

Beatriz Barba de Piña Chán

Deidades del juego de pelota mesoamericano*



A través de lo que se conserva como *ulama* de cadera o de brazo en nuestros tiempos, no podemos conocer el juego de pelota mesoamericano más que en detalles formales y en algunas exigencias de moralidad que se hacen a los jugadores. En la antigüedad el juego de pelota tuvo una gran trascendencia social, deportiva, militar, política, religiosa y filosófica, todo lo cual se perdió durante la Colonia por ser considerado una práctica supersticiosa por las autoridades españolas. Su importancia se deja sentir en todas las manifestaciones que nos quedaron del México antiguo: en figurillas de barro, vasos de cerámica, esculturas, pinturas, la arquitectura de los centros ceremoniales, códices y relatos de los cronistas indios y españoles de los siglos XVI y XVII.

Se plasmaron artísticamente jugadores solos o en equipo: las canchas muestran la consideración arquitectónica que merecía el juego, habiéndose construido para él grandes edificios, ornamentados y sembrados de plantas sagradas, además de que estaban cerca de los

principales templos; los códices narran cultos, ritos, toponimia, nombres propios, deidades y personajes históricos que se enfrentaban en la contienda, y en cuanto a los cronistas, unos reseñan los mitos del juego de pelota, otros que fue prohibido por su contenido demoníaco y otros más que algunos apostaban tanto, que a menudo quedaban en la miseria o se convertían en esclavos; pero todos coinciden en que los jugadores eran expertos y el ambiente estaba cargado de religiosidad.

Lo que ahora vamos a exponer es un resumen de la investigación sobre el esoterismo que envolvió al juego de pelota mesoamericano, y que nos ocupa hace tiempo. Debido a que encontramos variantes cronológicas y regionales, lo presentaremos partiendo de las culturas más antiguas para llegar al momento de la Conquista.

Preclásico (1200-200 a.C.)

En este periodo, algunas aldeas sedentarias y pequeños lugares con construcciones religiosas que no fueron precisamente centros ceremoniales al parecer

carecían de cancha, pero cualquier espacio delimitado con piedras servía para el juego. Se han recuperado representaciones de jugadores en las figurillas tipo D-2 de Tlatilco, individuos desnudos con protectores de rodillas, caderas y brazo. Un poco más tarde, hay figurillas tipo E con una pelota en las manos y un tocado protector; también en el Occidente encontramos recuerdos de este deporte, durando hasta muy tardíamente sus grandes figuras huecas con bate.

En el Altiplano y en el Occidente de México se han encontrado pequeñas vasijas en forma de aves acuáticas, cabezas de tlacuaches o tortugas, que se colgaban al cuello de los jugadores y que probablemente contuvieron plantas alucinógenas o estimulantes; algunas esculturas huecas de Occidente y figurillas de jugadores de pelota en academia de Tlatilco, nos muestran cómo las lucían.

Protoclásico (200 a.C. a 200 de n.e.)

Algunos sitios privilegiados comenzaron pronto una vida complicada, aun-

* Éste es un avance de una investigación más amplia; se le han suprimido las notas.

que no se pueden llamar francamente centros ceremoniales catalizadores de la sobreproducción y detentadores del poder político y religioso, sino sólo un principio de ello. Lo tenemos en el sur y sureste, en la región maya y olmeca; en esta última no encontramos canchas que nos hablen de sus ritos, pero sí esculturas monolíticas que representan cabezas decapitadas de jugadores; algunas de ellas llevan yelmos con el símbolo del tigre, por lo que deducimos que el juego ya se había cargado de religiosidad y servía como ordalía de dioses y para tomar decisiones políticas en las que los líderes no involucraban a la población y resolvían sus contiendas personales en las canchas; ejemplificaríamos esto con La Venta, Tabasco, y San Lorenzo Tenochtitlan. La zona maya también tiene juegos de pelota para estas fechas pero tampoco nos aclaran mucho de su misterio.

