se suele usar. De esta manera andaban estos de ordinario pobres y mal aventurados sin sembrar ni coger ni entender en cosa mas de en jugar a los cuales jugadores por maravilla se halla uno medrado ni que les luzca cosa y así movidos y persuadidos de interés y de la codicia de ganar hacían mil ceremonias y supersticiones y inventaban agujeros e idolatrías.⁷¹

Es así que tenemos que la gran mayoría de los jugadores que practicaban el Juego de Pelota en los mercados eran mal vistos por la sociedad, al no ser un elemento productivo de la misma.

Pero el juego con carácter ritual era algo diferente, por que quienes lo practicaban eran gente relacionada con las altas esferas de la sociedad.

Al ser esta práctica una ceremonia ritual en donde se recreaban pasajes míticos-históricos o una ceremonia con carácter de ofrecer algún sacrificio es lógico suponer que los señores, sacerdotes y guerreros eran quienes practicaban este juego.

Tenemos una basta cantidad de ejemplos para este tema, así son la mayoría de los relieves que se encuentran en las diferentes ciudades de Mesoamérica. Los relieves de Chichén Itzá nos muestra el juego entre dos clases de guerreros que termina con el sacrificio de un equipo. Las finalidades de estos sacrificios ya se han mencionado en el capítulo anterior, así que solo comentará lo que tiene relación con los jugadores.

Esta clase de partidos, con carácter ritual, no demandaban la presencia de jugadores profesionales, ya que la gran mayoría ya estaban arreglados y no había ninguna apuesta en juego, ya que el equipo contrario estaban formado por

⁷⁰ Los señores o gobernantes no participaban, activamente, en los juegos donde se corrían grandes apuestas, esto por el riesgo que tenían los jugadores de recibir un mal golpe y salir lastimados o incluso muertos de la cancha. Es decir no lo practicaban el Juego de Pelota profesionalmente.

⁷¹ *Ibidem*, p. 245

prisioneros de guerra que ya se encontraban maniatados y no podían competir al mismo nivel que sus oponentes.

Estos partidos siempre eran ganados por el equipo “local” es decir para el pueblo vencedor en batalla. Es por eso que muchas veces podemos observar, sobre todo en el área maya, que los gobernantes de varias ciudades participaban en estos juegos (Fig. 57). Pasemos ahora a analizar la vestimenta de los jugadores.

a) La Indumentaria de los Jugadores

La vestimenta de los jugadores variaba según el tipo de juego que se practicaba. Gracias a las pinturas, relieves, códices y estelas podemos conocer un poco más sobre las mismas.

Primero analizaré la vestimenta de los jugadores del Altiplano, ya que los cronistas nos menciona sus características.

Los jugadores de Ullama de Cadera contaban una indumentaria muy simple, ya que en diferentes lugares de Mesoamérica encontramos variantes a esa vestimenta.

Observemos lo que nos menciona el padre Durán:

Todos los que jugaban este juego lo jugaban en cueros puestos encima de los bragueros que a la continua traían unos pañetes de cuero de venado para defensa de los muslos que siempre los traían raspando por el suelo. Poníanse en las manos unos guantes para no lastimarse las manos con que siempre andaban afirmando y sustentándose por el suelo.⁷²

De esta manera este taparrabos era conocido como *maxtli* y los guantes que se ponían en las manos para evitar lastimarse con el suelo.

Esto se puede apreciar también en nuestro tiempo, ya que la gente que practica el Juego de Pelota solo cuentan con un taparrabos y los guantes, en algunas ocasiones también usan un cintillo en la cabeza y sandalias (Fig. 128)⁷³.

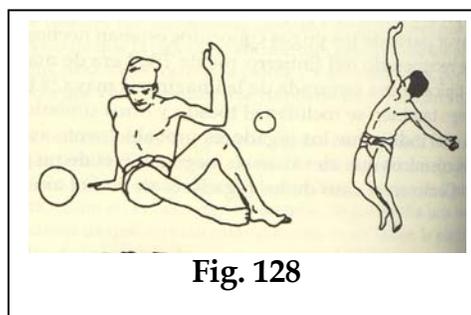


Fig. 128

⁷² *Ibidem*, p.244

⁷³ En la imagen 128 los jugadores no portan los guantes.

Esto es comprensible ya que dada la velocidad con la que se realizaba el partido y al no poder tocar la pelota con otra cosa que no fueran las nalgas, rodillas o codos, el jugador tenían que estar lo más cómodo posible y la mayoría de las vestimentas que se demuestran en varias representaciones tenían que ver con los juegos rituales en donde los señores mostraban todo su poder a través de la vestimenta (Fig. 129).

También los códices nos muestra que los jugadores en realidad no contaban con una vestimenta muy compleja.

Es así que tenemos dos variantes de vestimentas, aunque hay que recordar que los diversas modalidades del Juego de Pelota necesitaban de una indumentaria diferente.

En la Figura 88 podemos observar la vestimenta de un jugador.

Así que tenemos lo siguiente:

- 1.- Maxtla o taparrabos
- 2.- Guantes

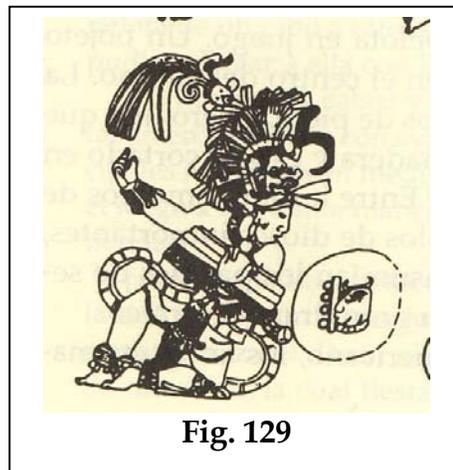


Fig. 129

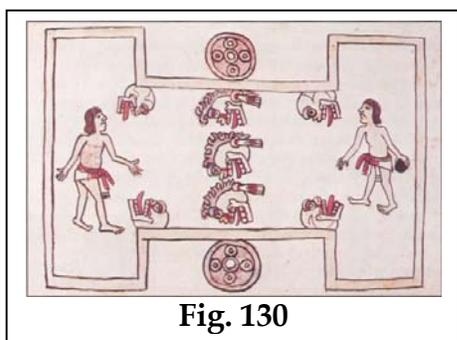


Fig. 130

Esta vestimenta es la que utilizaban los jugadores profesionales del Ullama, en el Altiplano Central a la llegada de los españoles.

Ahora analicemos, con un imagen, el uniforme de los señores mayas.

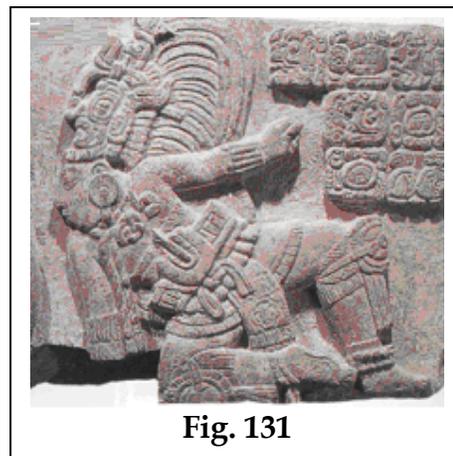


Fig. 131

En la Figura 131 podemos apreciar que el señor portaba, lo siguiente:

- 1.- Un tocado muy elaborado en su cabeza⁷⁴
- 2.- Aretes
- 3.-Muñequeras

⁷⁴ En la mayoría de las representaciones mayas, de señores jugando a la pelota, aparece el gran tocado. Es probable que no jugaran con él puesto.

- 4.-Una especie de prenda con faldilla que va debajo del yugo y que llega hasta las axilas
- 5.-Yugo
- 6.-Rodilleras
- 7.-Tobilleras

Y para finalizar observemos otro imagen que nos demuestra la vestimenta de los jugadores de pelota.

En la estela de Tepatlaxco (Fig. 132) se observa el momento en que un jugador de pelota es asistido por otro personajes para colocarle el traje del jugador.

Los elementos del uniforme que se presenta en la imagen son:

- 1.- *Maxtla*
- 2.- Casco
- 3.- Rodilleras
- 4.-Protector para el empeine del pie
- 5.- Vendas para los antebrazos y muslos
- 6.-Muñequeras
- 7.-Collar
- 8.-Sandalias

Estas son las variantes en el uniforme de los jugadores de pelota de diferentes áreas de Mesoamérica.



Capítulo III

El Juego de Pelota en la Sociedad Mexica

En los anteriores capítulos hemos analizado los significados y los elementos que conforman el Juego de Pelota Mesoamericano, además de su relación con la agricultura, la guerra, el movimiento de los astros, etcétera. Así como el carácter lúdico que dicha práctica encerraba y el efecto que tenía sobre las sociedades prehispánicas.

De entre todas las civilizaciones que habitaban el área denominada Mesoamérica, una de las más importantes y de la que tenemos más información es, sin duda alguna, la civilización Mexica (Fig. 133).



Fig. 133

Los aztecas o mexicas formaron uno de los más grandes imperios¹ de los que se haya tenido noticia a través de toda la historia universal. Es considerado el imperio de mayor importancia en el área de América del Norte y el segundo en toda

¹ El término Imperio implica una organización estatal a gran escala, en la que hay dominio de un pueblo sobre otros, e igualmente un rey que gobierna a su pueblo. El uso de términos como reino o imperio fue criticado por Morgan y sus seguidores, quienes trataron de ver en la sociedad del Antiguo México una variante de la de los iroqueses o de los pueblos de Nuevo México; pero hoy en día se acepta universalmente que en el centro de México, como toda el área cultural de Mesoamérica, se desarrolló una compleja civilización. Ambas ideas sirven para describir las unidades políticas mesoamericanas de mayor complejidad. Tomado de Carrasco, Pedro, *Estructura político-territorial del Imperio tenochca*, México, FCE, 1996. p. 13.

América, solo detrás del magnífico imperio Inca, que se desarrolló en los actuales territorios del Perú, en América del Sur.

En el presente capítulo, y último de este trabajo, veremos los efectos que sobre una sociedad, como lo era la Mexica, tenía el Juego de Pelota en el aspecto social, religioso y político y para tal efecto hay que conocer el origen y la organización social de los habitantes del Altiplano Central.

III. I El Imperio Mexica

La historia del pueblo mexica es basta e importante y en ella observamos cómo se unen de manera magistral los acontecimientos históricos con los mitos², como lo apreciaremos en el origen de dicho pueblo.

También llama la atención cómo los dioses tienen un papel central en dichos acontecimientos, esto es comprensible, pues si recordamos la cosmovisión de los habitantes de Mesoamérica, las deidades se encontraban en todos los aspectos de la vida de los seres humanos aunque fueran los más insignificantes. Es por eso que encontramos a *Huitzilopochtli*, dios tutelar de los mexicas, en todos los momentos importantes del imperio tenochca.

Pero vayamos por partes y comencemos viendo el origen de este pueblo que dominó gran parte del territorio de Mesoamérica.

III.I.I Orígenes

Es en los orígenes en donde el hecho histórico y el mito se mezclan de una forma más notoria³ ya que las fuentes no mencionan el mismo lugar de origen.

Según los cronistas los habitantes de Altiplano Central, que no sólo eran los mexicas sino un total de siete tribus que fueron arribando a lo que es la cuenca del Valle de México en diferentes tiempos, salieron de un mítico lugar llamado *Chicomóztoc* que quiere decir "En las Siete Cuevas" que "pictográficamente puede aparecer representada como una montaña provista de un conjunto de siete úteros que albergan sendos pueblos a punto de nacer, con lo que se descubre como la gran montaña madre, la paridora de los grupos humanos."⁴

Pero este mito de origen no es exclusivo de los grupos nahuas del Altiplano Central; también en las tierras altas de Guatemala había quienes se decían

² Es muy probable que los mexicas no tuvieran la división de historia y mito. Pero actualmente los investigadores podemos notar en dónde comienza la realidad y en dónde la fantasía.

³ En todo el transcurso de la historia mexica, desde su salida de Aztlán hasta su asentamiento definitivo en México-Tenochtitlan vemos la participación de varios dioses, lo que nos muestra el interés que los tenochcas tenían de justificar su dominio por medio de creer que el poder les fue otorgado por los mismas deidades.

⁴ Lopez Austin, Alfredo, "Mito de una migración", *Arqueología Mexicana*, núm. 4, México, Raíces, 1993. p. 34

originarios de *Wukub Pec*, *Wukub Siwan*. En lengua quiché estos nombres significan “Las Siete Cuevas”, “Las Siete Barrancas.”⁵

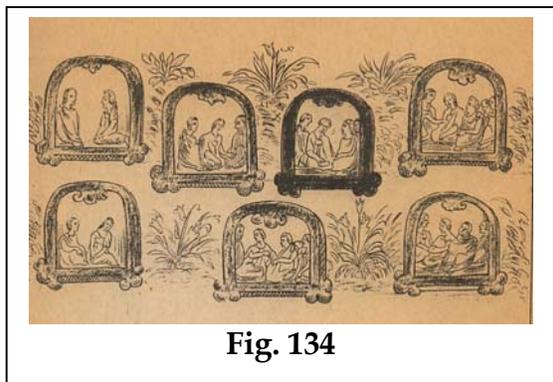


Fig. 134

Veamos lo que nos menciona Alvarado Tezozomoc de los pueblos que de esta gran cueva surgieron:

Los seis linajes referidos no salieron todos juntos ni todos en un año, sino unos primero y otros después, y así sucesivamente iban saliendo de sus tierras dejando sus solares o cuevas. El primer tribu que salió fue el de los Xuchimilcas, luego siguió el de los Chalcas, y luego el de los Tepanecas, y luego el de

Culhua: y tras dellos los de Tlalhuic, y los Tlaxcaltecas, quedándose allá los de la séptima Cueva, que son los Mexicanos, dicen que por ordenación divina para venir a ser Señores desta tierra.⁶

Podemos ver que esta narración corresponde al campo del mito, ya que hasta el momento no se ha encontrado un lugar con las características mencionadas por los cronistas, es decir un *Chicomóztoc* histórico.

Continuando con la narración tenemos que: “Pasados trescientos y dos años (de) que las seis compañías de gentes habían salido de aquellas cuevas en donde vivían, en las tierras de Aztlán y Tecolhuacan, aportó a esta tierra (Altiplano Central) la séptima compañía, que es la nación mexicana.”⁷

De esta manera tenemos que los mexicas salieron de dos lugares uno es Chicomóztoc, de donde partieron las siete tribus, y el otro es Aztlán, de donde sólo salieron los mexicas. Siguiendo el relato tenemos que Chicomóztoc se encuentra en las isla de Aztlán, y este a su vez se ubica en algún lugar del norte de la actual Republica Mexicana⁸.

La Tira de la Peregrinación o *Códice Boturini* nos narra la travesía de los mexicas desde que salen de su lugar de origen, Aztlán, y termina abruptamente cuando hacen la guerra a las gentes de Xochimilco y de Culhuacan.

⁵ *Ibidem.* p. 34

⁶ Tezozomoc, Alvarado, *Crónica Mexicana*, Anotada por M. Orozco y Berra. Precedida del Códice Ramírez, México, Porrúa, Colección Biblioteca Porrúa de Historia núm. 61, 1987. p. 19

⁷ Durán, Fray Diego, *Op cit*, vol. II, p.26.

⁸ Algunos investigadores sitúan Aztlán en las costas del estado de Nayarit. Pero esto no convence a todos los estudiosos, ya que algunos lo colocan más al norte, inclusive en el territorio que actualmente ocupan los Estados Unidos de América. Todo esto sigue en deliberaciones y no se tiene con certeza un lugar específico para el denominado “Lugar de las Garzas”.

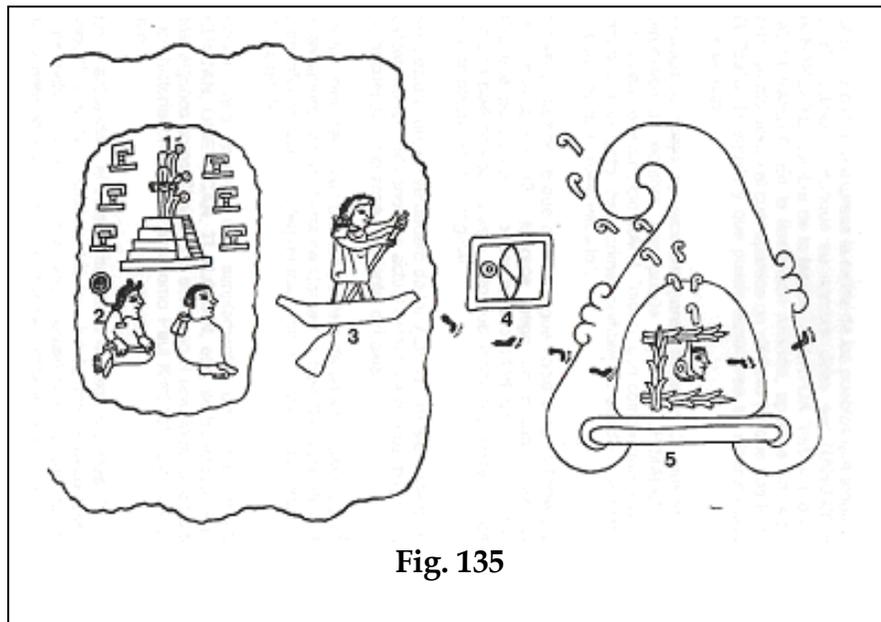


Fig. 135

En esta lámina (Fig. 135) podemos observar la salida de los mexicas de Aztlán, ubicado en el centro de un lago, en donde podemos apreciar un templo (1) que se encuentra rodeado de seis "casas" lo que correspondería a los seis grupos que salieron antes.

Debajo de ellos se encuentran una pareja de personas, formado por un hombre y una mujer (2) que lleva un glifo de nombre. A continuación vemos a un hombre con su embarcación cruzando el lago (3) y después un símbolo calendarico (4) *Ce Tecpatl* "Uno Pedernal" que indica la salida de los mexicas de la isla.

En seguida aparecen una serie de huellas de pies desnudos que significan camino o acción de caminar y llegan a un cerro (5), en cuyo interior aparece un templo formado con cañas y una cabeza humana emergiendo de un colibrí. Lo anterior se interpreta como "En el cerro ganchudo se formó un templo a Huitzilopochtli..."⁹.

III.I.II La Peregrinación

Como ya vimos los mexicas salieron de Aztlán, buscando el lugar que les había prometido su dios *Huitzilopochtli*, en el año de 1113.

⁹ Pérez Bolde, Alfredo, *La tira de la peregrinación o Códice Boturini*, Ganajuato, 1980.

Las fuentes nos informan que una vez que los mexicas salieron de su lugar de origen en busca de la tierra prometida, pero el recorrido no fue hecho de una sola vez, sino que en ese peregrinar los aztecas fueron deteniéndose en varios lugares. En los sitios en donde “acampaban “ edificaban un templo para su dios. Después de un tiempo Huitzilopochtli se les aparecía en sueños a los dirigentes y les ordenaba seguir adelante.

Es así que la comitiva partía, pero no lo hacían todos los que habían llegado al terreno, porque algunos se quedaban vivir ahí. En este largo recorrido fueron varios los pueblos que los mexicas edificaron, esto según Fray Diego Durán, pero hay que recordar que las fuentes que el padre tenía estaban cargadas de mitos, así que no todos los poblados que se mencionan en la trayectoria fueron fundados por el pueblo del sol.

Así la peregrinación llegó a Coatepetl “Cerro de la culebra”. Este cerro merece una mención aparte, ya que tiene una gran importancia, tanto mítica como histórica, para el pueblo mexica.

Una vez que los aztecas llegaron al “Cerro de la Culebra o Víbora” el dios patrono Huitzilopochtli mandó en sueño a sus sacerdotes que hicieran lo siguiente: “Que atajasen al aguan de un río que junto allí pasaba, para que aquel agua se derramase por todo el llano y tomase en medio aquel cerro donde estaban, porque les quería mostrar la semejanza de la tierra y sitio que les había prometido.”¹⁰

Esta manera de rodear de agua al cerro para los nahuas representaba el concepto de ciudad, y lo denominaban *in atl, in tepetl*, “el agua, el cerro” como lo manifiesta Patrick Johansson.

De manera que al crearse este entorno la vegetación y la fauna se hicieron presente, como lo menciona Durán:

Hinchóse así mismo aquel sitio de flores marinas, de carrizales, los cuales se hincharon de diferentes géneros de tordos, urracas, unos colorados, otros amarillos, que con su canto y chirrido hacían gran armonía, y alegraron tanto aquel lugar y púsose tan ameno y deleitoso, que, olvidados los mexicanos con este contento del sitio que su dios les prometía, no siendo éste más de muestra y dechado de lo que iban a buscar, dijeron que aquél les bastaba, que no querían ir de allí a buscar más deleite del que tenían. Empezaron luego a cantar y bailar con cantares apropiados y compuestos a la frescura y lindeza del lugar.¹¹

¹⁰ Johansson, Patrick, *Op cit*, p. 45

¹¹ Durán, Fray Diego, *Op cit*, vol. I p. 31

Es así que Coatepetl, el lugar, “es el reflejo (o espejismo) de lo que será Tenochtitlan a la vez que es una imagen del origen: Aztlan/Colhuacan. Es la ciudad ideal, virtual, utópica (con su *tlachco* -juego de pelota- y su *tzompantli*)”¹²

Lo anterior demuestra que un ciudad para ser perfecta o utópica, como lo menciona Johansson, tenía que tener un Juego de Pelota, un lugar sagrado en donde el orden del cosmos se mantenía y un sitio en donde la gente podía encontrar un entretenimiento que les gustaba. Continuando con el relato nos cuenta que deslumbrados por la belleza del lugar, algunos de los migrantes, tiene la idea de haber encontrado el lugar prometido. Es así que dos de los grupos que conformaban la migración no querían seguir con la peregrinación y consideraban a Coatepetl como el lugar de su asentamiento, los sacerdotes o “caudillos” de estos grupos eran Coyolxauhqui y los *huitznahu*, es decir, los entes nocturnos.

Esta parte del relato mítico-histórico nos muestra la consagración de Huitzilopochtli como dios tutelar de los mexica, pero a su vez es una analogía de los cuerpos celestes más importantes: el Sol, la Luna y las estrellas, y es a través del sacrificio de Coyolxauhqui (la Luna) y los *centzon huitznahu* (las cuatrocientas estrellas) a manos de Huitzilopochtli (el Sol) es la consagración de este último

Durán nos lo relata así:

Dicen que vieron el rostro del ídolo en aquel punto tan feo y tan espantoso, con una figura endemoniada que a todos puso espanto y terror. Cuentan que a media noche, estando todos en sosiego, oyeron en el lugar que llamaban Teotlachco, o por otro nombre, Tzompanco – que eran lugares sagrados dedicados a este dios- un gran ruido; en el cual lugar, venida la mañana, hallaron muertos a los principales movedores de aquella rebelión, juntamente a la señora que dijimos se llamaba Coyolxauh, y a todos abiertos por los pechos y sacados solamente los corazones, de donde se levantó aquella maldita opinión y secta de que Huitzilopochtli no comía sino corazones, y de donde se tomó principio de sacrificar hombres y abrirlos por los pechos y sacarles los corazones y ofrecérselos al demonio y a su dios Huitzilopochtli.¹³

Aquí tenemos la relación del Juego de Pelota con los sacrificios, es decir con la idea de alimentar a los dioses con la sangre de los humanos. Después de este acción Huitzilopochtli ordenó que se quitaran los diques para que agua tomara su curso y los mexcias tomaran rumbo de Tula.

Continuando con la peregrinación en Apazco se celebró la segunda ceremonia del Fuego Nuevo (Fig. 137), ciclo que equivalía a 52 años, en 1217. Cabe señalar

¹² Johansson, Patrick, *Op cit*, p. 46

¹³ Durán, Fray Diego, *Op cit.*, vol. I, p. 33

que la primera atadura de años (otro nombre que le daba a la ceremonia del Fuego Nuevo) fue realizada en Coatepetl en el año de 1165.

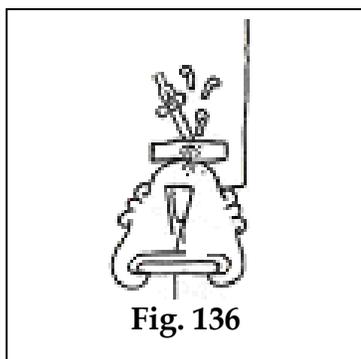


Fig. 136

Al llegar a la parte norte de la cuenca lacustre de México hicieron paradas en *Zumpanco* “en el muro de cráneos”, *Xaltocan* “lugar de las arañas en la arena” y *Acolhuacan* “lugar en donde se hacen las canoas”.

De ahí cruzaron hacia el margen occidental del Lago de Texcoco, haciendo paradas en *Ecatepec* “cerro del viento”, *Tulpétlac* “en la estera del tule”, *Coatitlan* “lugar de las culebras”, *Huexachtitlan* “el huizachal”, *Tecpayocan*¹⁴ (Cerro del Chiquihuite) “lugar del corazón de pedernal”, *Pantitlan* “donde se levanta las banderas”, *Amalinalpan* “en el agua del matorral”, *Acolnáhuac* “en el recodo del agua”, *Popotlan* (Popotla) “en donde abunda el popote” y *Atlacuihuayan* (Tacubaya) “lugar en donde se hicieron el *atlatl*”.

De ahí pasaron a Chapultepec “cerro del Chapulin” (Fig. 137), donde permanecieron por un periodo de veinte años. Trataron de establecerse en éste lugar, en donde edificaron sus chozas y obras de carácter defensivo “y sufrieron un importante cambio en su sistema político al centralizarse el poder en un solo líder llamado Huitzilíhuitl, en quien se unificaban el liderazgo militar y religioso.”¹⁵

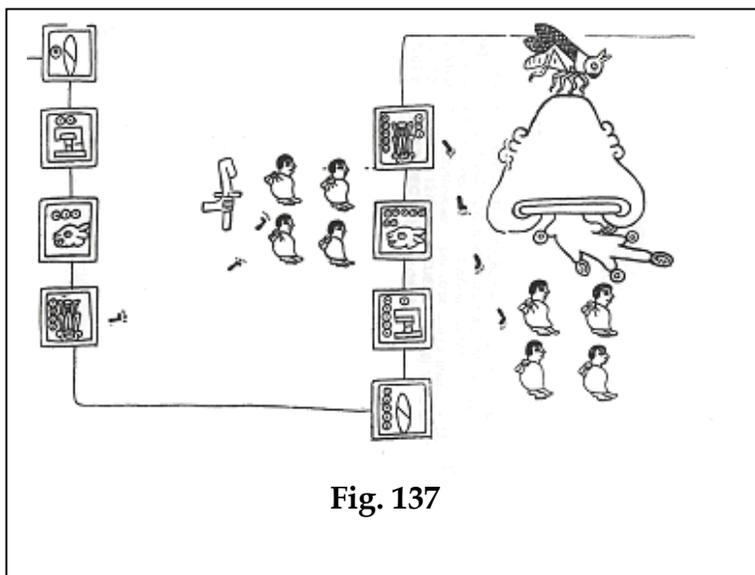


Fig. 137

¹⁴ En este lugar se realizó la tercera ceremonia del Fuego Nuevo, en el año de 1269.

¹⁵ Obregón Rodríguez, Ma. Concepción, “La zona del Altiplano central en el Posclásico: la etapa de la Triple Alianza” en López Lujan, Leonardo y Linda Manzanilla (coords.) *Historia Antigua de México*, Vol. 3, México, INAH, UNAM, CONACULTA; Miguel Angel Porrúa, 2001. p. 284

La historia es contada por Durán de la siguiente manera:

Ellos (los mexicas), temerosos eligieron un capitán y caudillo de los más ilustres que en la compañía venía, el cual tenía por nombre Huitzilihuitl, para que éste los ordenase y guiase y diesen industria de lo que habían de hacer, teniendo opinión de que era hombre industrioso y valeroso de corazón. ... habiéndole dado todos la obediencia, mandó que por toda la frontera de aquel cerro se hiciesen muchas albarradas de piedra... Las cuales, en la cumbre, venían a hacer un espaciosos patio, donde todos se recogieron y fortalecieron, haciendo su centinela y guardia de día y de noche, con mucha diligencia y cuidado, poniendo las mujeres y niños en medio del ejército, aderezando flechas, macanas, varas arrojadizas, labrando piedras, haciendo hondas para su defensa.¹⁶

A la llegada de los mexicas, la cuenca de México (Fig. 138), ya estaba poblada por varios grupos que se encontraban en constantes disputas por la expansión de territorios.

Así tenemos que: "Cuando un Estado o capital lograba asumir un papel de liderazgo en cierta región, terminaba generalmente imponiendo totalmente su dominio. Tal es el caso de los señoríos tolteca de Culhucan, chichimeca de Tenayuca, otomí de Xaltocan y acolhua de Coatlinchan."¹⁷

Además de los mencionados anteriormente las ciudades-Estado de Azcapotzalco, Culhuacan y Xochimilco también figuraban entre las más importantes¹⁸.

El rápido crecimiento del asentamiento mexica puso nerviosos a éstas ciudades-Estados, que se aliaron para expulsar a los mexicanos de Chapultepec. Obviamente los mexicas narraron este suceso mezclado con el mito y así las fuentes nos dice que la hermana de Huitzilopochtli, Malinalxochitl, que había sido abandonada tuvo un hijo al que le enseñó el oficio de hechicero y cuando tuvo la edad suficiente le comento la agresión que había sufrido.

Cópil prometió vengarse en nombre de su madre y empezó a incitar a los poblados en contra de los mexicas, una vez hecho esto, Cópil, subió a un cerro llamado Tepetzinco. Huitzilopochtli se enteró de la trampa y mandó a un grupo de mexicas a que mataran a su sobrino.

¹⁶ Durán, Fray Diego, *Op cit.*, vol. I, p. 38

¹⁷ Obregón Rodríguez, Ma. Concepción, *Op cit.*, p. 286.

¹⁸ El relativo equilibrio que habían en la zona, gracias a las alianzas (políticas, de buena voluntad, matrimonio, etc.) se vio roto a partir del año de 1371 d.C., al consolidarse el Estado tepaneca de Azcapotzalco bajo el liderazgo de Tezozómoc.

Durán nos menciona:

Y así, tomándolo a cuestras (a Cópil) uno de sus ayos, que se llamaba Cuauhtlequetzqui, se fueron al cerro y, tomándolo muy descuidado, lo mataron y le sacaron el corazón y presentárselo al dios su tío, el cual mando que su ayo, metido en el tular, lo arrojase en medio de él, con la mayor fuerza que pudiese, y así fue hecho. El cual, fue a caer en un lugar que agora llaman Tlacocomoco, del cual corazón finge que nació el tunal donde después se edificó la ciudad de México. También dicen que luego que fue muerto Cópil, en el mismo lugar nacieron aquellas fuentes de agua caliente, y así las llaman a aquellas fuentes Acopilco, que quiere decir “el agua de Cópil”.¹⁹

Esto último es la parte del mito que los mexicas contaban, en el hecho histórico los aztecas fueron derrotas y su líder Huitzilíhuítl fue muerto. Por esta razón el grupo se fragmento y tomaron varios caminos unos se dirigieron hacia Chalco, Xaltocan y Azcapotzalco según lo mencionan los *Anales de Tlatelolco*, pero la gran mayoría se dirigieron hacia Culhuacan para ofrecerse como tributarios a cambio de un lugar para asentarse conocido como Tizapan.

Así el tiempo transcurrió y los aztecas prestaron sus servicios como mercenarios a favor del señorío de Culhuacan participando en varias guerras, en donde destacan la que sostuvieron contra el señorío de Xochimilco. Así esta colaboración les fue ganando un mejor trato por parte de los señores de Culhuacan e inclusive se llegó a dar el matrimonio de varios mexicas con colhuas.

Pero la estancia en Tizapan termino con un brutal enfrentamiento, tal vez iniciado por los propios mexicas. El relato mítico-histórico nos cuenta que Huitzilopochtli ordenó a sus sacerdotes que pidieran a la hija del señor de Culhuacan para que fuera la esposa del dios tutelar de los mexicanos, y por consiguiente se convertiría en diosa. El señor de los colhuas emocionado por tal noticia accedió a la petición de sus súbditos, sin imaginarse que su hija sería sacrificada en honor a Huitzilopochtli y su piel desollada. Al enterarse de esto el padre de la pobre sacrificada decidió acabar con los mexicas y se libró una batalla, en donde los protegidos de Huitzilopochtli fueron derrotados.

Tras el descalabro sufrido los aztecas tuvieron que cruzar los lagos del sur, para avanzar entre pantanos hacia el noreste de Texcoco (cruzando Mexicaltzingo, Iztacalco y Temazcatitlan) así encontraron un islote en donde creyeron ver las señales que su dios les había prometido: un águila sobre un nopal.

¹⁹ Durán, Fray Diego, *Op. cit.*, vol. I p. 38

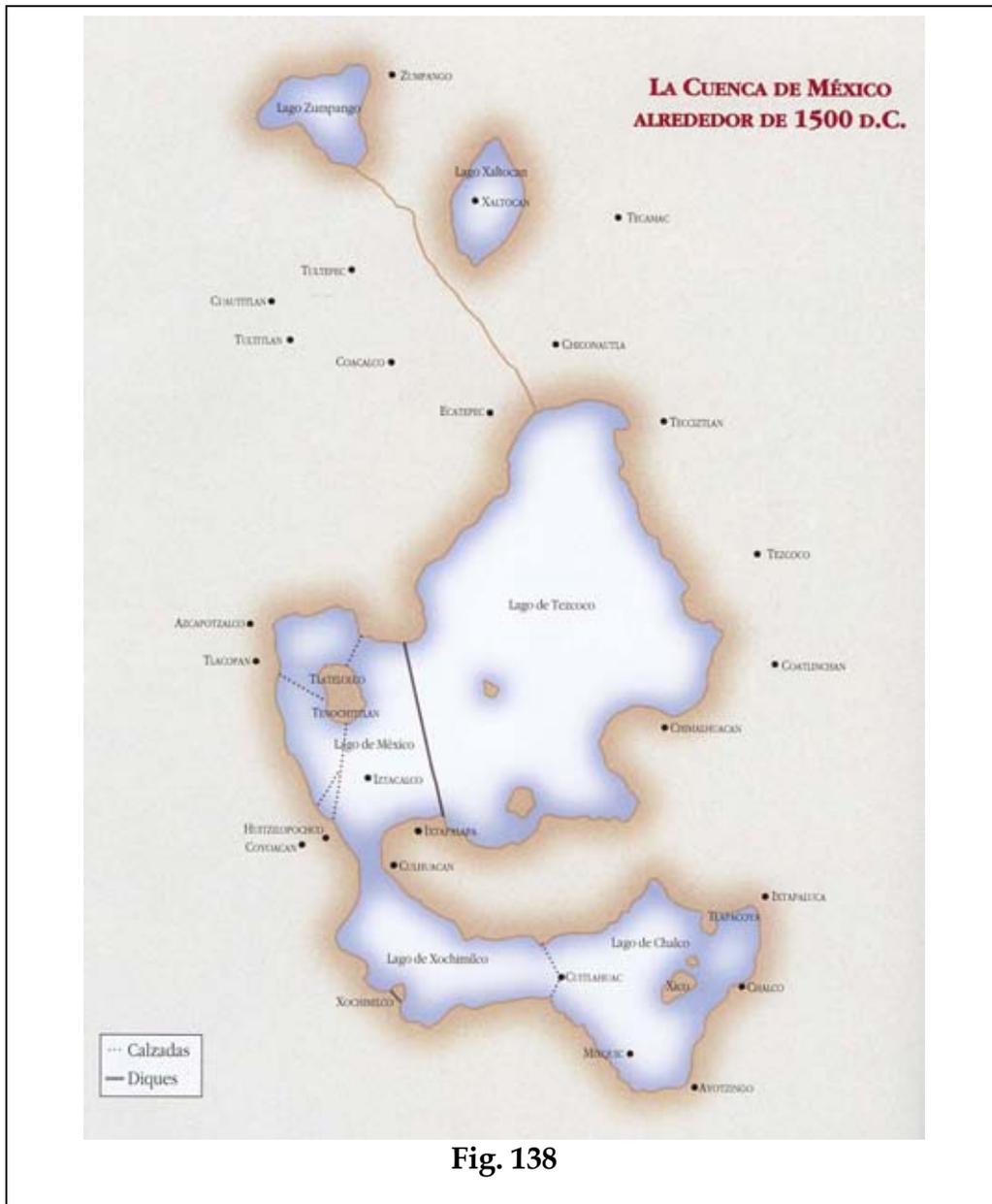


Fig. 138

Fray Diego Durán nos lo narra de la siguiente manera, primero veamos lo que Huitzilopochtli les dijo a sus vasallos:

Ya os acordaréis cómo os mandé matar a un sobrino mío, que se llamaba Cópil, y os mandé que le sacádeses el corazón y que lo arrojádeses entre los carrizales y espadañas. Lo cual hicisteis. Pues sabed que ese corazón cayó encima de una piedra, del cual nació un tunal, y es tan grande y hermoso que una águila hace en él su habitación y morada. Cada día y encima de él se apacienta y come de los mejores y más galanos pájaros que halla; encima de él se extiende sus hermosas y grandes alas y recibe el calor del sol y el frescor de la mañana. Encima de ese tunal, procedido del corazón del mi sobrino Cópil, la hallareís a la hora que fuera del día, y alrededor de él vereís mucha cantidad de plumas, verdes, azules y coloradas, amarillas y blancas, de los galanos pájaros con que esa águila se sustenta. Pues a

ese lugar donde halláredes el tunal con el águila encima le pongo por nombre Tenochtitlan.²⁰

Ahora veremos lo que observaron los mexicas: “Y andando de una parte en otra devisaron el tunal, y encima del el águila con las alas estendidas hacia los rayos del sol, tomando el calor del y el frescor de la mañana, y en las uñas tenía un pájaro muy galano de plumas preciadas y resplandecientes”²¹

Lo anterior es el mito de la localización de las señales prometidas, pero en realidad el islote no estaba despoblado así nos lo hacen saber Obregón Rodríguez: “la evidencia arqueológica hace pensar que, al igual que Tlatelolco, esto no fue así. Existían en ellos asentamientos posiblemente tepanecas, desde muchos años antes de la fundación oficial de las dos ciudades mexicas.”²²

El islote se encontraba en la parte del lago de los tepanecas de Azcapotzalco y era una de los límites con el señorío de Colhuacan, por lo que la gente de Azcapotzalco necesitaba tener gente allí por dos razones: requería el tributo en productos del lago y una fuerza militar para sus conquistas.

Es así que los mexicas no se podían asentar en donde ellos quisiesen, sino que tuvieron que pedir permiso a Tezozómoc, señor de Azcapotzalco, quien les concedió ese lugar para que quedaran como tributarios de los Tepanecas.

Obregón Rodríguez comenta que:

La elección del sitio (el islote) tuvo razones de tipo económico (riqueza en productos lacustres) y militares (facilidad de defensa); pero también de tipo ideológico: la recreación de su lugar de origen y de la forma en que concebían el plano terrestre, así como un entorno que reproducía la imagen mítica de Tollan - “el lugar de los tules”-, lugar del cual posteriormente intentarían presentarse como sucesores.²³ (Fig. 138).

Es así que los mexicas funda su ciudad, según la mayoría de las fuentes en el año 2 *Calli* “casa” o en año de 1325 dC.

Después de la fundación de México-Tenochtitlan, los mexicas se tuvieron que adecuar a las características de su nuevo hogar para poder cumplir con el pago de tributos que les impusieron los Tepanecas.

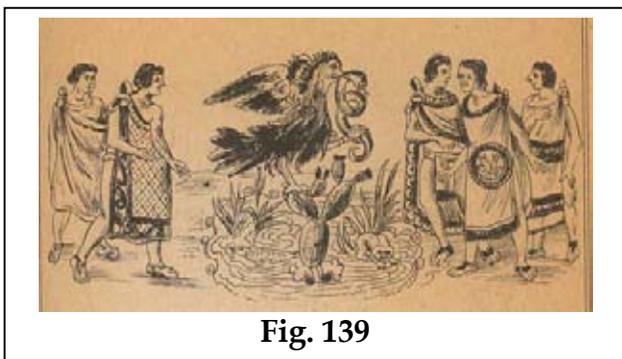
²⁰ *Ibidem*, p. 44

²¹ *Ibidem*, p. 47

²² Obregón Rodríguez, Ma. Concepción, *Op cit*, p. 287.

²³ *Ibidem*, p. 285

La manera de hacer frente a los tributos fue comercializar con los productos que el lago les brindaba, y así el excedente de esos pagos lo utilizaban para el comercio, de tal forma conseguían las materias primas que necesitaban para la construcción (piedra, madera, cal, etc) y ampliación de su ciudad.



Pero un grupo se separo de los aztecas debido a problemas territoriales y así nació la ciudad de México-Tlatelolco, trece años después de la fundación de México-Tenochtitlan.