Aquí incluiríamos a Izapa, asentamiento cívico y religioso olmeca-maya que nos interesa porque sus bajorrelieves relatan las historias de la segunda parte del *Popol Vuh*, cuando Hunahpú, héroe cultural, deidad solar y de la agricultura, va a jugar pelota al inframundo contra los Camé, dioses de la oscuridad, de la muerte y de las enfermedades. Ahora no tenemos espacio más que para mencionarlo, pero podemos asegurar que para estas épocas el juego se mantenía como ordalía divina y se relacionaba con dioses de la fertilidad, de la vida y de la muerte, con el Sol y la Luna, y con algunos animales como el tigre, el conejo y la tortuga.

Se menciona por primera vez la historia de la virgen fecundada por milagro, que da a luz al héroe que vengará a su padre después de que un pequeño animal le enseña los enseres del juego de sus antepasados; también está presente el relato de la decapitación de Hunahpú por los sacerdotes murciélagos,

y finalmente, el mito de la elevación al cielo de los jugadores muertos en contienda, que se convierten en Sol y Luna, y compiten con otros guerreros muertos que se transforman en estrellas.

Clásico temprano (200 a 500)

En este periodo comienzan los centros ceremoniales como ciudades capitales donde se centran todos los poderes.

En Oaxaca, el sitio de Dainzú o Macuilxóchitl nos muestra el rito de la decapitación en forma exagerada y una cancha atípica con varias deidades; una de ellas, irreconocible por su mal estado de conservación, está sentada en un trono en forma de felino —animal siempre presente en el juego—, que también se halla en bajorrelieves mayas como el monumento 27 de El Baúl, donde el ganador lleva un casco de tigre y parece degollar o ahorcar al que ha perdido. El esoterismo de épocas anteriores continúa.

Clásico tardío (500 a 900)

Apogeo de los centros ceremoniales de gobierno sacerdotal. En esta época el juego consolidó sus valores cosmogónicos, políticos, económicos y religiosos. Las canchas (*tlachco*) comenzaron a construirse con planta en forma de "I" latina con una línea central en cuyo punto medio se concibió el centro de la tierra; ahí se ponían pequeños altares para los dioses del juego durante sus fiestas calendáricas. Tanto la línea como el punto se convirtieron en ejes esotéricos que señalaron al horizonte terrestre (*técotl*), y a la línea que va de la mitad del cielo a la mitad del inframundo pasando por el agujero medio de la cancha (*itzompan*).

En los centros ceremoniales se construyeron uno o varios *tlachcos*, aunque sólo había uno principal —la cancha de deidades (*teotlachco*)— que se usaba en ceremonias religiosas, ordalías, adivinaciones y sacrificios; las otras, más pequeñas (*tezcattlachco*), se utilizaban para juegos menores y para mantener en buen estado físico a los militares, aunque también eran sitios de algún modo sagrado donde se hacían ceremonias religiosas de segunda importancia.

Aparecieron en este periodo los anillos empotrados (*tlachtamalácatl*) y los marcadores movibles, con base (estela de La Ventilla, Teotihuacan) o sin ella (disco de Chincultik), y abundaron los bajorrelieves, como las escalinatas de Yaxchilán, que dejan claro que el movimiento solar era el de la pelota, y las deidades que presidían el juego eran el Sol y la Tierra.

En Teotihuacan tenemos marcadores movibles ornamentados con influencias del Golfo y con representaciones del signo *ollin* (movimiento), en un mural que forma parte del conjunto llamado Tlalocan. Cuida a uno de esos marcadores el dios Xólotl (no muy bien identificado: también puede ser Macuilxóchitl, dios del juego), y al otro marcador Tláloc, poco reconocible a no ser por una gran lágrima que cae de su ojo.