Obregón Rodríguez menciona que:

Para entonces la sociedad mexicana se encontraba ya claramente estratificada tanto al interior de cada *calpulli* como a nivel global, ya que algunas de estas unidades monopolizaban las funciones directivas y controlaban el resto. Sin embargo, su organización política seguía siendo básicamente tribal. Deseando poder ingresar al juego de las fuerzas políticas que desarrollaban sus vecinos, decidieron adoptar una forma de gobierno semejante.²⁴

Es por eso los tenochcas nombran a su primer *tlatoani* “el que habla” quien provenía de los colhuas, ya que era hijo de un mexicana y una noble de aquel pueblo, su nombre era Acamapichtli.

Los primeros tres *tlatoque* mexicana²⁵ no eran independientes ya que su poder estaba a consideración de los líderes de los *calpultin*, además de que seguían siendo tributarios de así Azcapotzalco. Pese a todo esto fue una etapa importante para la consolidación de la nobleza tenochca.

Esta consolidación se dio gracias a la magnífica participación que en las batallas contra Tenayuca, Culhuacan, Mízquic, Xochimilco, Cuitláhuac, Cuauhnáhuac, Chalco, Xaltocan, Cuauhtitlan y Tezcoco, tuvieron los mexicas a favor del señorío de Azcapotzalco.

Gracias a su magnífica participación en la guerra el pueblo mexicana se hizo de una importancia militar y esto les ayudó a ganar parte del botín de guerra, ya que Tezozómoc (gobernante de Azcapotzalco) les concedió parte del tributo.

²⁴ *Ibidem*, p. 289

²⁵ Acamapichtli, Huitzilhuítl y Chimalpopoca

“Las relaciones entre Tenochtitlan y Azcapotzalco se vieron además reforzadas con la introducción de la sangre real tepaneca en el linaje reinante de México-Tenochtitlan a través del matrimonio de Huitzilíhuitl con la hija del viejo líder tepaneca y del subsecuente nacimiento de Chimalpopoca.”²⁶

De la misma manera se realizó una alianza con la gente de Cuauhnáhuac, para poder tener acceso a un libre comercio con esa región y traer productos que antes no podían como el algodón y otros materiales.

Las riquezas que comenzaron a llegar no fueron repartidas equitativamente entre todos los habitantes de Tenochtitlan, sino que fueron a parar a manos de una nobleza que empezó a tener más poder político.

De esta manera los nobles y guerreros mexica comenzaron a ver en Azcapotzalco un freno para poder llegar a la poder y dominar la cuenca, así la situación entre esta potencia bélicas se hizo más tensa. En 1426 d.C. murió el viejo Tezozómoc, y surgió el problema de la sucesión que ganó su hijo Maxtla, esto molesto a varios pueblos incluidos los mexicas quienes encabezaron una rebelión en contra de los tepanecas.

Obregón Rodríguez dice: “El triunfo sobre los tepanecas en 1428 d.C. marca el momento clave en el que los mexicas lograron pasar del nivel de señorío al de un verdadero Estado. Entonces se crearon las instituciones que les permitirían convertirse en la potencia hegemónica que controlaba casi todo el centro-sur de México a la llegada de los españoles.”²⁷

Hasta aquí tenemos la evolución del pueblo mexica que pasó de ser un siervo a el gobernante de toda la cuenca de México.

III.I.III La Triple Alianza

Tras la caída de Azcapotzalco se levantó una nueva alianza, formada por México-Tenochtitlan, Texcoco y Tlacopan (Fig. 140).

Monjaras menciona que:

Este tipo de confederación entre ciudades-Estado – evidentemente desigual en importancia, y, por ende, en participación, parece haber sido característica del periodo Posclásico y no sólo privativa de la región lacustre central. Desde mi punto

²⁶ *Ibidem*, p. 291

²⁷ *Ibidem*, p. 291

de vista, se trató de una institución de carácter eminentemente político-militar, encaminada a mantener el equilibrio de fuerzas en una zona determinada.²⁸

Es con el gobernante tenochca Itzcóatl que se empieza esta alianza tripartita, las otras ciudades tenían como señores a Nezahualcóyotl, de Texcoco, y Totoquihuatzin, por Tlacopan.

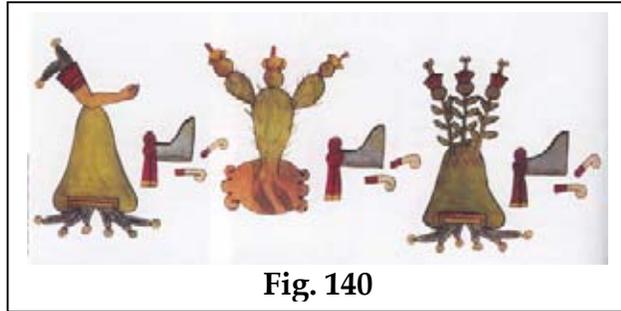


Fig. 140

La alianza tenía como idea que las tres ciudades tuvieran el control

de la cuenca y unir fuerzas tanto en el control de los habitantes sometidos al imperio y otro el de formar una potencia militar para poder expandir los territorios y así repartir el botín de la siguiente manera: 2/5 para Tenochtitlan, 2/5 para Texcoco y 1/5 para Tlacopan. Aquí podemos ver la desigualdad en la repartición.

Ahora bien las campañas militares se hacían en conjunto, pero no por esto los miembros de la Alianza estaban incapacitados para hacer campañas individuales, esto nos lo comenta Torquemada.²⁹

En los asuntos internos cada ciudad tenía la libertad de elegir a su gobernante o *tlatoani*, pero el elegido tenía que recibir el voto a favor de los dos miembros restantes de la Alianza.

Con el transcurrir de los años cada miembro de la alianza iría tomando una actividad específica, así tenemos que Texcoco se encargaba de la legislación y las obras de ingeniería, Tenochtitlan el gran organizador de las campañas militares y la expansión, y por último Tlacopan aportaba la producción agrícola.

Esta división tenía como fin el legitimar el poder, como lo sugiere López Austin: “Un Acolhuacan celeste, ordenador, con capital en Texcoco; un Colhuacan bélico, solar, dominador de los cielos inferiores representado por Tenochtitlan; y un Tepanecapan terrestre, productivo encabezado por Tlacopan”³⁰ cada uno representado los niveles del cosmos.

Las principales formas de incorporación de las ciudades a la Triple Alianza fueron por anexión “voluntaria” o la conquista militar, y las maneras de lograrlo

²⁸ Monjarás Ruiz, Jesús, “La Triple Alianza” en *Arqueología Mexicana*, núm. 15, México, Raíces, 1995. p. 22.

²⁹ Torquemada, Fray Juan de, *Op cit*, vol. I, p. 68.

³⁰ López Austin, Alfredo, “Mito de una migración”, *Arqueología Mexicana*, núm. 4, México, Raíces, 1993. p. 35

eran las guerras y las alianzas político-matrimoniales. Así en las sociedades mesoamericanas del posclásico, cuando una capital caía a manos del enemigo todas sus riquezas y pueblos tributarios pasaban al dominio del ganador.

La expansión comenzó después de la derrota del señorío de Chalco, ubicado al sur de la cuenca de México. Esta ciudad era el refugio de los habitantes que dejaban su lugar de origen tras caer en manos de la Triple Alianza, así que era un punto de resistencia muy cercano a las capitales de la Alianza y tenía que ser derrotado y en el año 1453 d.C. la guerra terminó con la victoria de los tenochcas.

De esta manera se comenzó la gran expansión de los territorios que gobernaba la Triple Alianza. A continuación presentamos un mapa que muestra los límites del Imperio México en 1519 (Fig. 141).

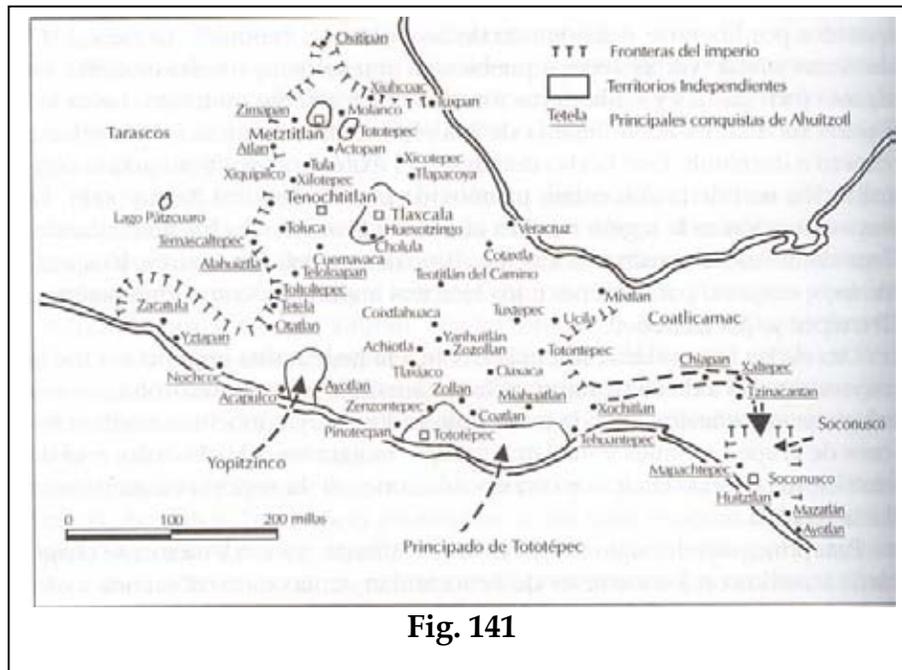


Fig. 141

Una vez terminada la expansión el gobierno de la Triple Alianza se encargó de controlar a las ciudades bajo su dominio y trató de conquistar los pocos lugares que seguían independientes en su imperio.

Soustelle comenta que:

El territorio del imperio mexicana a finales del reinado de Moctezuma II (1520) estaba integrado por 38 provincias tributarias, a las cuales se deben agregar los pequeños Estados, de situación política indeterminada, que marcaba el itinerario de las caravanas y de los ejércitos entre Oaxaca y el camino meridional de Xoconochco. Tocaba en ambos océanos, al Pacífico en Cihuatlán y al Atlántico a todo lo largo de la costa del Golfo, desde Tochpan hasta Tochtepec.

Limitaba al oeste con la tribu civilizada de los tarascos de Michoacán, al norte con los chichimecas nómadas y cazadores, al noreste con los huastecas. Al sureste la provincia de Xicalanco, independiente pero aliada, formaba una especie de amortiguador entre los mexicas y los mayas de Yucatán.³¹

Antes de la llegada de los conquistadores españoles los destinos de la Triple Alianza se encontraban en transición, ya que Tenochtitlan se encaminaba a ser el único gobernante del imperio.

Ahora veamos como estaba constituida la gran ciudad de México-Tenochtitlan a la llegada de los españoles.

III.I.IV México-Tenochtitlan

Ya vimos cómo se consolidó el imperio mexica, a través de la Triple Alianza, entonces conocemos como encontraron la ciudad los conquistadores a su llegada, en 1519 y la extensión territorial con que contaba.

Ahora bien, la leyenda nos cuenta que en el lugar que encontraron los aztecas el símbolo, el águila sobre el nopal, que su dios les había ofrecido para que conocieran el sitio donde fundarían su ciudad es en donde se levantó el templo para Huitzilopochtli.

En dicho islote, localizado a 220 metros de altitud, en el siglo XV se construyó el primer templo dedicado a Huitzilopochtli. La ubicación de este *ayauhcalli* o adoratorio, en el plano de la ciudad, es al noreste de la actual Catedral de México.

Después los soberanos o *tlatoque* no escatimaron en esfuerzos para hacer un templo digno de su dios, pero siempre en el mismo lugar, terreno sagrado que el dios en persona había escogido. El templo se convirtió en el eje central de la ciudad y comenzaron a construirse palacios a su alrededor.

Soustelle sostiene que: "La ciudad mexicana es ante todo el templo: el glifo que significa "ciudad vencida" es el símbolo de un templo medio derruido e incendiado. En esta "casa de dios" - tal es el sentido de la palabra azteca *teocalli*- se resume y concentra el ser mismo de la ciudad, del pueblo y del Estado."³²

³¹ Soustelle, Jacques, *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*, México, FCE, 1996. p. 15

³² *Ibidem*, p. 22

El corazón de la ciudad era el templo o *cu*³³ y el que Tenochtitlan tuviera un enorme centro religioso era muestra del poderío de la ciudad. (Fig. 142)

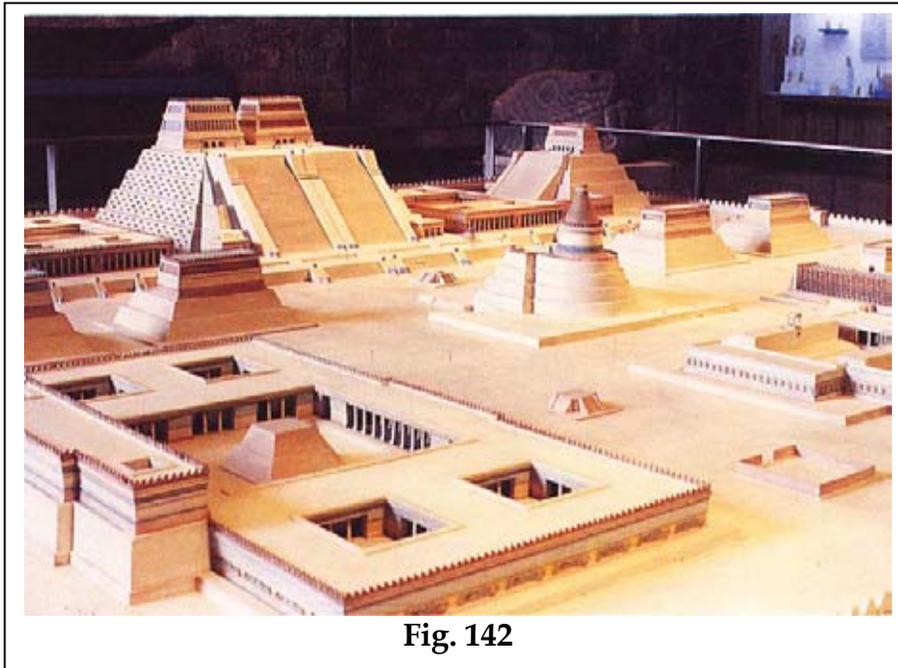


Fig. 142

Pero veamos el lugar geográfico que ocupaba la isla, así como sus límites y “fronteras”. Era una isla en medio de los pantanos, en una ancha bahía de la laguna. La costa se encontraba llena de aldeas y ciudades: Azcapotzalco y Tlacopan al oeste, Coyoacán al sur, Tepeyacac al norte. Al este estaba el gran lago salado de Texcoco; al sur la aguas dulces de los lagos de Xochimilco y de Chalco.

Observemos la primera página del *Códice Mendoza* (Fig. 143).

³³ Palabra maya con la que los conquistadores españoles denominan a los templos.



Fig. 143

Al centro de la imagen observamos un águila sobre un nopal, debajo de ella se encuentra el escudo y las flechas (símbolos de guerra para los mexicas), a la derecha, un *tzompantli*, que era un construcción con cráneos humanos.

Diez personajes sentados sobre esteras representan a los fundadores de la ciudad; cada uno de ellos está acompañado por el glifo de su nombre. Los cuatro canales en cuya intersección se alza el águila simbolizan los cuatro rumbos del cosmos y las cañas que aparecen diseminadas por todas partes recuerdan la naturaleza del lugar en donde se levanto el primer templo de Huitzilopochtli, representado en la parte superior por una choza.

En la época de la conquista la ciudad de Tenochtitlan también ocupaba a su vecina Tlatelolco, conquistada y anexada a la capital tenochca en el año de

1473. "La ciudad presentaba en conjunto la forma de un cuadrado de tres kilómetros aproximadamente de lado, y abarcaba una superficie de mil hectáreas."³⁴

El centro ceremonial servía de eje para dividir la ciudad en cuatro barrios o *calpulli*, como lo demuestra el *Códice Mendoza*. Las historias tradicionales atribuyen a Huitzilopochtli esa división, que tomaba como lugar de origen el templo mayor. Al norte, Cuexpopan "lugar donde se abren las flores"; al oriente, Teopan "el barrio del dios"; al sur, Moyotlan "lugar de los mosquitos"; al poniente, Aztacalco "casa de las garzas". Los españoles conservaron esta división y solo cambiaron el nombre a los barrios poniéndoles Santa María la Redonda, San Pablo, San Juan y San Sebastián, respectivamente.³⁵

Veamos la descripción que un soldado español nos hace de la ciudad de México-Tenochtitlan en el año de 1519.

Cuando los españoles arribaron a la México-Tenochtitlan, 12 de noviembre de 1519, Moctezuma le enseñó a Cortés la ciudad desde lo más alto del Templo Mayor:

le dijo que mirase su gran ciudad y todas las más ciudades que había dentro en el agua, y otros muchos pueblos alrededor de la misma laguna en tierra, y que si no había visto muy bien su gran plaza, que desde allí la podría ver muy mejor, y así lo estuvimos mirando, porque desde aquel grande y maldito templo estaba tan alto que todo lo señoreaba muy bien; y de allí vimos las tres calzadas que entran en Méjico, que es la de Istapalapa, que fue por la que entramos cuatro días hacía, y la de Tacuba, que fue por donde después salimos huyendo la noche de nuestro gran desbarate³⁶, y la de Tepeaquilla.

Y veíamos el agua dulce que venía de Chapultepec, de que se proveía la ciudad, y en aquellas tres calzadas, las puentes que tenían hechas de trecho a trecho, por donde entraba y salía el agua de la laguna de una parte a otra; y veíamos en aquella gran laguna tanta multitud de canoas, unas que venían con bastimentos e otras que volvían con cargas y mercaderías, [...] y veíamos en aquellas ciudades cúes y adoratorios a manera de torres y fortalezas, y todas blanqueando, que era cosa de admiración, y las casas de azoteas, y en las calzadas otras torrecillas y adoratorios que eran como fortalezas.

³⁴ *Ibidem*, p. 28

³⁵ Obregón Rodríguez, Ma. Concepción, "La zona del Altiplano central en el Posclásico: la etapa de la Triple Alianza" en López Luján, Leonardo y Linda Manzanilla (coords.) *Historia Antigua de México*, Vol. 3, México, INAH, UNAM, CONACULTA; Miguel Angel Porrúa, 2001, p. 285.

³⁶ La denominada "Noche Triste" (30 de junio de 1520) que fue cuando los españoles huyeron de Tenochtitlan perseguidos por los Mexicas comandados por Cuitláhuac.

Y después de bien mirado y considerado todo lo que habíamos visto, tornamos a ver la gran plaza y la multitud de gente que en ella había, unos comprando e otros vendiendo, que solo el rumor y zumbido de las voces y palabras que allí había sonaba más que de una legua, y entre nosotros hubo soldados que habían estado en muchas partes del mundo, en Constantinopla y en toda Italia y Roma, y dijeron que plaza tan bien compensada y con tanto concierto y tamaño y llena de tanta gente no la habían visto.³⁷

Las casas de la gente común solo eran de un piso, rectangulares y con techo plano, en cambio los hogares de los funcionarios tenía dos pisos y eran más lujosas.

El conquistador de México nos relata:

Las principales calles de ella son muy anchas y muy derechas, y algunas de estas y todas las demás son la mitad de tierra y por la otra mitad es agua, por la cual andan en sus canoas, y todas las calles, de trecho a trecho, están abiertas, por donde atraviesa el agua de las unas a las otras, y en todas estas aberturas, que algunas son muy anchas, hay sus puentes, de muy anchas y muy grandes vigas juntas y recias y bien labradas, y tales, que por muchas de ellas pueden pasar diez de a caballo juntos a la par.³⁸

Las calzadas eran tres. La que partía de Tlatelolco y llegaba a Tepeyac era la del norte. Al que unía a Tenochtitlan con Tlacopan era la del oeste y la tercera se dividía en dos, una terminaba en Coyoacán y la otra acababa en Ixtapalapa, las dos al sur. En la intersección de las calzadas se construyó una muralla la cual terminaba en dos puertas que cerraban el paso a la ciudad.

El recinto ceremonial de México-Tenochtitlan constituía el espacio sagrado por excelencia de la ciudad y, por tanto, de todas las provincias que controlaba el vasto imperio. Un muro adornado con cabezas de serpientes (*coatepantli*) delimitaba una gran plaza en la que localizaban varios edificios, según algunos cronistas hasta 78 edificios.

Los edificios más importantes eran: el Templo Mayor, con sus templos gemelos dedicados a Tlaloc y Huitzilopochtli; las casas de los *tlatoque*; el *Tzompantli* "muro de cráneos"; las escuelas *calmecac* y *telpochcalli* y el Juego de Pelota.

Desafortunadamente, todo el conjunto urbano de México-Tenochtitlan desapareció durante la guerra de conquista. Después del triunfo español, los pocos

³⁷ Díaz del Castillo, Bernal, *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, México, Editorial del Valle de México, 1985. p. 120

³⁸ Cortés, Hernán, *Cartas de Relación*, México, Porrúa, Colección "Sepan Cuantos..." núm. 7, 1997. p. 34.

edificios que quedaron en pie fueron derruidos, y sobre los escombros se levantó la nueva ciudad.

Veamos los edificios que nos son de importancia en este trabajo: los Juegos de Pelota.

Sabemos, a ciencia cierta, que en la capital del imperio azteca se localizaba un gran *Teotlachco* "El juego de pelota de los dioses".

Tenemos la descripción, que del Juego de Pelota, nos da el padre Durán:

edificaban juegos de pelota, muy cercados de galanas cercas y bien labradas. Todo el suelo de dentro muy liso y encalado, con muchas pinturas de efigies de ídolos y demonios, a quienes aquel juego era dedicado, y a quienes los jugadores tenían por abogados en aquel ejercicio.

Eran estos juegos de pelota en unas partes mayores que en otras, y labrada la traza que en la pintura vimos: angosto por el medio y a los cabos, ancho; hechos de propósito aquellos rincones, para que, entrándose allí la pelota, los jugadores no pudiesen aprovechar de ella e hiciesen falta. La cerca de altor tenía estado y medio, o dos estados toda la redonda; alrededor de la cual, por fuera, plantaban por superstición unas palmas silvestres, o unos árboles de frisoles colorados que tienen madera muy fofa y liviana...

Todas las paredes a la redonda eran almenas o de efigie de piedra puestas a trechos; las cuales se henchian de gente cuando había juego general de señores, que era cuando la ocupación de la guerra, por treguas, o por algunas causas, cesaban y les daba lugar.

Eran estos juegos de pelota largos de a cien pies y de a ciento cincuenta y de a doscientos. En medio de este cercado había dos piedras fijadas en la pared, frontera la una con la otra. Estas dos tenían cada una un agujero en medio, el cual agujero estaba abrazado de un ídolo, el cual era el dios del juego. Tenía la cara de figura de un mono, la cual fiesta, se celebraba una vez al año."³⁹ (Fig. 144)

Sahagún nos menciona otra cancha: "*Tezcotlachco*: éste era un juego de pelota que estaba entre los cúes; en él mataban por devoción algunos cautivos cuando reinaba el signo que llamaban *omácatl*"⁴⁰⁴¹.

³⁹ Durán, Fray Diego, *Op. cit.*, vol. I, p. 207

⁴⁰ *Omacatl*: Dios de los festines, de la buena vida, del placer, de la alegría. Tomado de Simeón, Remi, *Diccionario de la lengua Nahuatl*, México, S. XXI, 2004, p. 356

⁴¹ Sahagún, Fray Bernardino de, *Op. cit.*, p. 161

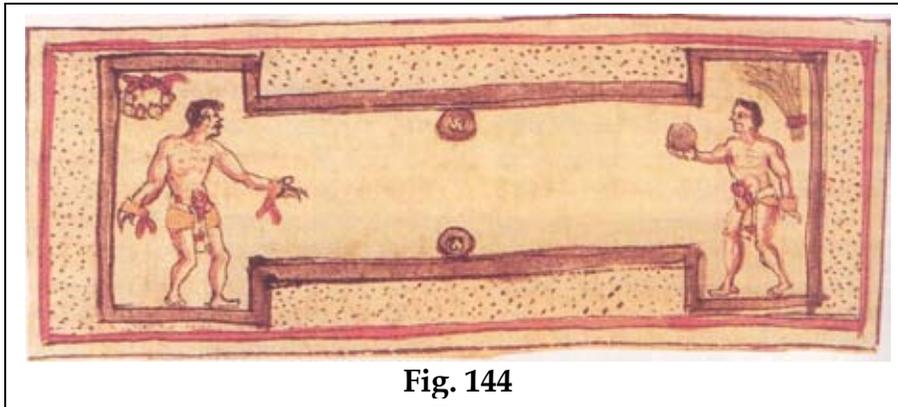


Fig. 144

Además de los textos de Durán y Sahagún tenemos las evidencias arqueológicas, a partir de los trabajos en el primer cuadro de la Ciudad México.

El arquitecto Marquina realizó, en 1960, la reconstrucción de los principales edificios de la capital tenochca, y por supuesto no podía faltar el Juego de Pelota (Fig. 145).

Para dicha reconstrucción se basó en canchas descubiertas en Mesoamérica, especialmente en Xochicalco, Tula y Chichén Itzá:

Se conserva un Juego de Pelota en Tula y otro en Xochicalco, los dos son tan semejantes que hasta sus medidas son las mismas, y si tenemos en cuenta que las clases directoras aztecas se consideraron siempre orgullosamente de origen tolteca, es muy posible que el Juego de Pelota del Templo Mayor de México haya sido muy semejante al de Tula, cuyas medidas son de 43 m en el patio central. Lo que coincide bien con los cien pies que indica Durán y en los transversales 35 m por 12 y así lo hemos considerado.

Los juegos de pelota tienen entre sí un aspecto general de tanta semejanza que es muy probable que no haya gran diferencia entre el original y el representado en la maqueta, en que aparecen los dos grandes muros con sus anillos, las amplias escalinatas, las casetas de los jueces y los pórticos para los reyes y sacerdotes.⁴²

Entre los años de 1966-1968, atrás de la catedral metropolitana (en la actual calle de Guatemala), se descubrió una ofrenda dedicada al Juego de Pelota el hallazgo corrió a cargo del arqueólogo Jordi Gusseyner.

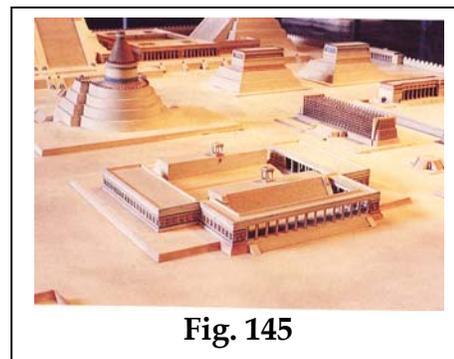


Fig. 145

⁴² Marquina, Ignacio, *El Templo Mayor*, México, INAH, 1960. p. 80

El hallazgo es una maqueta de piedra de una cancha, un para de pelotas, una negra y otra blanca. Además de un colgante en forma de cancha, una cabeza de Xochipilli-Macuilhóchitl e instrumentos musicales (Fig. 146).

En 1900 se descubrió una gran ofrenda, que Leopoldo Batres, la llamo la "Ofrenda del Dios Rojo". Según lo mencionado por los investigadores la imagen de la deidad (muy posiblemente Xochipilli-Macuilhóchitl⁴³) como los instrumentos musicales y otros objetos podría significar la conmemoración de la construcción del edificio, o bien estaba dedicada al dios patrono del juego⁴⁴.

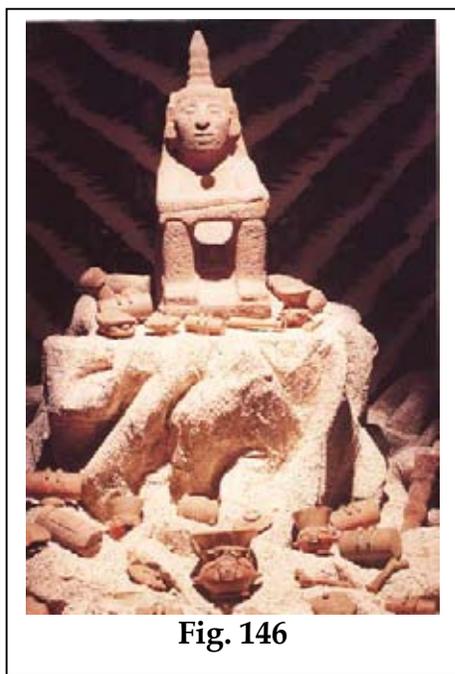


Fig. 146

También se encontraron una esfera de piedra que descansa en una base anular (Fig. 147), así como una caja de piedra cuadrangular.

Leopoldo Batres ilustra cinco esferas de piedra de material volcánico que en promedio miden 15 centímetros. Al compararlas con las utilizadas en el *ulama* contemporáneo se aprecia su similitud.

Al parecer se trata de copias en piedra realizadas para algunas ofrendas, al igual que las pelotas de hule encontradas en las excavaciones de la línea 2 del Metro y muy posiblemente destinadas a ceremonias dedicadas al juego o a los dioses⁴⁵.

Además se recuperó una imagen antropomorfa de un hombre vestido con un *maxtla*. Lleva una pelota en la mano derecha. Se trata de la única escultura de bulto de estilo mexica que se conoce de un jugador de pelota⁴⁶.



Fig. 147

⁴³ Era el dios del juego, de la danza, la música y del amor. Está relacionado con el Sol. También era conocido como *Macuilóchitl*, "cinco flor".

⁴⁴ Solís, Felipe, "Evidencias arqueológicas de la práctica del juego de pelota en la antigua México-Tenochtitlan", en Uriarte, Maria Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, S.XXI/DIFOCUR, 1992. p. 147.

⁴⁵ *Ibidem*, p. 149.

⁴⁶ Hoy en día se exhibe fragmentado, le falta la mano con la pelota, en el Museo Regional del ex Convento de Yuridia, Guanajuato.

Posiblemente cada barrio contaba con su propia cancha, con lo que el número de construcciones relacionadas con el Juego de Pelota podía ser mayor.

Como siguiente punto veamos cómo se encontraba organizada la sociedad mexica en el siglo XVI.

III.II Organización Social

Al comentar la peregrinación pudimos observar que la organización social azteca era muy sencilla. Sólo los sacerdotes de Huitzilopochtli formaban lo que en un futuro sería la clase dirigente.

Es hasta el momento en que deciden liberarse del poder de Azcapotzalco en donde se comienza una nueva época en la escala social tenochca. A partir de allí se comienza a notar la diferencia de clases, el antiguo consejo (formado por las cabezas de los *calpultin*) comenzó a perder terreno ante los señores y los sacerdotes.

A la llegada de los españoles, la estratificación política tenía como cabeza y máxima autoridad a el *Huey Tlatoani* o “emperador”.

El *Huey Tlatoani*, en el apogeo de la civilización azteca, era un personaje casi divino y rodeado de una aura religiosa.

Veamos quienes lo rodeaban, a su lado estaban los dignatarios militares, tales como el *tlacatécatl* “el que manda a los guerreros” y el *tlacocheácatl* “jefe de los depósitos de armas”, y los funcionarios civiles y administrativos, como el *huey calpixqui* “gran mayordomo” ministro de finanzas, quien ponía en acción la jerarquía judicial.

Continuaba el *Mexicatl teohuatzin*, una especie de vicario. En el ámbito religioso los dos sumos sacerdotes eran *Quetzalcoatl totec tlamacazqui*, el sacerdote de Huitzilopochtli y el *Quetzalcoatl Tlaloc tlamacazqui*, el sacerdote de Tlaloc que manejaban conjuntamente la iglesia mexicana.⁴⁷

Pero hay un título, que a partir del reinado de Moctezuma I (1440-1469) desempeña un papel de importancia al lado del soberano. Es el *cihuacóatl*, su título significa literalmente “mujer serpiente” y es el nombre de una de las grandes diosas madres. Este personaje, a quien los conquistadores españoles a su arribo nombraron como un vice-emperador, era el encargado del trono cuando se ausentaba el señor.

Esta era la clase dirigente y a menudo existen entre ellos y el soberano relaciones de parentesco.

⁴⁷ Soustelle, Jacques, *El Universo de los Aztecas*, México, FCE, 2004. p. 36.

A continuación seguían los *tecuhtli*, “dignatario o señor” ya sea en el orden militar, administrativo o judicial; eran los comandantes del ejército, funcionarios con alto grado en México-Tenochtitlan y jefes de aldeas, de una pueblo o ciudad.

Residían en el *teccalli* “palacio” mas o menos lujoso, se les daban tierras, las cuales les eran trabajadas y de ellas recibían el producto como pago; además de que el emperador les enviaba telas, vestidos, víveres; pero a cambio debían presentarse ante el soberano cuando éste lo desee⁴⁸.

La organización del *calpulli* o barrio era así: el *calpullec* o jefe, lo elegían los habitantes del barrio con la aprobación del soberano. Estaba ayudado por los *huehuetque* o consejo de ancianos. Su función era la de proteger y defender a sus conciudadanos, así como ver si las tierras se trabajaban bien y que se pagara el tributo.

Soustelle comenta que:

Se comprueba así la existencia de dos jerarquías paralelas: la del Estado, que va del *tlatoani* al *callpullec* o pequeño jefe de fracción local, y la de la Iglesia, que va de los dos sumos sacerdotes al *cuacuilli* o “cura” del barrio. Huelga decir que el emperador, llegado el caso, tenía influencia sobre los jefes religiosos, y que estos últimos podían aconsejar al soberano, tanto más cuanto que éste siempre era creyente y practicante.⁴⁹

Siguiendo con la escala social el grupo que seguía era el de los *macehualli*, es decir la gente común, o los “plebeyos”, como tradujeron los españoles. Eran habitantes con derechos, de la tribu y del barrio, pero tenían que hacer sus obligaciones y no las podían abandonar.

Los *macehualli* mexicanos, miembros de un *calpulli* de Tenochtitlan o de Tlatelolco, tenían el derecho de construir sus casas y parcelas para sembrar, sus hijos eran recibidos en las escuelas del barrio, podían formar parte de las ceremonias de la ciudad, tiene derecho a elegir a los jefes locales, con las condiciones arriba señaladas, y por último tenía la posibilidad de subir en la estratificación social.⁵⁰

En el fondo de la organización social encontramos al *tlacotli* o esclavo, que no era ni si quiera una persona, sino una cosa que pertenecía a un dueño. Hacían labores agrícolas, o de servicio doméstico, y en caso de ser propiedad de un

⁴⁸ *Ibíd*em, p.36

⁴⁹ *Ibíd*em, p. 38

⁵⁰ *Ibíd*em, p. 39

comerciante era utilizado para cargar la mercancía. Las mujeres hilaban, tejían, remendaban vestidos y en muchas ocasiones eran concubinas de su amo.⁵¹

A la llegada de los españoles había una clase social que se encontraba en pleno ascenso: los pochtecas que eran considerados como comerciantes, pero no como los que iban al mercado o *tianquiztli* en donde la mayoría eran campesinos que vendían lo que cosechaban, sus artesanías, etc.

Los pochtecas tienen sus origen en Tlatelolco durante el reinado de Quaquapitzáhuac. Como lo menciona Sahagún, el nombre proviene de uno de los barrios de la isleta, donde se estableció el primer gremio de estos comerciantes: Pochtlan, literalmente “el lugar del humo”⁵².

Estos comerciantes constituían una sociedad cerrada en el seno del conjunto mexica. Las familias de los pochtecas residían en los mismos barrios y se unían mediante enlaces matrimoniales. Tenían sus propios dioses, sus fiestas particulares, celebraban su culto a su manera porque, durante sus prolongados viajes, no tenían más sacerdotes que ellos mismos.

Ahora bien, la importancia social que este grupo tenía se debe a un hecho histórico ocurrido en el gobierno de Ahuítzotl. Una columna de mercaderes nahuas fue atacada y luego sitiada en el pueblo de Ayotlan, situado en el istmo de Tehuantepec, sobre las costas del Pacífico.

Los mercaderes se defendieron y resistieron por cuatro años, al final vencieron a sus enemigos. Cuando los refuerzos, encabezados por Moctezuma - que en ese entonces era el *tlacocheácatl*, es decir el capitán general del ejército - se dirigían a apoyarlos los encontró regresando con la victoria a cuestas.

Al llegar a Tenochtitlan fueron recibidos como verdaderos héroes y el *HueyTlatoani* los nombró sus tíos, he aquí lo que los mercaderes respondieron al soberano:

Señor nuestro, vive muchos años. Aquí en tu presencia hemos puestos el precio, porque tus tíos, los pochtecas, que estamos, pusimos nuestra cabezas y vidas a riesgo, y trabajamos de noche y de día, que aunque nos llamamos mercaderes y lo parecemos, somos capitanes y soldados que disimuladamente andamos a conquistar, y hemos trabajado y padecido mucho por alcanzar estas cosas que no eran nuestras, sino que por guerra y con muchos trabajos las alcanzamos.⁵³

⁵¹ Soustelle, Jacques, *Op cit*, 1996. p. 78

⁵² Johansson, Patrick, “Los pochtecas en la obra de Sahagún” en *Arqueología Mexicana*, núm. 36, México, Raíces, 1999. p. 48

⁵³ Sahagún, Fray Bernardino de, *Op cit*, p. 541

Es así que los pochtecas se convirtieron en un grupo que comenzó a escalar posiciones en la escala social mexicana, ya que estaban amasando una gran fortuna, además de servir como grupo de exploración para las campañas militares.

Con esto finalizamos el análisis a las clases que formaban la estratificación social mexicana. Veamos ahora otro aspecto importante para el azteca: la educación.

La educación era trascendental para la sociedad tenochca, y tenían dos centros de enseñanza, el *calmécac* y el *tepochcalli*.

En el *tepochcalli* “casas de los jóvenes”, los muchachos eran educados para seguir la vida de un ciudadano medio pero ponían especial interés en la guerra. Los educadores eran guerreros con mucha experiencia e inculcaban las virtudes militares y cívicas. Mientras se preparaban, los pupilos, llevaban una vida bastante buena, ya que cantaban y bailaban después de la puesta del sol y convivían con unas muchachas cortesanías llamadas *auhiamine*⁵⁴.

La educación en el *calmécac* era muy diferente, en estos edificios anexos a los templos los jóvenes llevaban una vida austera y dedicada al estudio de la abnegación, la devoción a los dioses, el arte oratorio, la poesía, la historia y la ética náhuatl. Así como la administración pública, ya que de estos colegios salían los sacerdotes y gobernadores.⁵⁵

Como hemos visto en todo este trabajo nada en Mesoamérica estaba desligado de los dioses y la educación no rompía esta regla. Así tenemos que el dios tutelar del *tepochcalli* era Tezcatlipoca, y el *calmécac* pertenecía a Quetzalcoatl⁵⁶.

De esta manera es como estaba organizada la sociedad tenochca a la llegada de los españoles. La pregunta que sigue es ¿Qué lugar ocupaban los jugadores de pelota en esta sociedad?

Como vimos en el capítulo anterior había dos clases de jugadores: los profesionales y los que participaban en el acto ritual.

La mayoría de la información que las fuentes y los estudios recientes nos brindan sobre los jugadores no es muy profunda, en el sentido de a qué clase social pertenecían.

⁵⁴ Soustelle, Jacques, *Op cit*, 2004. p. 50

⁵⁵ *Ibidem*, 1996. p. 56

⁵⁶ Johansson, Patrick, *Op cit*, “Los pochtecas ...” p. 49

Según pudimos observar en capítulos anteriores, el Juego de Pelota estaba íntimamente ligado a los mitos, y es precisamente uno de éstos el que nos da una idea de quienes eran los posibles jugadores.

El *Popol Vuh* nos narra al final la sentencia que los héroes gemelos dan a los habitantes del Xibalba: “Puesto que ya no existen vuestra estirpe y tampoco merecéis misericordia será rebajada la condición de vuestra sangre. No será para vosotros el juego de pelota. Solamente os ocupareis de hacer cacharros y cuerdas y desgranareis el maíz para vuestras madres.”⁵⁷

Es así que podemos imaginar que la práctica era exclusiva para los gobernantes y las clases dominantes, que en el caso de la sociedad mexicana serían:

- El *Huey Tlatoani*
- Los señores
- Los sacerdotes
- Los guerreros
- Los pochtecas

Del *Huey Tlatoani* o emperador, Sahagún nos menciona: “Otras veces por sus pasatiempos jugaba a la pelota, y para esto teníanle sus pelotas de ulli guardadas...”⁵⁸ Así podemos ver que era un pasatiempo para el señor, pero no solo era un entretenimiento, sino que era una verdadera afición la que los mexicanos tenían por el *ullama*.

De las demás capas de la alta sociedad, se sabe que el juego se enseñaba en el *calmécac*, como lo señala Pomar: “Quienes jugaban aprendían la práctica en el, ya fueran *pipiltin* o algunos *macehaultin* que por sus virtudes eran admitidos en ese centro de enseñanza.”⁵⁹

Esta cita es muy importante ya que nos deja ver que el juego estaba al alcance de cualquier habitante, fuera *pipil* o *macehual*.

Pero si se enseñaba en el *calmécac*, que era, como ya vimos el colegio para los sacerdotes, ¿no era posible que se enseñara en el *tepochcalli*?

Hemos visto, a lo largo de este trabajo, la relación que existía entre el Juego de Pelota y la guerra, inclusive se ha comentado que los guerreros, para practicar las formaciones de guerra, entrenaban jugando a la pelota.

⁵⁷ Popol Vuh, *Op cit*, p. 169.