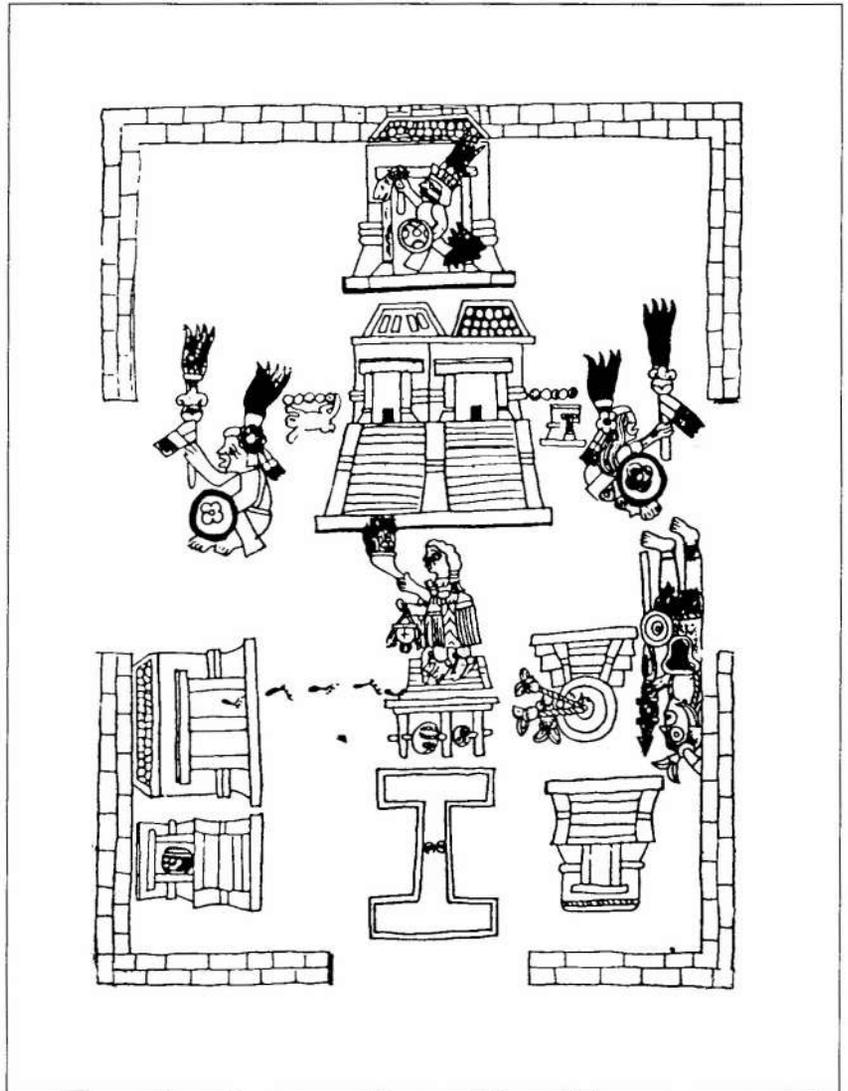
La presencia de jueces, dioses y jugadores muy ornamentados nos da idea de la importancia social, económica y religiosa que tenía el *tlachco*, que parece haber aumentado el número de sus ritos según vemos en la profusión de deidades, personajes civiles, militares y sacerdotes. Hay detalles que persisten desde el Protoclásico, como un decapitado que canta y graderías para público y jueces; considerando que no se ha encontrado cancha en Teotihuacan, estamos autorizados a concluir que se llevaba a cabo en cualquier espacio limitado por esos impresionantes marcadores.

En Monte Albán la cancha tiene nichos rectangulares cuyo uso aún se discute; en el centro se encontró un altar de piedra, por cuya mitad pasaba la línea divisoria del juego que unía a los nichos. Sólo la escalinata y un talud conservan un poco de decoración, utilizando figuras de chalchihuites para ello. Caso menciona que Macuilxóchitl, "5 Flor", era dios de los juegos y su equivalente zapoteca se llamaba Quia-belagayo con dos capitanes cuyos nombres eran Baaloo y Baalachi.