⁵⁸ Sahagún, Fray Bernardino de, *Op cit*, p. 472

⁵⁹ Pomar, Juan Bautista, “Relación” en *Poesía náhuatl*, México, Seminario de Cultura Náhuatl, UNAM, 1964-1968. p. 179.

Lo anterior de ser cierto, sería la respuesta a la pregunta preliminar: el Juego de Pelota también se enseñó en el *tepochcalli*. Y con esto la idea de que cualquier miembro de la sociedad, exceptuando a los esclavos, podía aprender y practicar esta actividad se fortalece.

La diferencia sería que para la clase alta el Juego de Pelota era bien visto, como una actividad recreativa, mientras que los vasallos sólo podían observar el juego y no podían practicarlo, aunque en algunos casos se convirtió en una verdadera forma de vida, como lo menciona Durán⁶⁰ por las grandes apuestas en los mercados o en algunas de los restantes canchas que había en Tenochtitlan.

Pero ¿por qué la sociedad tenochca veía mal que los jugadores, que no actuaban para el *tlatoani*, se ganaran la vida de esta manera?

La respuesta sería que al ser una actividad con tanta afición, los jugadores de origen *macehual* que ganaran varios partidos se convertirían en ídolos populares, y si a esto agregamos que amasarían una gran riqueza, producto de las apuestas, la clase dirigente tendría enfrente una verdadera amenaza, porque los jugadores que jugaban en el “equipo” del emperador no serían los únicos con fama.

Esto lo confirma Sahagún en la siguiente cita:

y también traían consigo (el *tlatoani*) buenos jugadores de pelotas que jugaban en su presencia y por el (bando) contrario otros principales, y ganaban oro y chalchihuites y cuentas de oro y turquesas, y esclavos, y mantas ricas y maxtles ricos, y maizales y cosas y grebas de oro y ajorcas de oro y brazaletes hechos con plumas y cargas de cacao⁶¹

Así como Durán nos menciona: “... Y había, con el ejercicio, tan diestros y excelentes jugadores, que, demás de ser tenidos en estima, los reyes les hacían privados en su casa y corte y eran honrados con particulares insignias.”⁶²

Aunque, como suele pasar con una actividad que despertaba tanta pasión había algunos jugadores que sobre pasaban los límites:

vengamos agora a tratar de los que la juegan por vía de interés y vicio, poniendo toda su felicidad y conato en no perder, sino ganar, como hombres tahúres, que no era otro su oficio, ni comían de otra cosa, ni tenían otro ejercicio, si éste no. Cuyos hijos y mujeres siempre andaban a pan prestado y mendigándolo por sus vecino,

⁶⁰ Capítulo II, p. 136.

⁶¹ Sahagún, Fray Bernardino de, *Op cit*, p. 472

⁶²Durán, Fray Diego, *Op. cit.*, vol. II, p. 244

molestando a unos y a otros. De esta manera andaban éstos de ordinario, pobres y mal aventurados, sin sembrar, ni coger, ni entender en cosa más al jugar.

Lo que esta gente baja jugaban eran presas de poco valor y estima, y como “el que poco caudal tiene, presto lo pierde”, necesitábanse a jugar las casas, las sementeras, las trojes de maíz, los magueyes, y a vender los hijos para jugar y aun a jugarse a sí mismos y volverse esclavos, para después ser sacrificados, si con el tiempo no se rescataban.⁶³

En esta cita del Padre Durán notamos que los jugadores eran pobres, e inclusive tenían que vender a sus hijos o apostarse a ellos mismos en el juego, pero que pasaría con el jugador ganador, con dos o tres partidos podía conseguir la casa de su contrario y en algunos casos a su rival como esclavo. Es decir que podía tener mano de obra para trabajar su tierra y escalar su nivel social debido a las apuestas que hiciera.

Esta es la idea que manejo personalmente para la división que había en la sociedad con unos y otros jugadores.

El aspecto ritual es diferente, ya que en esta práctica, participaban como jugadores los señores y los guerreros de la clase alta, y el ciudadano común solo podía asistir como espectador, como quedó mencionado en el capítulo anterior y como se puede observar en algunas veintenas del calendario mexica.

Hemos vistos, a lo largo del trabajo, que en varios códices se ve a deidades jugando a la pelota. De ahí el término del juego de los dioses, en donde ellos se divierten practicando la pelota en el *Teotlachco* o juego divino, en donde, también, se realizan sacrificios.

Es por eso que se llegaron a celebrar inmolaciones en la cancha, como lo vemos en una de las fiestas del calendario mexica, la correspondiente al decimoquinto mes llamado *Panquetzaliztli*, en donde se realizaba una fiesta en honor del dios *Huitzilopochtli*, dios tutelar y de la guerra.

Después de varias ceremonias las personas que iban a ser sacrificadas descendían del gran templo de Tenochtitlan; varios de los esclavos portaban los ornamentos del dios *Painal*, una de las muchas advocaciones de *Huitzilopochtli* y mataban a cuatro de ellos en el *Teotlachco* de la ciudad.

Ya vimos que el Juego de Pelota guardaba una estrecha relación con la agricultura y al ser así lo más seguro es que los juegos tuvieron una fecha en

⁶³ *Ibidem*, p. 245

especial para realizarse, es decir, una veintena determinada para practicar los partidos, así como los sacrificios, que tenían un vínculo con la producción agrícola.

Lo anterior puede comprobarse en la lámina 27 del *Códice Borbónico*⁶⁴, en la cual vemos una cancha y en ella a cuatro deidades (Fig. 148).

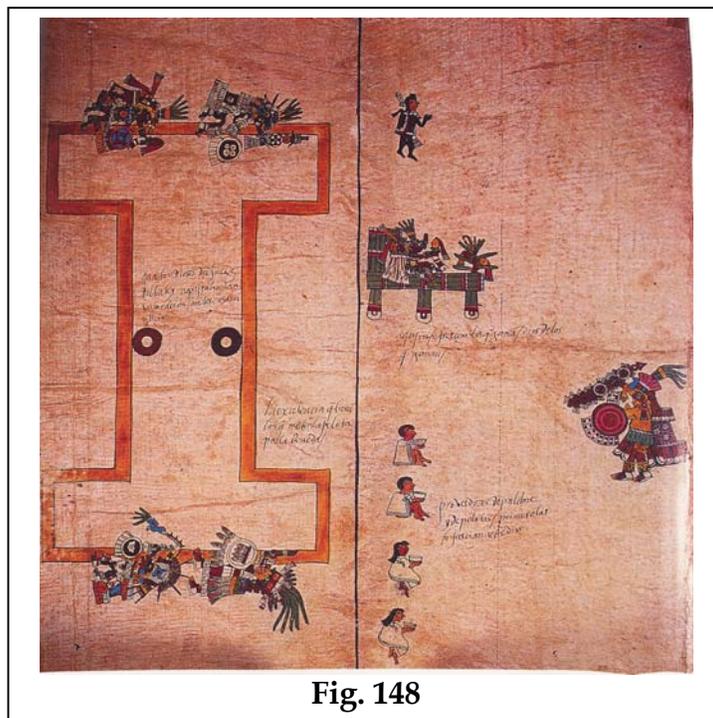


Fig. 148

Las veintenas que refiere dicho calendario son *tecuilhuitontli* y *huey tecuilhuitl*, en el calendario mexica, y tiene correlación con el calendario cristiano en los días del 12 de julio al 1° de junio y del 2 de julio al 21 de julio respectivamente, basándonos en la obra de Sahagún⁶⁵.

En dichas veintenas se celebraba el culto al Sol, representado por medio del Juego de Pelota, se combinaba con ofrendas que simbolizaban el buen desenlace del ciclo agrícola: cañas verdes de maíz, mazorcas provenientes del ciclo de regadío, un exuberante simbolismo vegetal y de la fertilidad humana.

⁶⁴ El *Códice Borbónico* es un calendario ritual proveniente de México-Tenochtitlan elaborado en papel indígena, plegado en forma de biombo. Tiene 36 hojas pintadas en uno de sus lados y mide 39 * 39.5 cm, aproximadamente. Actualmente se encuentra en la Bibliothèquede de l'Assemblée Nationale Francaise, Paris, Francia.

⁶⁵ Broda, Johanna, "Ciclos de fiestas y calendario solar mexica", *Arqueología Mexicana*, núm.41, México, Raíces, 2000. p. 44

Es muy posible que en dichos meses se practicaran los Juegos de Pelota rituales con relación a la agricultura, hay que recordar también, que en Mesoamérica solo existen dos estaciones: la de lluvias y la de secas.

III.III Ullama

Ahora veamos como se practicaba el *ullama* y para hacerlo conozcamos las versiones que nos dan los cronistas⁶⁶, así como la forma en que se juega actualmente, principalmente, en el estado de Sinaloa.

Sahagún nos menciona que:

el juego de pelota se llamaba *tlaxtli* o *tlachtli* que eran dos paredes, que había entre la una y la otra veinte o treinta pies, y serían de largo hasta cuarenta o cincuenta pies; estaban muy encaladas las paredes y el suelo, y tendrían de alto como estado y medio, y en medio del juego estaba una raya que hacía el propósito del juego ; y en medio de la paredes, en la mitad del trecho del juego, estaban dos piedras como ruedas de molino agujeradas por el medio, frontera la una de la otra y tenían sendos agujeros tan anchos que podían caber la pelota por cada uno de ellos.

Y el que metía la pelota por allí ganaba el juego, no jugaban con las manos sino con las nalgas herían a la pelota; traían para jugar unos guantes en las manos, y una cincha de cuero en las nalgas, para herir la pelota.⁶⁷

Mientras que Fray Juan de Torquemada, nos lo relata así:

Jugaban en partida, tantos a tantos, como dos a dos, y tres a tres, y a veces dos a tres, y en los principales juegos o *Tlachcos* , jugaban los Señores y principales y grandes jugadores; y porque adornar sus mercados, los días de Feria principalmente, y otros muchos días iban a jugar a ellos, y jugaban a tantas rayas una carga de mantas, mas o menos conforme a la posibilidad de los jugadores, y si eran reyes, villas y ciudades. También jugaban cosas de oro y pluma, y también algunos se jugaban así mismos .

Estaba este lugar del *Tlachco*, en la misma plaza del mercado, aunque había otros en otras partes y barrios.⁶⁸

Continuando con lo que nos narra Torquemada veamos cómo golpeaban a la pelota y su atuendo:

Ni jugaban al chazar, sino al vencer, como a la *Chueca*, que es dar con la pelota en la pared que los contrarios tienen por puesto, o pasarla por encima. Dabanle solo con el cuadril, o nalga, y no con otra parte del cuerpo, porque era falta, todo golpe

⁶⁶ El hecho de que varias citas que proporcionaré sean tan extensas tiene su razón de ser, ya que parece conveniente transcribir completa la información que los cronistas nos ofrecen ya que en la mayoría de los casos pudieron observar el Juego de Pelota.

⁶⁷ Sahagún, Fray Bernardino de, *Op cit*, p. 473

⁶⁸ Torquemada, Fray Juan de, *Op. cit.*, vol. II, p. 553

contrario, havia apuestas, que perdiese el que la tocaba, sino con la nalga, o cuadril o hombro, que era entre ellos gran gentileza; y a esta causa, para que mas la pelota resurtiese se desnudaban y se quedaban con solo el Maxtlatl, que eran los paños de la puridad, y se ponian un cuero muy estirado y tieso sobre las nalgas, podian dar siempre que hacia bote, y hacia muchos unos tras otro, tanto que parecia cosa viva.⁶⁹

La manera de contar los puntos o rayas también nos la explica Torquemada:

Servianse la pelota, y sino venia buena, no la recibian, después que comenzaba a andar, los que la hechaban por cima de la pared de frente, o a topar en la pared ganaban una raya, o si daban con ella en el cuerpo de su contrario, o alguna jugada de mala, fuera del cuadril, ganaban una raya y a tantas rayas primeras iba todo el juego; no hacian chazas; y otros apostaban, a teniéndose a la una parte y otros a la otra; y de esta manera solian ser mas las apuestas, que lo principal del juego y los que lo jugaban, unas veces vocal y otras mentalmente, llamaban a un demonio, que decian tener eminencia en este juego para que les ayudase. Al buen jugador, y que decia bien la Pelota, decian que lo causaba su buen hado, y ventura y signo, en que habia nacido, y al que perdía, lo atribuian su desgracia a su mal signo.

Tenian las canchas una piedra, en forma de piedra de Molino porque tenian un agujero; y el que la metia allí (pelota), ganaba el juego y como victoria rara, y que pocos la alcanzaban, eran suyas las capas de cuantos miraban el juego, por costumbre antigua, y ley de jugadores y era cosa donosa, que en embocado la pelota por la piedra, luego la gente, por salvar sus capas, daba a huir con grandísima fiesta, y risa, y otros a cogerles las capas, para el vencedor, pero era obligado a hacer ciertos sacrificios al idolo del Trinquete (cancha), y piedra, por cuyo agujero metio la pelota. Visto este modo de meter la pelota, que a los miradores parecia milagro (aunque era acaso) decian, y afirmaban, que aquel tal debia de ser ladron, o Adultero, o que moriria presto, pues tanta ventura habia tenido, y duraba la memoria de esta victoria por muchos dias, hasta que sucedia otro, que la hacia olvidar.⁷⁰

Para finalizar con Torquemada, veamos los que nos dice sobre como vivían el juego los señores:

A este juego llevaba algunas veces Moctecozuma a los Castellanos, y lo jugaba él otras veces, por que lo tenia por bueno. Ibanse, y venianse, de unos pueblos a otros los señores y principales, y traian consigo grande jugadores, para jugar unos contra otros y ponian tanta y mas diligencia, que los nuestros (los españoles) en este juego, y los que jugaban mejor o ganaban burlando de los otros, les decian. Decid a vuestras Mujeres que se den prisa a hilar, porque havreis menester Mantas, otros decian. Ida tal Feria a comprar ropa y con esto tenian que reir los que miraban.⁷¹

⁶⁹ *Ibíd.*, p. 553

⁷⁰ *Ibíd.*, p. 553

⁷¹ *Ibíd.*, p. 554.

Ahora pasemos a ver lo que nos cuenta Fray Diego Durán, quien es el cronista que más detalles nos da sobre la práctica del Juego de Pelota:

era un juego de mucha recreación para ellos y regocijo, especialmente para los que lo tomaban por past tiempo y por entretenimiento, entre los cuales había quien jugase con tanta destreza y maña que en una hora acontecía no parar la pelota de un cabo a otro, sin hacer falta ninguna, sólo con las asentaderas, sin que pudiese llegar a ella con la mano, ni pie, ni con pantorrilla, ni brazo, estando tan sobre aviso, así los de una parte, como los de la otra, para no dejarla parar, que era cosa maravillosa.⁷²

Conozcamos como se podía ganar el juego metiendo la pelota por el agujero y la manera de marcar los puntos o rayas:

En medio del cercado (cancha) había dos piedras fijadas en la pared, frontera la una de la otra. Estas dos tenían cada una un gran agujero en medio, el cual agujero estaba abrazado de un ídolo, el cual era el dios del juego. Tenía la cara de figura de un mono, la cual fiesta, se celebra una vez al año. Y para que sepamos de qué servían estas piedras, es de saber: la piedra de la una parte servía a lo de 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. Y cualquiera de ellos que primero metía por allí su pelota ganaba el precio.

También les servían aquellas piedras como de cuerda, pues que, en derecho de ellas, por el suelo, había una raya, negra o verde, hecha de cierta yerba. De esta raya había de pasar siempre la pelota: donde no, perdían, porque, aunque la pelota viniese rodando por el suelo, como lo hubiese dado con las asentaderas, o con la rodilla, como pasase de la raya, dos dedos que fuesen, no era falta; lo cual, si no pasaba, lo era.

Al que metía la pelota por aquel agujero de la piedra lo cercaban allí todos y le honraban y le cantaban cantares de alabanza, y bailaban con él un rato, y le daban cierto premio particular de plumas y de mantas, bragueros, cosa que ellos tenían en mucho, aunque en la honra era lo que él más estimaba y de lo que más caudal hacía, porque casi le honraban como a hombre que en combate particular de tantos a tantos hubiese vencido y dado fin a la contienda.⁷³

Hay un dato curioso que nos brinda Francisco Javier Clavijero, en su obra *Historia Antigua de México*: “Dura hasta hoy este juego entre los sinaloas, los opatas,

⁷² Durán, Fray Diego, *Op. cit.*, vol. II, p. 206

⁷³ *Ibidem*, p. 207

los tarahumaras y otras naciones del norte, y cuantos españoles lo han visto celebran lo prodigiosa agilidad de los jugadores.”⁷⁴

Lo importante es que Clavijero redactó su *Historia Antigua de México* en el siglo XVIII, y esto nos indica que el juego de pelota sobrevivió a la conquista española, en el norte de la República Mexicana y es así como llegó hasta nuestro días.

Para ver cómo se juega actualmente el ullama de cadera, en Sinaloa, me basaré en los estudios del investigador Teodoro Leyenaar, quien se ha dedicado a la investigación de los Juegos de Pelota de origen prehispánico que todavía sobreviven⁷⁵.

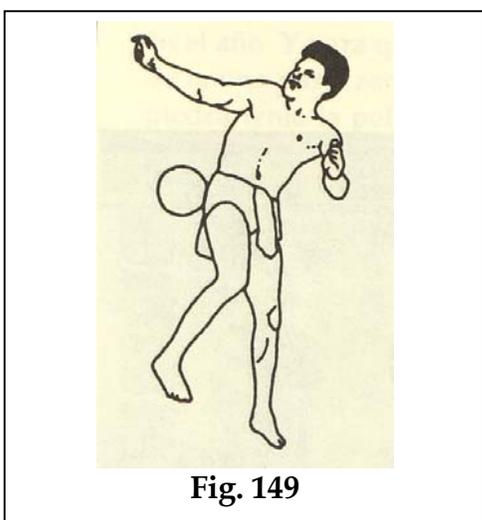


Fig. 149

El campo se llama “taste” mide aproximadamente 65 metros cuadrados ya que como el cancha se calcula por pasos esta medida puede variar, además el suelo debe de ser plano para evitar el rebote irregular de la pelota.

Tenemos dos líneas en el campo, las cuales se hacen con el pie, la del fondo se llama “chichi” y la del centro se denomina “analco”. En ellas se colocan un juez y en algunas ocasiones los árbitros se colocan en cada línea. Hay un “veedor” o arbitro principal y es que más conoce de reglas, los jugadores solo las

conocen de manera superficial, como ocurre en algunos deportes actuales como el béisbol.

El número de jugadores varía, pero cada equipo debe de tener por los menos cinco jugadores llamados “taures”. “ Un solo informante, el ex jugador Silverio Rodríguez, de Cacalotán, al sur de Sinaloa, mencionó más de un término para designar al primer jugador, es decir, no sólo “taur” (“taure”) sino también “chintero”. ”⁷⁶

⁷⁴ Clavijero, Fco. Javier, *Historia Antigua de México*, Edición y prólogo de Mariano Cuevas, México, Porrúa, Colección “Sepan Cuantos...” núm. 29, 1991. p. 247

⁷⁵ El hecho de que varias citas que proporcionaré sean tan extensas tiene su razón de ser, ya que comprender el Juego de Pelota solo por la vía textual es muy difícil y confuso, por eso opté por dejar que el investigador Teodoro Leyenaar, quien ha visto el juego en vivo, lo explique.

⁷⁶ Leyenaar, Teodoro, “Los juegos de pelota actuales: tradición, recreación, identidad y memoria histórica”, en Uriarte, María Teresa (Coordinadora), *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992. p. 380.

El “fajado”, que es la expresión que se utiliza para designar el uniforme de los jugadores, esta integrado por un paño de gamuza de venado para las caderas y esta sujeto con una faja de algodón. Pero algunos participantes ponen una segunda pieza de gamuza sobre la cadera “receptora” como protección extra.

El *chimalli* “escudo, protección”, es decir, un cinturón bajo de cuero colocado alrededor de los glúteos también es utilizado como protección. “Este cinturón adicional tiene la función de mantener cerrados los glúteos al deslizarse el jugador sobre el suelo para devolver una pelota baja. La protección que brinda es tan grande y necesaria que incluso los jugadores que no llevan ninguno de los demás avíos se ciñen el *chimalli*.”⁷⁷

El juego se practica de la siguiente manera:

La pelota pesa cerca de los 3 kg., es de hule macizo y es guardada en un molde de madera o cemento, puede jugarse por el aire o a ras de suelo. El jugador la impulsa con la cadera, la manos solo se utiliza para realizar el saque inicial, el partido comienza cuando el juez central rueda la pelota al analco con la mano.

El equipo que hace el primer saque es por arriba, es decir por el aire, y para esto cada equipo cuenta con un “golpeador” que es un especialista en este tipo de saque. Cuando un equipo tiene 1, 4 ó 5 rayas, que es el nombre dado a los puntos, se debe de sacar la pelota alta. En contraste cuando un equipo lleva 2, 3, 6 ó 7 rayas el saque es por abajo, a nivel del suelo, este tipo de saque es denominado “male por abajo” y lo puede realizar un jugador particular llamado “malero”. DE esta manera tenemos ocasiones en que llega haber siete jugadores en el campo de juego, cuando se utiliza un golpeador y un malero. El equipo que llega a 8 puntos primero gana el partido.

Uno de los aspectos más notables del juego es que el marcador de igual manera puede bajar o subir . En un partido entre A y B, por ejemplo, que va en un marcador de 4-0, el equipo A pierde sus 4 rayas si el equipo B gana cuatro puntos seguidos; así, el marcador queda 0-4.

Un ejemplo de cuán complicado puede llegar a ser el marcador se presenta cuando uno de los equipos, digamos A, tiene 2, 3, 6 o 7 puntos y el equipo B obtiene 1 punto. Entonces A no pierde 1 punto sino pasa a una fase llamada “urre”, “urra” o “urria” (el primer término es el más común); en este caso, se dice que hay urre de 2 a 3, de 6 a 7, en forma abreviada, urre tres y urre siete. La palabra “urre” es una corrupción del náhuatl *ollin*, que significa “movimiento”, y eso es, precisamente.⁷⁸

⁷⁷ *Ibidem*, p. 381

⁷⁸ *Ibidem*, p. 381

Veamos como ocurren las fases urre:

Al haber un marcador de 2-0 (A contra B), el equipo A pasa a la fase de urre tres si B anota 1 punto; si B anota otro punto, A baja a 0 y el marcador queda 2-0 a favor de B. No obstante, si A anota un punto en urre tres B pierde el suyo y A sube a 3; así, el marcador es de 3-0.

Si B anota ahora 1 punto, A entra de nuevo a la fase urre tres; si el equipo B gana otro punto, A pierde todos los suyos y el marcador queda en 0-2.

Por el contrario, si B no logra ganar otra raya al haber un marcador de urre tres contra 1, y es A quien anota otro tanto, A pasa de urre tres a 3 y B pierde su único punto, dejando el marcador en 3-0 favor A.

Cabe mencionar aquí que nunca se dan marcadores de 1-1 o 2-1; en el 1-0, el equipo del punto siempre regresa a 0 si el otro bando anota un tanto. La fase urre no existe en el 1. Esta fase tiene efecto cuando un equipo acumula 2 o 3 rayas y también al anotarse un sexto punto.

En realidad la fase urre siete también puede ocurrir después de anotarse un séptimo punto; no obstante, para esto el otro bando debe lograr dos tantos seguidos, por que el equipo con 7 puntos tiene que bajar a 6 para que al fase de urre siete tenga efecto.

En este caso, las posibilidades son: 6-0, urre 7-1, 5-2 y 7-0, después de urre 7-1. Al existir un 7-0, si A pierde un punto el marcador se convierte en 6-1 (sin fase urre); ahora las posibilidades son las siguientes: 6-1, urre 7-2, 5-3 o 7-urre 3 si es el equipo de urre 7 quien anota otro punto.

Si B tiene urre tres, con un marcador de 7-urre 3, y anota otro punto, el marcador se convierte en urre 7-3, y si B se apunta otro tanto queda en 0-4, pues al anotar un equipo 4 rayas el otro pierde todos sus puntos.

En 7-urre 3, el juego termina si A anota otro punto, entonces el marcador final es 8-0, por que de la fase de urre tres B baja a cero, A pasa de 7 a 8 y es declarado vencedor.⁷⁹

A continuación presentaré una tabla que muestra los posibles cambios en el marcador durante un juego de A contra B, según Leyenaar; la U significa urre:

⁷⁹ *Ibidem*, p. 381-382.

A - B 1 - 0 2 - 0 3 - 0 4 - 0 4 - 1 4 - 2 4 - 3 0 - 4	A - B 1 - 0 0 - 1 0 - 2 1 - U3 2 - 0 1 - U3 0 - 3	A - B 0 - 3 1 - U3 2 - 0	
A - B 2 - 0 U3 - 1 0 - 2	A - B 2 - 0 U3 - 1 3 - 0	A - B 3 - 0 U3 - 1 0 - 2	A - B 3 - 0 U3 - 1 3 - 0
A - B 4 - 0 5 - 0 4 - 1 5 - 0	A - B 4 - 0 5 - 0 6 - 0 U7 - 1 7 - 0	A - B 6 - 0 U7 - 1 5 - 2 4 - 3 0 - 4	A - B U7 - 1 5 - 2 4 - 3 5 - U3 6 - 0
A - B 7 - 0 6 - 1 U7 - 2 5 - 3 0 - 4	A - B U7 - 2 7 - U3 8 - 0	A - B 5 - 2 6 - U3 7 - 0 8 - 0	A - B 5 - 3 6 - U3 7 - 0 6 - 1

La agilidad con la que se practica este juego es extraordinaria y la destreza que un jugador debe de tener es posible que guarde una relación muy cercana a como se jugaba en la época prehispánica, ya que cuando una pelota viene a ras de suelo el jugador se pone de espaldas con una mano en el suelo para apoyarse y se mueve hacia ella para devolverla. Cuando viene un poco más alta, dobla sus rodillas para colocar la cadera a la altura necesaria adoptando una posición en forma de "S" y si por el contrario la pelota va por el aire el jugador debe de brincar para realizar el contacto.

Los puntos se cuentan como sigue:

- a) Dos golpes en el cuerpo constituye una falta; otras faltas del cuerpo son el recibir la pelota fuera de la cadera cubierta con gamuza, o el aterrizar sobre la pelota cuando se juega por abajo. Todo lo anterior cuanta como punto para el oponente.
- b) Si la pelota pasa encima del chichi (línea final) sin cruzar las líneas laterales, durante un partido o al efectuarse un saque por arriba, el otro lado gana un punto.
- c) Si en el saque la pelota no cruza al analco ("pelota muerta" o "perdida"), el adversario anota un punto.
- d) Al devolverse el saque por abajo, puede producirse la falta llamada "guala", en la cual el pie, el glúteo o cualquier parte del cuerpo del jugador toca el analco o lo cruza. Esto también cuesta un punto⁸⁰.

El equipo que saque se denomina a través de un sorteo y el equipo que va ganando es el encargado de realizar los saques como en el voliball actual.

Y como ya vimos el marcador cambia constantemente, el ganar un juego puede llegara tomar mucho tiempo:

Los domingos que pasamos en El Chilillo, en 1974, ningún equipo logró rebasar las tres rayas, regresando siempre a cero por la fase de urre tres. Uno de los partidos más largos en tiempos recientes, sino el más, fue registrado por don Germán Tirado, de La Palma; en 1930, el equipo patrocinado por él venció al de Puerto de Las Canoas después de siete días consecutivos de juego.⁸¹

De esta manera podemos conocer las dos descripciones que hay, sobre como se jugaba a la pelota, como vimos las versiones de los cronistas nos narran la pasión, la majestuosidad de las canchas y los elementos religiosos; y los juegos actuales nos muestran la complejidad del marcador, y confirman que no era necesaria una cancha construida para la práctica.

Aunque debemos de tomar en cuenta que los Juegos de Pelota contemporáneos pueden tener alguna influencia española, pero nos sirve para comprender la complejidad de practicar dicha actividad.

⁸⁰ *Ibídem*, p. 384.

⁸¹ *Ibídem*, p. 384.

Conclusiones

Como pudimos observar en la hipótesis que planteo sobre la doble función, lúdica y religiosa, que el Juego de Pelota tenía es tratada y comprobada a través del análisis de los orígenes, la importancia religiosa, social, los restos materiales así como los jugadores, para finalizar con la implicación que el Juego de Pelota tenía sobre una sociedad, en específico, como lo es la mexicana en vísperas de la conquista, así llegué a las siguientes conclusiones.

Las evidencias que tenemos a la mano, y que son más conocidas por el público en general, son: los restos arqueológicos. Las canchas, que forman parte de esos restos, se encuentran prácticamente en todas las zonas arqueológicas del área de Mesoamérica.

Las canchas con las que contamos nos dan muestra de la importancia (religiosa, social y política) que el Juego de Pelota ocupó en las sociedades prehispánicas. Tomemos los ejemplos de Cantona y El Tajín, en donde se han encontrado 24 y 17 canchas, respectivamente, esparcidas en toda la zona. Esas construcciones varían tanto en tamaño como en época de construcción.

De esas 17 canchas las más conocidas son el Juego de Pelota Norte y el Juego de Pelota Sur, de las cuales se habló en el capítulo I, y las inscripciones que ahí se encontraron hablan sobre el juego mismo y su relación con el sacrificio humano.

Recordemos la escena en que se encuentra un jugador a punto de ser sacrificado en plena cancha del Juego de Pelota Sur, en ella apreciamos a un jugador de pelota que sostiene a una víctima de sacrificio en medio de una cancha, los personajes están ataviados lujosamente, otro jugador efectúa la inmolación, en la mano derecha lleva el cuchillo de sacrificio, y en la izquierda una manopla de juego. Además hay una persona, que no está vestido como jugador de pelota, que está sentado en uno de los edificios que forman la cancha del Juego de Pelota y lleva en la mano derecha una barra y muy posiblemente sea un sacerdote.

Esta es una de las tantas escenas de sacrificio relacionadas con el Juego de Pelota, y esas inmolaciones tenían un por qué y un para qué. En el pensamiento prehispánico los hombres debían de ofrecer el sacrificio para los dioses, como ellos lo hicieron para crear a la humanidad; basta con hacer una lectura de los mitos de la creación, de la mayoría de las civilizaciones que habitaron Mesoamérica, véase el *Popol Vuh*, el *Nacimiento del Quinto Sol*, etcétera.

De esta forma la sangre es el alimento de los dioses, es el agua divina, la dadora de vida, como vemos en muchos tableros y estelas.

La cancha representaba tanto la tierra como el cosmos, es decir que era el lugar en donde habitaban los hombres, es por eso que en los códices aparece la cancha dividida en cinco sectores (cuatro lados y un agujero central) pero esto se encuentra vinculado con la división que el cosmos tenía en la cosmovisión precolombina, ya que ésta nos demuestra que el universo estaba seccionado en cuatro rumbos, relacionados con los puntos cardinales y con cuatro colores específicos, y el quinto es el centro.

Según nos cuentan los cronistas las canchas que observaron los conquistadores tenían esta misma característica, que el suelo estaba pintado como lo demuestran los códices. Además el glifo para denominar sólo el Tlachco, como lugar habitado también tiene esos mismos colores, por ende estoy casi seguro que las canchas fueron pintadas, pero sólo en un partido con carácter religioso.

De esta manera la cancha, como representación del cosmos, servía para que los dioses jugaran, era el *Teotlachco* náhuatl y por otro lado es la imagen de la tierra, el lugar en donde los hombres juegan a la pelota y en el sitio en donde los humanos se transforman en dioses, como se observó en el mito del *Popol Vuh*.

El sacrificio humano que se realizaba en el Juego de Pelota también guardaba relación con la agricultura, en donde la sangre representa el agua que fecunda la tierra que, como vimos en el capítulo II, en algunos códices y estelas se representa como una serpiente, lo anterior es una analogía, ya que la serpiente habita en el interior de la tierra y para acceder a su madriguera se mete en el suelo, lo que da la imagen como si la estuviera fecundando, así como lo hace el esperma con el óvulo y el agua con las plantas. Es por eso que en la lámina 27 del *Códice Borbonico* vemos un Juego de Pelota relacionado con el culto al Sol, que es el elemento que permite la germinación de las plantas.

El juego está íntimamente ligado con la fertilidad y esta es una de las mayores responsabilidades del gobernante, es una responsabilidad tanto religiosa como política. Como lo demostró Baudez en Copán, el soberano debe enfrentarse, en el Juego de Pelota, a los dioses del inframundo de la muerte, para asegurar la vida, la germinación, como también se narra en el *Popol Vuh* los gemelos se enfrentan a los señores de Xibalba y una vez derrotados reviven al su padre en el Juego de Pelota.

Lo anterior guarda relación con el Juego de Pelota ritual, es decir, la actividad que tenía como objetivo el llevar a cabo sacrificios, y en donde los jugadores eran los sacerdotes y gobernantes y los contrincantes eran prisioneros.

Esto lo deduzco gracias a las inscripciones mayas y al trabajo de investigadores como Linda Schele entre muchos más, que nos comentan la importancia del Juego de Pelota.

El aspecto religioso del Juego de Pelota se demostraba en los juegos que tenían como finalidad el llegar al sacrificio humano. Dichos sacrificios servían para complacer a los dioses, lograr una buen cosecha, recordar pasajes histórico-míticos o celebrar alguna hazaña bélica.

Ahora bien los guerreros tenían la responsabilidad de procurar el alimento principal de los dioses, o sea la sangre, proporcionada a través de los “esclavos” para el sacrificio, además los combatientes están ligados con el Juego de Pelota debido a la relación del juego con la guerra, la pugna de las fuerzas contrarias.

En la mayoría de los sacrificios, las víctimas, eran prisioneros de guerra, como lo demuestran algunos relieves de la zona maya, en donde claramente se ve al gobernante practicando el Juego de Pelota y en escenas siguientes observamos a los miembros de la clase dirigente decapitando a un jugador del equipo perdedor, como podemos observar en los relieves del Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá.

Este hecho se explica a través de la captura de prisioneros durante las guerras, éstos eran obligados a jugar contra el equipo de los señores en un partido, claramente arreglado, ya que los adversarios de los gobernantes eran maniatados antes de comenzar el enfrentamiento, para que los dirigentes se llevaran la victoria. En estos casos se hacía una representación del juego mítico de los Héroes Gemelos contra los señores del Xibalba, como se narra en el *Popol Vuh*.

El ejemplo más claro de lo anterior lo encontramos en el Juego de Pelota de Toniná, en donde el lugar que deberían de ocupar los anillos esta ocupado por unas figuras humanas en posición clara de sumisión, es decir la escultura se encuentra de rodillas con las manos en su espalda y atadas. Lo más curioso, y escalofriante, es el hecho de que las figuras no cuenten con la cabeza, las investigaciones nos revelan que los cautivos eran maniatados, atados y colocados en la misma posición de las esculturas, con la salvedad de que la cabeza del prisionero sí sobresalía y la finalidad del juego era golpear la cabeza de la víctima con la pelota y con eso causarle la muerte.

Otro ejemplo de la relación que el juego mantenía con el mito es la cancha de Copán, en donde encontramos en número sobresaliente de representaciones de papagayos, basta recordar que uno de los pasajes del *Popol Vuh* nos menciona que los Héroes Gemelos sostienen una cruenta batalla contra un sujeto llamado 7-papagayo.

De esta forma, cuando los señores entraban a la cancha ingresaban en el tiempo y el espacio míticos de dichos personajes tan importantes para los mayas. Así esos señores se enfrentaban a las adversidades y sobrevivían, tal como sus antepasados lo habían hecho en el transcurso de las generaciones, desde el principio de su historia.

Así el Juego de Pelota se convertía en un portal hacia otros tiempos, en donde era posible recordar la victoria de los dioses y así justificar, de alguna forma, el poderío con el que contaba el soberano del lugar. Hay que recordar que dentro de las clases dirigentes, en las sociedades mesoamericanas, el domino político iba de la mano con el aspecto religioso. Esto nos comprueba el aspecto religioso de la práctica.

Por otra parte, el número de canchas prueba la importancia que para las clases dirigentes tenía el levantar este tipo de construcción, lo anterior se comprueba con los trabajos de varios investigadores que aseguran que los Juegos de Pelota fueron mandados a hacer por diversos gobernantes de El Tajín.

Las canchas ocupan un sitio importante en la ciudad. Además, en varios casos, se nota una vecindad con los *tzompantli* o muro de cráneos y con los temascales, así la importancia política del juego se nota en la ubicación de las canchas y esto es confirmado por las representaciones de gobernantes en algunos relieves.

Pero el mejor ejemplo para demostrar que las canchas de Juego de Pelota eran un instrumento para probar el poder político de un gobernante o de un centro ceremonial se da con el Gran Juego de Chichén Itzá. La cancha, la más grande de Mesoamérica, servía como un gran promocional del poder de la ciudad y de sus gobernantes, los Itzaes, ya que las dimensiones con las que cuenta son demasiado grandes para practicar el juego.

En el altiplano central también contamos con evidencias que nos hablan de que los señores y sacerdotes practicaban el Juego de Pelota como un entretenimiento, así nos lo dan a conocer los cronistas Sahagún y Durán, que nos mencionan que un método de entretenimiento de las clases dirigentes era practicar el Juego de Pelota e inclusive tenían sus propios accesorios y pelotas que eran custodiados por un sirviente encargado de ese trabajo.

Además de todo lo anterior, el que los señores jugaran a la pelota también guardaba implicaciones con el rango social, ya que en varias inscripciones encontramos los títulos de los gobernantes mayas y entre todos ellos hay uno que me llama la atención, que es el glifo que nos dice “el jugador de pelota” o “el que juega a la pelota”. Desgraciadamente no tenemos registros que nos digan si en el Altiplano Central existía un título semejante para los soberanos, pero yo me inclino

a pensar que muy probablemente así fue. Además el hecho de nombrar un poblado con la palabra *tlachco*, en tiempos de los mexicas, es prueba evidente de la importancia social y política.

Es curioso que una práctica con un alto grado de religiosidad, como lo demuestran las estelas, los códices, pinturas, etcétera, solo haya sido comentada, por los primeros antropólogos de las civilizaciones del Nuevo Mundo, como una actividad de entretenimiento y no mencionen los sacrificios y las ceremonias que el Juego de Pelota tenía, como sí lo hacen con otras actividades como son las fiestas de las veintenas, los partos y la guerra, entre otras.

Al verlo así lo más probable es que los partidos de Juego de Pelota que miraron los españoles fueran estas contiendas entre equipos de los grandes señores en donde se apostaban grandes sumas de oro, o inclusive, mercados o bien los partidos que se celebraban en los barrios y los mercados, como claramente nos lo deja ver Diego Durán al dedicar una parte de su obra al Juego de Pelota, a la manera de jugar, la forma de vivir de los jugadores, cómo los veía la sociedad y lo que apostaban.

Lo anterior demuestra que la vestimenta, utilizada en los juegos lúdicos, era muy sencilla, dado la velocidad con que se jugaba requería que el jugador estuviera ligero y no tuviera dificultades para inclinarse, brincar y todos los demás movimientos que realizaba, y para confirmar mi idea está la vestimenta del *Ullama* actual, en donde solo se utiliza el taparrabos con protección, guantes, guaraches. Por consiguiente se necesitaba de jugadores profesionales para la práctica y para justificar mi hipótesis se encuentra el testimonio de Diego Durán, que nos menciona que en algunos casos los jugadores salían mal heridos, o inclusive, perdían la vida a consecuencia de un pelotazo.

Eran demasiados riesgos para las clases dirigentes el jugar un partido que, en algunos casos, el precio por jugarlo era la propia vida. Pero sabemos que el gobernante jugaba en su propio *tlachco* pero sólo por entretenimiento. Los partidos con carácter religioso eran otra cosa.

Actualmente el Juego de Pelota, que se sigue practicando en algunos estados, es considerado por la pobladores como un evento que atrae la atención de la gente para apostar y divertirse y los equipos cuentan con un dueño que les paga a los jugadores, todo esto posiblemente era similar en tiempos de Moctezuma.

Los señores y sacerdotes practicaban el juego como recreación, aunque no participaban activamente en los juegos profesionales, pero eran estos personajes los que realizaban los juegos con fines religiosos, como se comentó anteriormente,

y la manera de probarlo son las diferentes representaciones que estas civilizaciones nos han legado; la clave es la indumentaria del jugador.

Como se planteó en los capítulos del trabajo, había dos tipos de jugadores: un jugador profesional y otro para los partidos rituales.

El primero sería una persona dedicada exclusivamente a la práctica del Juego de Pelota, era su forma de ganarse la vida y mantener a su familia, lo anterior nos lo hace ver Fray Diego Durán, además nos comenta que el dedicarse a esta actividad exclusivamente era mal visto por la sociedad mexicana, en vísperas de la conquista.

Su modo de trabajar era ir a los mercados o barrios de Tenochtitlan a correr apuestas contra otros jugadores, obviamente los participantes apostaban mantas, productos varios (como maíz, frijol, etc) e inclusive en un arranque de desesperación se jugaban ellos mismos y su familias.

Lo anterior nos confirma que el Juego de Pelota gozaba de una popularidad bastante grande entre la sociedad mexicana y muy posiblemente en las demás civilizaciones de Mesoamérica. Y eso no era exclusivo de los *macehualtin*, sino que los señores también gozaban de dicho espectáculo, pero en el caso de partidos profesionales los señores no participaban, pero sí eran dueños, por así decirlo, de equipos con los que competían contra otros gobernantes.