Posclásico temprano
(900-1200)

Los centros ceremoniales pasan a ser capitales militares, lo que se refleja en el *tlachco*. Puede decirse que es la gran época del juego de pelota. Aparecen enormes canchas, muy ornamentadas, con esculturas, construcciones adosadas, pinturas, templos, *tzompantlis*, temazcales, anillos y nichos.

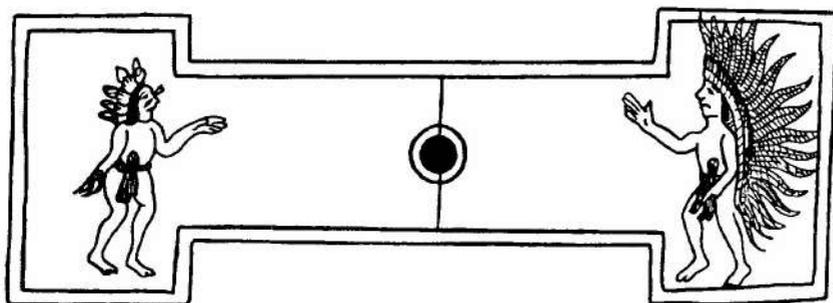
Chichén Itzá es el mejor ejemplo de esta época, con una cancha de 168 m de longitud por 70 de ancho, en la que encontramos anillos, banquetas, bajo-relieves, *tzompantlis*, templos superiores, templos adosados, pinturas murales y esculturas. Lo más impresionante, después de sus dimensiones, son los bajo-relieves de sus banquetas, en los que dos equipos de siete jugadores cada uno se enfrentan en una ceremonia final donde es decapitado el jefe del equipo perdedor. El ornamento de los contendientes es muy rico, destacando los protectores de algodón, los tocados de plumas finas, los *cactlis* de cuero y plumas, los protectores de rodilla de materiales preciosos y los collares de chalchihuites para un equipo y los caracoles cortados para el otro; todos llevan yugos en la cintura, con palmas que ostentan figuras de tigre, muerte, mono o



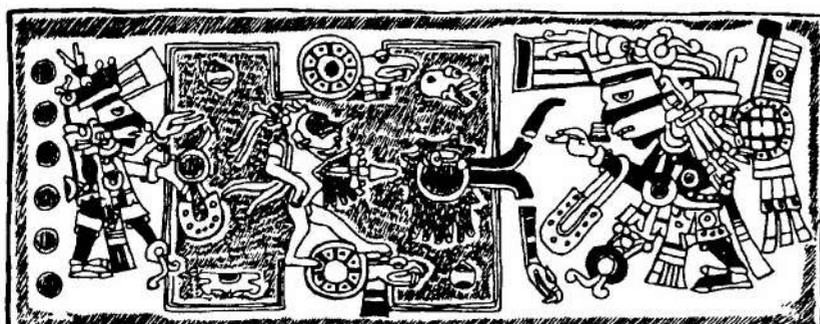
Representación del Templo Mayor, según Sahagún (*Códice Matritense*). Frente al doble templo de Tláloc y Huitzilopochtli, con los techos decorados, están el templo de Quetzalcóatl, el *tzompantli* y el juego de pelota; a los lados, casas de sacerdotes y la piedra del sacrificio gladiatorio. Tomado de Marquina (1981).

serpiente. Del cuello cortado del vencido brotan seis serpientes y de en medio de ellas surge una planta llena de flores que identificamos como *Datura L.* (*Ceratocaula Ort.*), un alucinógeno sagrado considerado hermano del *ololihqui* y usado como medicina y narcótico por sus principios activos (alcaloides del tropano); muy probablemente se daba para que no sintiera dolor el decapitado.