Soustelle nos comenta que en los recorridos hacia las diversas provincias del imperio mexicano, el *Huey Tlatoani* era recibido con mucha fiesta y solemnidad y entre esos eventos se encontraba un partido en honor del gobernante. Es muy posible que el señor escogiera a los mejores jugadores para su equipo.

Ixtlixóchitl refiere que el emperador Axayácatl, jugando contra el señor de Xochimilco, llegó a apostar el mercado de México contra un jardín perteneciente al segundo, y lo perdió. A la mañana siguiente, unos soldados mexicanos se presentaron ante el jugador demasiado afortunado y al mismo tiempo que lo saludaron y dieron sus presentes, le echaron un collar de flores en que iba oculta una soga y lo ahorcaron.

El hecho de ser parte de la escuadra del señor, posiblemente era la llave para subir de nivel social, porque es muy seguro que los jugadores fueran reconocidos por el pueblo y además, gracias a la manera de practicar el *Ullama* y a los testimonios recolectados por los cronistas, aquel jugador que llegara a pasar la pelota por los anillos de piedra, ubicados en las paredes de la cancha, hacía ganar a su equipo y él ganaba todas las mantas y las apuestas. Además de que lograr dicha hazaña no era cosa de todos los días.

Me atrevo a proponer una analogía con el fútbol actual, como podemos observar los jugadores profesionales gozan de una fama y reconocimiento social, al grado de ser considerados modelos a seguir, casi estoy seguro que en la época prehispánica las cosas no serían tan diferentes ya que la humanidad, a lo largo de toda su historia, siempre ha sentido la atracción hacia las proezas deportivas y lo podemos observar en varias civilizaciones de la historia, como los griegos con su juegos olímpicos, que después de haber sido olvidados fueron “rescatados” en 1896 y son una de las principales competencias a nivel mundial; los romanos con su espectáculo de gladiadores; los ingleses con su torneos medievales, etc.

Además lo anterior lo fundamento en el hecho de que los cronistas, y en especial el padre Durán, nos relatan que cuando el jugador lograba pasar la pelota por el anillo de la cancha la acción, al ser muy difícil de conseguir, era comentada por todo el pueblo, es decir que el jugador era visto como un héroe local, por haber logrado dicha proeza, es más se ganaba el derecho de quedarse con todas las apuestas vertidas en el partido, es decir las mantas, las siembras, etcétera.

De esta forma un jugador de fútbol actual también goza de ese reconocimiento al ser considerado un personaje, que gracias a sus jugadas espectaculares, es consagrado como una leyenda y modelo a seguir de los jóvenes y niños.

Mencionamos anteriormente que la vestimenta de los jugadores profesionales era muy sencilla, como lo vimos en la ilustración de los jugadores que se enviaron a la corte de Carlos V, sólo utilizaban el maxtla, etcétera y eso se debía a la velocidad con que se jugaba y la dureza de la pelota; los frailes nos narran con gran espectacularidad cómo se desarrollaba un juego, quedaron sorprendidos por la rapidez con que se movía la pelota y la agilidad de los jugadores para recibirla y golpearla.

En lo que toca a la vestimenta que se utilizaba para la práctica religiosa podemos observar que es más elaborada y más ostentosa, digna de un gobernante, y esto se debe a que el juego, como ya estaba arreglado para la victoria, no tenía la necesidad de emplearse a fondo para conseguir el triunfo.

Así los vemos en las representaciones de Yaxchilán, en donde encontramos a los señores jugando, con sus ricas vestimentas contra esclavos atados de las manos, además en esas representaciones observamos la relación que se guarda con los astros y los poderes divinos, como lo vimos en el capítulo I.

Otro elemento que demuestra la importancia social que guardaban los jugadores, profesionales y religiosos, son las figurillas encontradas en diversas regiones de Mesoamérica, las que tienen un significado especial son, las localizadas

en el área olmeca, ya que ellas prueban que el juego sí se practicó en dicha región , aunque no se han encontrado edificios relacionados con el juego en el área olmeca, la presencia de las cabezas, las figurillas y las pelotas prueban la práctica del Juego de Pelota en dicha región. Y así el Juego de Pelota y su culto dentro del cual se encontraba inmerso se extendió a diversos lugares del México antiguo, especialmente a aquellos donde la influencia olmeca era intensa, como ya se comentó en el trabajo.

Por todo lo anterior, el Juego de Pelota era actividad que tenía un gran poder de convocatoria era una actividad lúdica en donde se llegaba a apostar hasta la vida misma. Mientras que en el ámbito religioso, el Juego de Pelota, guardaba varias significaciones que iban desde la representación de los movimientos cósmicos hasta simbolizar el ciclo de la vida.

De esta manera se reafirma mi hipótesis ya que había un juego dedicado específicamente a lo lúdico y otro en el contexto religioso, y no como se maneja actualmente que en un solo encuentro del Juego de Pelota se juntaban lo lúdico y lo religioso, y la prueba de eso son los jugadores, ya que como se mencionó a lo largo del trabajo había un jugador para el partido lúdico y uno para el religioso.

Es por eso que el Juego de Pelota ha sobrevivido a través del tiempo, al parecer gracias a la transmisión por medio de la familia, de ahí deriva el juego como una forma de aprendizaje, es decir conocer los mitos de origen, la historia del pueblo, etcétera, además de la poca penetración cultural e ideológica del sector dominante en su momento, esto porque sabemos que el juego fue considerado como demoníaco por los frailes y perseguido por la santa inquisición.

Pero, también, hay que tener en cuenta que los españoles para llevar un mejor control de sus nuevas colonias reunieron a los indígenas en lo que ellos denominaron “pueblos de indios” localizados en toda la República , en estos lugares se conservaron varias de las características de los pueblos conquistados. Por eso no debe de extrañarnos que en algunos lugares del territorio nacional se conserve el Juego de Pelota en sus diversas formas de jugarlo.

Y con respecto a la pregunta que se encuentra en el título del trabajo, El Juego de Pelota en Mesoamérica ¿actividad lúdica o religiosa? La respuesta sería que no es ni una ni otra, sino las dos, pero cada una en su espacio y tiempo determinado, nunca juntas.

De esta manera termina mi trabajo de investigación y espero que haya sido de su agrado. Sin más que comentar agradezco el favor de su lectura y espero que nos volvamos a encontrar muy pronto.

Anexo

El siguiente listado nos muestra el número de canchas para la práctica del Juego de Pelota en varios de los sitios Mesoamericanos que se mencionan en el trabajo.

El orden que seguí para la elaboración de la lista es cronológico, es decir, se encuentra dividida en los tres periodos de la historia Mesoamericana.

Así se tomó la fecha de principio de ocupación de las ciudades para catalogarlos, de tal manera que varias ciudades que tuvieron su esplendor en el periodo clásico, pero su origen en el preclásico, se encuentran localizadas en este último¹.

* No se han encontrado canchas, pero hay indicios de la práctica del Juego de Pelota.

+ Posiblemente se encuentre un juego de pelota con cancha triple.

∅ En este lugar se encontró un juego de pelota con cancha doble.

α En el centro ceremonial, pero hay informes de que cada barrio, así como mercado, contaba con su cancha, con lo que tenemos un mínimo de 6.

ρ Este sitio no entra en los límites de Mesoamérica, sino forma parte de Oasisamérica.

PRECLÁSICO

Sitio Arqueológico	Ubicación	Periodo	Número de Canchas
Chalcatzingo	Morelos	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	0 *
Teopantecuanitlan	Guerrero	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	1
San José Mogote	Oaxaca	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	1
Monte Albán	Oaxaca	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	2

¹ Para la elaboración de esta tabla me basé en el *Atlas del México Prehispánico*, para los sitios y su cronología, y para el número de canchas en las revistas *Arqueología Mexicana*. Ver Bibliografía p. 213.

Dainzú	Oaxaca	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	2
Tres Zapotes	Veracruz	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	0 *
San Lorenzo	Veracruz	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	0 *
El Manatí	Veracruz	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	0 *
La Venta	Tabasco	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	0 *
Dzibilchatún	Yucatán	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	1
Izapa	Chiapas	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	2
Tikal	Guatemala	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	1 +
El Mirador	Guatemala	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	1
Kaminaljuyú	Guatemala	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	0 *
Tlatilco	Estado de México	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	0 *
Teotihuacan	Estado de México	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	0 *
Cholula	Puebla	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	0 *
Copán	Honduras	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	1
Calakmul	Campeche	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	1
Becán	Campeche	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	1
Edzná	Campeche	Preclásico (2500 a.C. - 200 d. C)	1

CLÁSICO

Sitio Arqueológico	Ubicación	Periodo	Número de Canchas
Teotenango	Estado de México	Clásico (200 - 900 d. C.)	1
Cantona	Puebla	Clásico (200 - 900 d. C.)	24
Cobá	Quintana Roo	Clásico (200 - 900 d. C.)	1
Tulum	Quintana Roo	Clásico (200 - 900 d.C.)	1
La Quemada	Zacatecas	Clásico (200 - 900 d. C.)	2
Tula	Hidalgo	Clásico (200 - 900 d. C.)	2
El Tajín	Veracruz	Clásico (200 - 900 d. C.)	17
Xochicalco	Morelos	Clásico (200 - 900 d. C.)	2
Cacaxtla	Tlaxcala	Clásico (200 - 900 d. C.)	0 *
Toniná	Chiapas	Clásico (200 - 900 d. C.)	1
Palenque	Chiapas	Clásico (200 - 900 d. C.)	1
Yaxchilán	Chiapas	Clásico (200 - 900 d. C.)	2
Chinkultik	Chiapas	Clásico (200 - 900 d. C.)	1
San Isidro	Chiapas	Clásico (200 - 900 d. C.)	3 ϕ
Sitio Colonia López Mateos	Chiapas	Clásico (200 - 900 d. C.)	2 ϕ
Chichén Itzá	Yucatán	Clásico (200 - 900 d.C.)	3
Uxmal	Yucatán	Clásico (200 - 900 d. C.)	1
Jaina	Campeche	Clásico (200 - 900 d. C.)	1
Piedras Negras	Guatemala	Clásico (200 - 900 d. C.)	1

Quiriguá	Guatemala	Clásico (200 - 900 d. C.)	1
Dos Pilas	Guatemala	Clásico (200 - 900 d. C.)	1
Plazuelas	Guanajuato	Clásico (200 - 900 d. C.)	1

POSCLÁSICO

Sitio Arqueológico	Ubicación	Periodo	Número de Canchas
Malinalco	Estado de México	Posclásico (900 - 1521 d.C.)	1
México-Tenochtitlan	Distrito Federal	Posclásico (900 - 1521 d.C.)	1 α
Mayapán	Yucatán	Posclásico (900 - 1521 d.C.)	1
Paquime	Chihuahua	Posclásico (900 - 1521 d.C.)	1 ρ
Yagul	Oaxaca	Posclásico (900 - 1521 d.C.)	2

Bibliografía

<p>CEM Centro de Estudios Mayas CIICH Centro de Investigaciones Interdisciplinarias de Ciencias y Humanidades CONACULTA Consejo Nacional para la Cultura y las Artes DIFOCUR Dirección de Investigación y Fomento de Cultura Regional ENAH Escuela Nacional de Antropología e Historia ENEP Escuela Nacional de Estudios Profesionales FCE Fondo de Cultura Económica IIA Instituto de Investigaciones Antropológicas IIH Instituto de Investigaciones Históricas INAH Instituto Nacional de Antropología e Historia INI Instituto Nacional Indigenista MAEFM Misión Arqueológica y Etnológica Francesa en México MNA Museo Nacional de Antropología PEMEX Petróleos Mexicanos SEP Secretaría de Educación Pública SMA Sociedad Mexicana de Antropología UAP Universidad Autónoma de Puebla UNAM Universidad Nacional Autónoma de México</p>
--

Acosta, Jorge R

“El Palacio de Quetzalpapalotl”, Memorias del Instituto Nacional de Antropología e Historia, X, México, 1964.

Acosta, Joseph de

Historia natural y moral de las indias, México, FCE, 1979.

Alva Ixtlixochitl, Fernando de

Obras Históricas, 2 Vols., México, UNAM, 1985.

Angleria, Pedro Martir de

Décadas del nuevo mundo, 2 Vols., Estudio y apéndices de Edmundo O’Gorman, México, Porrúa, Biblioteca Jose Porrúa Estrada de Historia Mexicana núm. 6, 1964.

Arroyo de Anda, Luis

La estela Teotihuacana de la Ventilla, México, INAH, 1963.

Ayala Falcón, Maricela

“La escritura, el calendario y la numeración”, en López Luján, Leonardo y Linda Manzanilla (coords.) *Historia Antigua de México*, Vol 4, México, INAH, UNAM, CONACULTA; Miguel Angel Porrúa, 2001.

Barjau, Luis

La gente del mito, México, INAH, 1988.

Baudez, Claude

“Le roi, la balle, et le maïs: Imágenes du jeu de balle Maya”, *Journal de La Société des Américanistes*, Paris, 1984

Beristáin Bravo, Francisco

“Análisis arquitectónico del juego de pelota en el área central de México”, *Revista Mexicana de Estudios Antropológicos*, XXIX, 1, México, SMA, 1983.

Bernal, Guillermo

“Glifos y representaciones mayas del mundo subterráneo” *Arqueología Mexicana*, núm. 48, México, Raíces, 2001.

Bernal, Ignacio

Yugos de la colección del Museo Nacional de Antropología, México, INAH, 1970.

--- y Arturo Oliveros

Exploraciones arqueológicas en Daízun, Oaxaca, México, INAH, Colección Científica, Serie Arqueología, 1988.

Beuchot, Mauricio

Hermenéutica, lenguaje e inconsciente, Puebla, UAP, 1989.

Beutelspacher, Carlos R.

Las mariposas entre los antiguos mexicanos, México, FCE, 1988.

Beyer, Bernd

“Monte Albán historia de una ciudad”, *Arqueología Mexicana*, núm. 3, México, Raíces, 1993.

Bloch, Marc

Introducción a la Historia, México, FCE, Breviarios núm. 64, 2000.

Boturini Benaduci, Lorenzo

Idea de una nueva historia general de la América Septentrional, Estudio preliminar por Miguel León-Portilla, México, Porrúa, Colección “Sepan Cuantos...” núm. 278, 1986.

Brambila Paz, Rosa

“La zona del Altiplano central en el Posclásico: la etapa de la Triple Alianza”, en López Luján, Leonardo y Linda Manzanilla (coords.) *Historia Antigua de México*, Vol 3, México, INAH, UNAM, CONACULTA; Miguel Angel Porrúa, 2001.

Braniff Cornejo, Beatriz

“El juego de pelota en el lejano noreste”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000.

Broda, Johanna

“El culto mexica de los cerros y del agua”, *Multidisciplina*, 7, México, ENEP-Acatlán, 1982.

“Observación y cosmovisión en el mundo prehispánico”, *Arqueología Mexicana*, núm. 3, México, Raíces, 1993.

“Ciclos de fiestas y calendario solar mexica”, *Arqueología Mexicana*, núm.41, México, Raíces, 2000.

Brown, Roy

“Paquimé”, *Arqueología Mexicana*, núm.6, México, Raíces, 1994.

Brüeggemann, Jürgen

Tajín, Veracruz, México, Gobierno del Estado de Veracruz y Pemex, 1992.

Cabrera, Rubén, Goerge Cogwill y Saburo Sugiyama

“El proyecto Templo de Quetzalcóatl y la práctica a gran escala del sacrificio humano”, en *La época clásica: nuevos hallazgos, nuevas ideas*, México, INAH, 1990.

Canseco Vincourt, Jorge

La guerra sagrada, México, INAH, 1966.

Carr, Edward

¿Qué es la historia?, México, Ariel, 1999.

Carrasco, Pedro

Estructura político-territorial del Imperio tenochca, México, FCE, 1996.

--- y Jesús Monjarás-Ruiz

“La estructura interna de la Triple Alianza”, *Arqueología Mexicana*, núm. 32, México, Raíces, 1998.

Casas, Fray Bartolomé de las

Los indios de México y Nueva España, Edición, prólogo, apéndices y notas de Edmundo O’Gorman, México, Porrúa, Colección “Sepan Cuantos...” núm. 57, 1999.

Caso, Alfonso

“El paraíso terrenal en Teotihuacan”, *Cuadernos Americanos*, I, VI, 6, México, 1942

“Glifos Teotihuacanos “, *Revista Mexicana de Estudios Antropológicos*, 15, México, SMA, 1958

El Pueblo del Sol, México, FCE, 1996

Castañeda López, Carlos

“Las maquetas de Plazuelas, Guanajuato”, *Arqueología Mexicana*, núm. 46, México, Raíces, 2000.

Castellón Huerta, Blas

“Cúmulo de símbolos. La serpiente emplumada”, *Arqueología Mexicana*, núm. 53, México, Raíces, 2002.

Castillo Peña, Patricia

Aspectos iconográficos de El Tajín, Xalapa, Ver., Universidad Veracruzana, 1989.

La expresión simbólica de Tajín, México, INAH, 1995.

Castro-Leal, Marcia

El juego de pelota, México, INAH, Serie Breve del Museo Nacional de Antropología, 1971

“La decapitación y el juego de pelota”, XII Mesa Redonda de la SMA, Cholula, Puebla, 1972.

“Ceremonias y ritos asociados al juego de pelota”, *El juego de pelota , una tradición prehispánica viva*, México, MNA, INAH, 1986.

“El juego de pelota en la costa del Golfo y su relación con otras culturas mesoamericanas”, *El juego de pelota prehispánico*, Toluca, Estado de México, Museo de Antropología, 1989.

“Nuevas ideas sobre el Juego de Pelota”, Uriarte, Maria Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992.

Chavero, Alfredo

“Historia antigua y de la conquista”, *México a través de los siglos*, 4 Vols. , México, Editorial Cumbre, 1980.

Clavijero, Francisco Javier

Historia Antigua de México, Edición y prólogo de Mariano Cuevas, México, Porrúa, Colección "Sepan Cuantos..." núm. 29, 1991.

Códice Chimalpopoca, México, UNAM, IIH, 1995.

Cortés, Hernán

Cartas de Relación, Nota Preliminar de Manuel Alcalá, México, Porrúa, Colección "Sepan Cuantos..." núm. 7, 1997.

Cyphers, Any

"*Las Cabezas colosales*" en *Arqueología Mexicana* núm.12, Raíces, México, 1995.

Dadidoff Misrachi, Alberto

Arqueologías del espejo. Un acercamiento al aspecto ritual en Mesoamérica, México, Danzig Monastir, 1995.

De la Fuente, Beatriz

"El arte olmeca", *Arqueología Mexicana*, núm.12, México, Raíces, 1995.

"Iconografía del México antiguo", *Arqueología Mexicana*, núm. 55, México, Raíces, 2002.

De la Garza, Mercedes

El universo sagrado de las serpientes entre los mayas, México, UNAM, 1984.

Sueño y alucinación en el mundo náhuatl y maya, México, UNAM, CEM, 1990.

"El juego de pelota según las fuentes escritas", *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 1999.

"Los animales en el pensamiento simbólico y su expresión en el México antiguo", *Arqueología Mexicana*, núm. 35, México, Raíces, 1999.

"Mitos mayas del origen del cosmos", *Arqueología Mexicana*, núm. 56, México, Raíces, 2002.

---- y Ana Luisa Izquierdo

“El Ullamaliztli en el S. XVI”, *Estudios de Cultura Náhuatl* núm.14, México, UNAM, 1980.

“El juego de los dioses y el juego de los hombres. Símbolos y carácter ritual del juego de pelota entre los mayas”, Uriarte, María Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992

Del Villar, Mónica

“Xochicalco. La casa de las flores”, *Arqueología Mexicana*, núm. 2, México, Raíces, 1993.

Del Villar, Mónica (Directora General)

Tiempo Mesoamericano, *Arqueología Mexicana*, Edición Especial núm. 11, México, Raíces, 2002.

Díaz, Daniel

“Xochipilli. Príncipe de las flores”, *Arqueología Mexicana*, núm. 39, México, Raíces, 1999.

“Los días del calendario”, *Arqueología Mexicana*, núm. 41, México, Raíces, 2000.

Díaz del Castillo, Bernal

Historia verdadera de la conquista de la Nueva España, México, Editorial del Valle de México, 1985.

Droysen, Johann Gustav

Histórica. Lecciones sobre Enciclopedia y metodología de la historia, traducción de Ernesto Garzón Valdés y Rafael Gutiérrez Girardot, Barcelona, Alfa, 1983.

Durán, Fray Diego

Historia de las Indias de Nueva España e Islas de la Tierra Firme, 2 Vols., Edición de Ángel Ma. Garibay, México, Porrúa, Colección Biblioteca Porrúa de Historia núm. 36, 1984.

Durán, Leonel

El juego de pelota en Mesoamérica, Tijuana, SEP/Cultura, 1984.

D'Olwer, Luis Nicolau

Cronistas de las culturas precolombinas, México, FCE, 1963.

Edmonson, Munro S.

"Calendarios mesoamericanos", *Arqueología Mexicana*, núm. 7, México, Raíces, 1994.

Eliade, Mircea

Lo sagrado y lo profano, Barcelona, Piados, 1998.

Febvre, Lucien

Combates por la historia, Barcelona, Ariel, 1975.

Federico Arreola, Teresa

"Simbolismo del juego de pelota en el Popol Vuh", *Estudios de Cultura Maya*, IX, México, UNAM, 1973.

"El juego de Pelota en el Popol Vuh", Uriarte, María Teresa (Coordinadora) Uriarte, María Teresa (Coordinadora), *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992

Fernández Dávila, Enrique

"San José Mogote, Etlá", *Arqueología Mexicana*, núm. 26, México, Raíces, 1997.

Fernández de Oviedo, Gonzalo

Sumario de la natural historia de las indias, México, FCE, 1979.

Galarza, Joaquín

"Los códices mexicanos", *Arqueología Mexicana*, núm. 23, México, Raíces, 1997.

Galindo Trejo, Jesús

“La astronomía en Mesoamérica”, *Arqueología Mexicana*, núm. 4, México, Raíces, 1993.

Gaos, José

Introducción a “El ser y el tiempo” de Martin Heidegger, México, FCE, 1951.

García Moll, Roberto

“Yaxchilán, Chiapas”, *Arqueología Mexicana*, núm. 22, México, Raíces, 1996.

García Payón, José

“Ensayo de una interpretación de los bajorrelieves de los cuatro tableros del Juego de Pelota Sur del Tajín”, *La Palabra y el Hombre*, Xalapa, Veracruz, México, Num. 26, 1961.

Los enigmas de El Tajín, México, INAH, 1973.

García-Pelayo y Gross, Ramón

Diccionario Enciclopédico Larousse, México, 1997

Garibay, Ángel María (editor)

“Historia de los mexicanos por sus pinturas”, en *Teogonía e historia de los mexicanos. Tres opúsculos del siglo XVI*, México, Porrúa, 1965.

“Historia de México”, en *Teogonía e historia de los mexicanos. Tres opúsculos del siglo XVI*, México, Porrúa, 1965.

Gendrop, Paul

Compendio de arte prehispánico, México, Editorial Trillas, 2000.

González Lauck, Rebecca

“La Venta, una gran ciudad olmeca”, *Arqueología Mexicana*, núm. 12, México, Raíces, 1995.

González Torres, Yolotl

El sacrificio humano entre los mexicas, México, FCE, 1994.

“El sacrificio humano entre los mexicas”, *Arqueología Mexicana*, núm. 15, México, Raíces, 1995.

Graulich, Michel

“Los dioses del Altiplano central”, *Arqueología Mexicana*, núm. 20, México, Raíces, 1996.

“El rey solar en Mesoamérica”, *Arqueología Mexicana*, núm. 32, México, Raíces, 1998.

Fiestas de los pueblos indígenas. Ritos aztecas, Las fiestas de las veintenas, México, INI, 1999.

“Entre el mito y la historia. Las migraciones de los mexicas”, *Arqueología Mexicana*, núm. 45, México, Raíces, 2000.

Grove, David

“Los Olmecas” en *Arqueología Mexicana* #12, Raíces, México, 1995

Hernández de León-Portilla, Ascensión (Edición e Introducción)

Bernardino de Sahagún. Diez estudios acerca de su obra, México, FCE, 1997.

Jiménez Betts, Peter

“La Quemada”, *Arqueología Mexicana*, núm. 6, México, Raíces, 1994.

Johansson K, Patrick

“Los pochtecas en la obra de Sahagún” en *Arqueología Mexicana*, núm. 36, México, Raíces, 1999.

“La muerte en Mesoamérica”, *Arqueología Mexicana*, núm. 60, México, Raíces, 2003.

“Coatépétl: La montaña sagrada de los meixcas”, *Arqueología Mexicana*, núm. 67, México, Raíces, 2004.

Kirchhoff, Paul

Mesoamérica sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales, Suplemento de la Revista Tlatoani, México, ENAH, Sociedad de Alumnos, 1960.

Knauth, Lothar

“El juego de pelota y el rito de la decapitación”, *Estudios de Cultura maya*, 1, México, CEM, 1961

Kowalski, Jeff K.

“Las deidades astrales y la fertilidad agrícola: temas fundamentales en el simbolismo del juego de pelota mesoamericano en Copán, Chichén Itzá y Tenochtitlán” Uriarte, María Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992.

Krickeberg, Walter

“El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso” en *Traducciones mesoamericanistas*, I, México, SMA, 1966.

Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas, México, FCE, 1992.

Las antiguas culturas mexicanas, México, FCE, 1995.

Landa, Fray Diego de

Relación de las cosas de Yucatán, Introducción de Ángel Ma. Garibay, México, Porrúa, Colección Bibliotecas Porrúa de Historia núm. 13, 1982.

Ladrón de Guevara, Sara

“El juego de pelota en el Tajín”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000.

Leyenaar, Teodoro

Ulama: The Ballgame of the Mayas and Aztecs, Leiden, 1988.

“Los juegos de pelota actuales: tradición, recreación, identidad y memoria histórica”, Uriarte, María Teresa (Coordinadora) en *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992.

León-Portilla, Miguel

"Los libros de los mexicas", *Arqueología Mexicana*, núm. 4, México, Raíces, 1993.

Antología de Teotihuacan a los Aztecas, México, UNAM, 1995.

Los antiguos mexicanos a través de sus crónicas y cantares, México, FCE, 1999.

Toltecayotl aspectos de la cultura náhuatl, México, FCE, 1999.

La Visión de los Vencidos, México, UNAM, 2001.

"Mitos de los orígenes en Mesoamérica", *Arqueología Mexicana*, núm. 56, México, Raíces, 2002.

"Niñez y juventud entre los nahuas", *Arqueología Mexicana*, núm. 60, México, Raíces, 2003.

Libura, Krystyna

Los días y los dioses del Códice Borgia, México, Tecolote, 2000.

Libro de Chilam Balam de Chumayel, México, Cien de México, CONACULTA, 2001.

López Austin, Alfredo

Juegos rituales aztecas, México, UNAM, IHH, 1967.

"Mito de una migración", *Arqueología Mexicana*, núm. 4, México, Raíces, 1993.

Tamoachan y Tlalocan, México, FCE, 1995.

Cuerpo humano e ideología. La concepción de los antiguos nahuas, 2 Vols., México, UNAM, 1996.

Hombre Dios, México, UNAM, 1998.

"Los ritos. Un juego de definiciones", *Arqueología Mexicana*, núm. 34, México, Raíces, 1998.

“La religión, la magia y la cosmovisión”, en López Luján, Leonardo y Linda Manzanilla (coords.) *Historia Antigua de México*, Vol 4, México, INAH, UNAM, CONACULTA; Miguel Angel Porrúa, 2001.

López Luján, Leonardo y Linda Manzanilla (coords.)

Historia Antigua de México, 4 Vols, México, INAH, UNAM, CONACULTA; Miguel Angel Porrúa, 2001.

López de Molina, Diana

“Cantona”, *XVII Mesa Redonda, Investigaciones recientes en el Area Maya*, IV, San Cristóbal de las Casas, SMA, 1984.

Lowe, Gareth

Los olmecas de San Isidro en Malpaso, Chiapas, México, UNAM, 1998.

Maldonado Cárdenas, Rubén

“Los relieves del juego de pelota de Chichén Itzá”, *Arqueología Mexicana*, núm. 30, México, Raíces, 1998.

Manrique Castañeda, Leonardo

“Eslabones entre dos mundos. Los códices históricos coloniales”, *Arqueología Mexicana*, núm. 38, México, Raíces, 1999.

Marquina, Ignacio

“Arquitectura Prehispánica”, *Memorias del INAH*, I, México, SEP, 1951.

El Templo Mayor, México, INAH, 1960.

Martínez Don Juan, Guadalupe

“El sitio olmeca de Teopantecuanitlan en Guerrero”, *Anales de Antropología*, XXII, México, IIA, UNAM, 1985.

“Teopantecuanitlán” en *Arqueología Mexicana* núm. 12, Raíces, México, 1995

Martínez, José Luis

Hernán Cortés, México, FCE, Breviarios núm. 519, 1992.

Martos López, Luisa A. y S. Pulido Méndez

“Un juego de pelota en la ciudad de México”, *Arqueología*, segunda época, 1, enero-junio, México, INAH, 1989.

Matos Moctezuma, Eduardo

“La muerte en el México prehispánico”, *Artes de México*, México, núm. 145, 1971.

Una visita al Templo Mayor, México, INAH, 1981.

“Tenochtitlan”, *Arqueología Mexicana*, núm. 4, México, Raíces, 1993.

Muerte al filo de obsidiana, México, FCE, 1997.

“El juego de pelota con doble cancha de San Isidro”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000.

“Mesoamerica”, López Luján, Leonardo y Linda Manzanilla (coords.) *Historia Antigua de México*, Vol 1, México, INAH, UNAM, CONACULTA; Miguel Angel Porrúa, 2001.

Matute, Álvaro

Heurística e Historia, México, CIICH, UNAM, 1999.

Medellín Zenil, Alfonso

“Obras maestras del MAUV” *La palabra y el hombre*, XVI, Xalapa, Ver., Universidad Veracruzana: 135-146, 1974.

Miller, Mary Ellen

The Murals of Bonampak, Princeton University, 1986.

“Bonampak”, *Arqueología Mexicana*, núm. 16, México, Editorial Raíces, 1995.

El arte de Mesoamérica, Barcelona, Ediciones Destino, 1999.

“Lo último en los murales de Bonampak. Una nueva mirada”, *Arqueología Mexicana*, núm. 51, México, Raíces, 2001.

“Reconstrucción de los murales de Bonampak”, *Arqueología Mexicana*, núm. 55, México, Editorial Raíces, 2002.

Monjarás Ruiz, Jesús

“La Triple Alianza” en *Arqueología Mexicana*, núm. 15, México, Raíces, 1995.

Mohar Betancourt, Luz María

“El tributo mexicana en el siglo XVI”, *Arqueología Mexicana*, núm. 4, México, Raíces, 1993.

“Tres códices nahuas del México antiguo”, *Arqueología Mexicana*, núm. 23, México, Raíces, 1997.

Motolinia, Fray Toribio

Historia de los indios de la Nueva España, Estudio crítico, apéndices, notas e índice de Edmundo O’Gorman, México, Porrúa, Colección “Sepan Cuantos...” núm. 129, 1990.

Navarrete, Carlos

“Los mitos del maíz entre los mayas de las Tierras Altas”, *Arqueología Mexicana*, núm. 25, México, Raíces, 1997.

Navarrete, Federico

“Vivir en el universo de los nahuas”, *Arqueología Mexicana*, núm. 56, México, Raíces, 2002.

Obregón Rodríguez, Ma. Concepción

“La zona del Altiplano central en el Posclásico: la etapa de la Triple Alianza” López Luján, Leonardo y Linda Manzanilla (coords.) *Historia Antigua de México*, Vol. 3, México, INAH, UNAM, CONACULTA; Miguel Angel Porrúa, 2001.

Odena Güemes, Lina

“Paul Kirchhoff y la historia antigua de México”, *Arqueología Mexicana*, núm. 20, México, Raíces, 1996.

O’Gorman Edmundo (director)

El Libro perdido de Fray Toribio Motlonia, México, UNAM, 1996.

Ojeda Díaz, Ma. De los Ángeles

“Colección de códices de la Biblioteca Nacional de Antropología e Historia”, *Arqueología Mexicana*, núm. 12, México, Raíces, 1995

“Los Códices del Grupo Borgia”, *Arqueología Mexicana*, núm. 23, México, Raíces, 1997.

Oliveros, Arturo

“Supervivencia del juego de pelota prehispánico”, *Religión en Mesoamerica*, XII Mesa Redonda, SMA, México, 1972

“Dainzú-Macuilhóchitl”, *Arqueología Mexicana*, núm. 26, México, Raíces, 1997.

“Monte Albán, Oaxaca. La ciudad de la gente de las nubes”, *Arqueología Mexicana*, núm. 55, México, Raíces, 2002.

Ordoño, César

El Juego de Pelota, México, Innovación, 1982.

Ortiz, Ponciano, María del Carmen Rodríguez y Alfredo Delgado

“El Proyecto Manatí, temporada 1988, informe preliminar”, *Arqueología*, 3, México, INAH, 1988.

“Las ofrendas de El Manatí y su posible asociación con el juego de pelota: un yugo a destiempo”, en Uriarte, Maria Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, Siglo XXI/DIFOCUR, 1992.

Pastory, Esther

“The Historical and Religious Significance of the Middle Classic Ball Game”.
Religión en Mesoamerica, XII Mesa Redonda, SMA, México, 1972.

“El arte”, en López Luján, Leonardo y Linda Manzanilla (coords.) *Historia Antigua de México*, Vol 4, México, INAH, UNAM, CONACULTA; Miguel Angel Porrúa, 2001.

Pérez Bolde, Alfredo

La tira de la peregrinación o Códice Boturini, Guanajuato, 1980.

Pérez Suárez, Tomas

“El dios del maíz en Mesoamérica”, *Arqueología Mexicana*, núm. 25, México, Raíces, 1997.

Piña Chan, Román

Tlatilco, I, México, INAH, 1958.

El pueblo del jaguar. Los olmecas arqueológicos, México, MNA, 1964.

Historia, Arqueología y Arte Prehispánico, México, FCE, 1972.

Quetzalcoatl Serpiente Emplumada, México, FCE, 1977.

Xochicalco; el mítico Tamoanchan, México, INAH, Colección Científica, Serie Arqueología, 1989

El lenguaje de las piedras, México, FCE, 1995.

“Las figurillas de Jaina”, *Arqueología Mexicana*, núm. 18, México, Raíces, 1996.

Chichén Itzá. La ciudad de los brujos del agua, México, FCE, 1998.

---- y Miguel Covarrubias

El Pueblo del Jaguar. Los olmecas arqueológicos , México, MNA, 1964.

---- y Patricio Castillo Peña

Tajín. La ciudad del dios huracán, México, FCE, 2001.

Pomar, Juan Bautista

“Relación” en *Poesía náhuatl*, México, Seminario de Cultura Náhuatl, UNAM, 1964-1968.

Popol Vuh. Las antiguas historias Quiches, traducidas del texto original, con introducción y notas, México, FCE, 1957.

Popol Vuh, México, FCE, 2000.

Riva Palacio, Vicente (Director General)

México a través de los siglos, 5Vols., México, Cumbre, 1980.

Rossell, Cecilia

“Códices mixtecos prehispánicos”, *Arqueología Mexicana*, núm. 3, México, Raíces, 1993.

Ruz Lhuiller, Alberto

El pueblo maya, México, Salvat, 1986.

Sahagún, Fray Bernardino de

Historia general de las cosas de Nueva España, Edición, numeración, anotaciones y apéndices de Ángel Ma. Garibay, México, Porrúa, Colección “Sepan Cuantos...” núm. 300, 1997.

Scheffler, Lilian y Arturo Oliveros

“El Juego de Pelota en Mesoamerica”, *Juegos y deportes en México*, México, SEP, 1984

---- y Regina Reynoso

El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales, México, Premiá, 1985.

Schele, Linda y David A. Freidel

“The Courts of Creation: Ballcourts, Ballgames, and Portals to the Maya Otherworld”, *The Mesoamerican Ballgame*, 1986.

--- y Mary Ellen Miller

The Blood Kings: Dynasty and Ritual in Maya Art, Fort Worth, Kimbell Art Museum, 1986.

--- David Freidel y Joy Parker

El Cosmos Maya: tres mil años por la senda de los chamanes, México, FCE, 2001.

Ségota, Dúrdica

“El panteón mexica”, *Arqueología Mexicana*, núm. 15, México, Raíces, 1995.

Sepúlveda y Herrera, María Teresa

La Matricula de Tributos, *Arqueología Mexicana*, Edición Especial 14, México, Raíces, 2003.

Sharer, Robert J.

La civilización maya, México, FCE, 1999.

Simeón, Remi

Diccionario de la lengua Nahuatl, México, S. XXI, 2004

Solanes Carrero, María del Carmen y Enrique Vela

Atlas del México Prehispánico, *Arqueología Mexicana*, Especial núm. 5, México, Raíces, 2000.

Solís, Felipe

El juego de pelota en México-Tenochtitlán: evidencias arqueológicas, Culiacán, DIFOCUR, 1990.

“Evidencias arqueológicas de la práctica del juego de pelota en la antigua México-Tenochtitlan”, en Uriarte, Maria Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, S.XXI/DIFOCUR, 1992.

--- Eduardo Matos Moctezuma y Ángel Gallegos

Hernán Cortés y la conquista de México, México, México Desconocido, Colección Pasajes de la Historia núm. 11, 2003.

--- y Angel Gallegos

El reino de Moctezuma, México, México Desconocido, Colección Pasajes de la Historia núm. 1, 2000.

Sotelo, Laura

Ideas cosmológicas mayas en el siglo XVI, México, UNAM, CEM, 1988.

“Los códices mayas”, *Arqueología Mexicana*, núm. 23, México, Raíces, 1997.

Soustelle, Jacques

Los Olmecas, México, FCE, 1984.

La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista, México, FCE, 1996.

El Universo de los Aztecas, México, FCE, 2004.

Spranz, Bodo

Los dioses en los códices mexicanos del grupo Borgia, México, FCE, 1993.

Stern, Theodore

“The Rubber Ball Games of the Americas”, *Monographs of the American Ethnological Society*, 17, Londres, University of Washington, 1966.

Taladoire, Eric

“Les terrains de jeu de balle”, *Estudios Mesoamericanos*, 11, 4, MAEFM, México 1981.

“El juego de pelota precolombino”, *Arqueología Mexicana*, núm. 9, México, Raíces, 1994.

“El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000.

Tarkanian, Michael J., y Dorothy Hosler

“La elaboración de hule en Mesoamérica”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000.

Taube, Karl

“Antiguos dioses mayas”, *Arqueología Mexicana*, núm. 20, México, Raíces, 1996.

“Los héroes gemelos y la derrota de Xibalbá”, *Arqueología Mexicana*, núm. 20, México, Raíces, 1996.

Tezozomoc, Alvarado

Crónica Mexicana, Anotada por M. Orozco y Berra. Precedida del Códice Ramírez, México, Porrúa, Colección Biblioteca Porrúa de Historia núm. 61, 1987.

Thompson, Eric

Historia y religión de los mayas, México, Siglo XXI Editores, 1975.

Grandeza y decadencia de los mayas, México, FCE, 1992.

Torquemada, Fray Juan de

Monarquía Indiana, 3 Vols, Edición facsímile, Introducción de Miguel León-Portilla, México, Porrúa, Colección Biblioteca Porrúa de Historia núms.. 41-42-43, 1997.

Turok, Marta

“Entre el sincretismo y la supervivencia. El juego de pelota en la actualidad”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000.

Uriarte, Maria Teresa (coord.)

El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia, México, S.XXI/DIFOCUR, 1992.

Uriarte, Maria Teresa

“El juego de pelota en los murales de Tepantitlan, en Teotihuacan”, en Uriarte, Maria Teresa (Coordinadora) *El Juego de Pelota en Mesoamérica, Raíces y Supervivencia*, México, S.XXI/DIFOCUR, 1992.

“Mariposas, jaguares, sapos y estrellas. Práctica y símbolos del juego de pelota”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000.

Vela, Enrique

“Los Olmecas (1200-400 a.C.)”, en *Arqueología Mexicana* núm. 12, Raíces, 1995, Suplemento.

Velázquez Morlet, Adriana

“El juego de pelota de Chichén Itzá”, *Arqueología Mexicana*, núm. 44, México, Raíces, 2000.

Westheim, Paul

Arte antiguo de México, México, FCE, 1950.

La escultura del México antiguo, México, UNAM, 1956.

Wilcox, David R.

“La expresión más septentrional del juego de pelota de Hohokam y la prehistoria del Nuevo Mundo”, en Uriarte, Ma. Teresa (Coordinadora), *El Juego de Pelota en Mesoamerica. Raices y Supervivencia*, Siglo XXI/DIFOCUR, México, 1992.

Whyshak, Worthing

“Posible Ball Court at La Venta, México”, *Nature*, Londres, MacMillan Journals, 1971.

Zavala, Silvio

Ensayos sobre la colonización española en América, México, FCE, 1978.