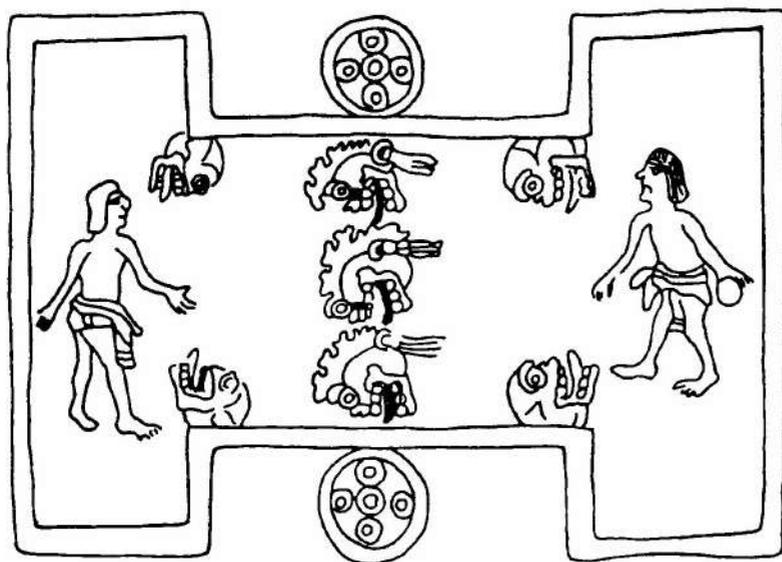
La pelota está en el centro, es de hule, savia preciosa o sangre, y lleva un cráneo descarnado que canta, con peinado de guerrero de alto grado, cepillado y con chalchihuites entretejidos. Los anillos del juego son dos serpientes emplumadas, con crótalos, entrelazadas; este símbolo que es el más representado en los *tlachtemalacates* en todos los tiempos, parece ser Quetzalcóatl en su



Juego de pelota de la *Historia tolteca-chichimeca*. Contienen Quauhtliztac contra Apanecatli; por el tamaño mayor, aparentemente gana el segundo. Es notable el agujero medio llamado *itzompan*.



Juego de pelota entre el Tezcatlipoca rojo (el día) y el Tezcatlipoca negro (la noche). Sobre el *itzompan* se realiza un sacrificio (extracción de corazón). El tamaño mayor del Tezcatlipoca rojo indica que es el ganador y el que recibe la sangre preciosa en forma de serpiente.



Juego de pelota del *Códice Magliabecchi*. Presenta siete cráneos, mismo número que los Camé, dioses de la muerte del inframundo maya. Los anillos lucen cinco chalchihuites como puntos cardinales preciosos o *quincunce*.

personalidad venusina, con su doble aspecto de estrella matutina y vespertina. Hay una escultura de tigre que debió haber funcionado como portaestandarte.

El juego de pelota de Xochicalco es muy semejante al de Tula, Hidalgo, en sus dimensiones, pero el primero tiene anillos y marcadores móviles en forma de cabezas de guacamaya, que simbolizaron soles nocturnos, falsos dioses, o quizás dioses de pueblos vencidos. Esculturas de esta ave también se manejaron como marcadores en Copán.

En Tajín, Veracruz, aparecen dos juegos de pelota con descripciones de los rituales que soportaban: iniciación de jugador y guerrero, sacrificio (extracción de corazón) del vencido y culto a las deidades del maíz, de la fertilidad y del pulque, siendo éste, probablemente, la bebida ritual en las fiestas relacionadas con el deporte. La iconografía es muy rica, encontramos serpientes terrestres, celestes, buhos simbolizando la noche, corrientes de agua que contienen urnas funerarias de donde sale el dios de la muerte, figuras de civiles, nobles y sacerdotes, y las deidades Tláloc, Quetzalcóatl, Nácxitl, Chaac Mol, Cipactli, Ixtlilton y Mictlantecuhtli.

Quetzalcóatl se presenta como estrella matutina y vespertina. El conejo señala a Ome Tochtli y a Mayahuel: las plantas de maíz y de maguey nos hablan de la fertilidad y de los cultos a ella. El Sol se reconoce en diferentes formas: Xólotl es una máscara que lo lleva en su camino al crepúsculo y numerosas figuras de ollin señalan la idea de movimiento para el juego de la pelota. El jaguar no es tan importante como el águila —mensajera solar— que junto con el sacrificio de corazón, constituyen los dos elementos que anuncian el Posclásico pleno, el militarismo chichimeca.

Posclásico tardío (1200-1521)

El *tlachco* más importante en esta época es desde luego el de México-Tenochtitlan, citado por todos los cronistas como una gran construcción frente al Templo Mayor, que tenía un *tzompan-tli* cerca, y al cual utilizaban frecuentemente como templo, sobre todo en las festividades dedicadas a Huitzilopochtli, en especial Panquetzaliztli, cuando se llevaba la efigie de este dios y se sacrificaban cuatro cautivos vestidos como Paynal, deidad al servicio de aquél.

La mayor parte de los códices tienen dibujos de los juegos de pelota; el *Borbónico* desplaza una planta arquitectónica en la fiesta de Teculhuitontli, describiendo una partida entre Centéotl e Ixtlilton contra Quetzalcóatl y Cihua-cóatl, lo mismo que el *Códice Hamy*. El *Borgia* tiene varios *tlachcos*, pero el principal narra la lucha del Tezcatlipoca rojo contra el Tezcatlipoca negro, día y noche, Sol y estrellas, la luz triunfando sobre la oscuridad. En la *Historia tolteca-chichimeca*, se presenta una contienda entre Quauhtliztac y Apanecatli. En el *Códice Nuttall* tiene variadas significaciones: cósmicamente señala la noche cuando sale de las fauces de Cipactli, la Tierra; también se usa como idea de lucha, en la escena de "8 Venado" que juega con "7 Serpiente"; o bien forma parte de toponimias y nombres personales, como la mujer "11 Serpiente".

A pesar de que los códices nos hablan de un profundo oscurantismo contenido en el juego de la pelota, los cronistas rescatan poco de ello, pero todos se dan cuenta de la importancia social y económica que tiene.

En la *Relación de Michoacán* se describe un mito donde un rey va a pelear y es sacrificado, su hijo póstumo

es advertido por una iguana de lo que sucedió y lo vengó, convirtiéndose los dos en Sol y Luna; este relato es muy semejante al del *Popol Vuh*. Entre los cronistas, Durán aclara que el dios general de todos los juegos era Ome Tochtli, "2 Conejo"; los jugadores le ofrecían comida y copal, y durante la contienda gritaban su nombre. Describe el suelo de la cancha como liso, encalado y con pinturas de ídolos y demonios, cosa que no llegó hasta nuestros días; también, que alrededor del edificio se sembraban hiladas de colorines (*tzompancuáhuatl*) a los que veían como plantas sagradas; narra que sobre los anillos estaban esculpidos los dioses del juego (que eran monos), y que los jugadores hacían una ceremonia de velación de armas: alzando sus protectores y pelota rezaban a los cerros, aguas, fuentes, quebradas, árboles y a todo lo creado, así como al total de los dioses inventados, con lo que debemos entender que invocaban a todas las deidades y fuerzas de la naturaleza.

Fray Diego de Landa no menciona a ningún dios en el juego y se refiere sólo a que los muchachos, al llegar a la edad de jugar a la pelota, se iban a vivir a una casa comunal, pintaban su cuerpo de negro y no salían de ahí hasta que se casaban.

Motolinía nos aclara la relación entre el hule y la sangre, cuando cuenta que hacían chorrear gotas de hule en el papel y lo quemaban frente a los ídolos en igual forma que la sangre sacrificial, y que también ponían hule en la cara de los ídolos.

Tezozómoc relata que en el *teotlachco* Huitzilopochtli se comió a sus tíos, los Tzentzonhuiznáhuac o estrellas, y le sacó el corazón a su hermana Coyolxauhcihuatl y se lo comió; se refirió a las fases menores de la Luna y a que en ese mito el nacimiento de Huitzilopochtli fue en una cancha pelotera, lo que

le da una profunda personalidad militar a esa deidad.

Muñoz Camargo, perteneciente a la nobleza indígena, sólo menciona la importancia del rito del juego como deporte y centro de apuestas, y que los que perdían se quedaban sin nada de lo que llevaban y los que ganaban lograban ropa, oro, esclavos, piezas de plumería y otras riquezas. Insiste en que los plebeyos no podían jugar y que era un juego sólo de señores.

Fray Bernardino de Sahagún describe la fiesta de Panquetzaliztli, donde se sacrificaban en el juego de pelota a cuatro esclavos, dos a Amapan y dos a Oapatzan, y ensangrentaban con los cuerpos el piso de la cancha en una ceremonia muy compleja que incluía a Tlaltelolco y Popotla. También menciona un viejo mito de Quetzalcóatl, que al salir de Tula puso un juego de pelota en la sierra, y su raya media se hizo muy profunda, de modo que aún se conserva.

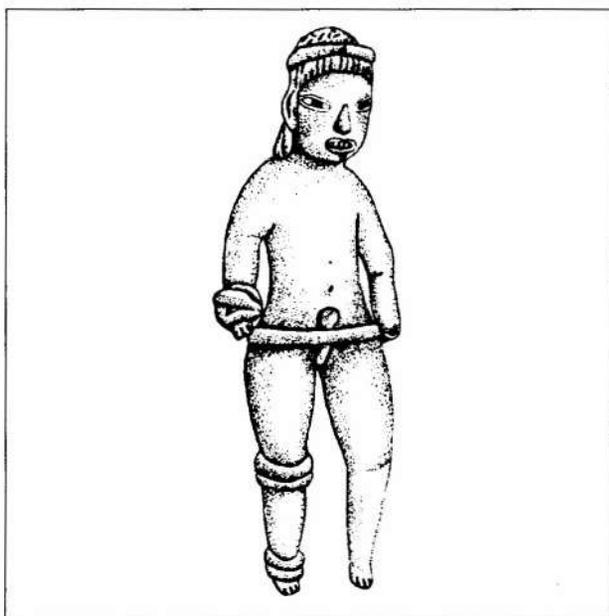
Fray Juan de Torquemada hace numerosas citas del juego, aclarando que era práctica deportiva, reto de reyes, ordalía divina, lugar donde las deidades se convertían en nahuales, y templo. Resumiendo veamos lo que dice:

a) Como deporte menciona a Nezahualcóyotl contendiendo con un *ocelotl*, que debió ser un jugador de alto rango.

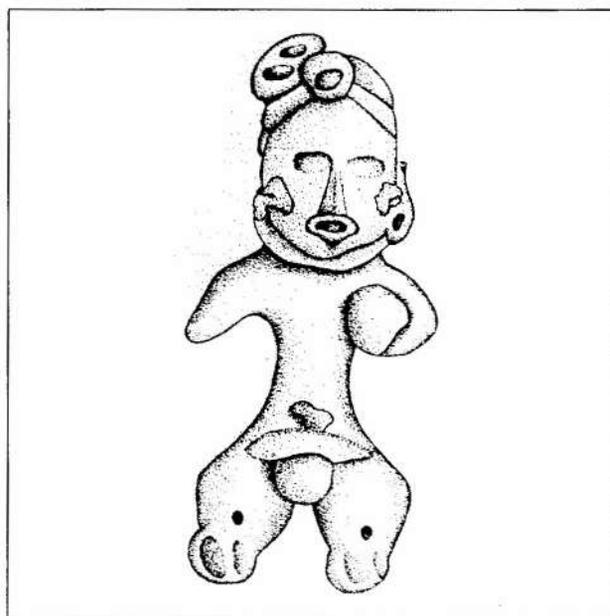
b) Como reto de reyes relata que Axayácatl, rey de México, jugó con Xihuitlémoc, rey de Xochimilco, apostando su reinado contra codornices; perdió, pero traicionadamente mató a su rival y extendió su imperio a Xochimilco.

c) Como ordalía cita el juego de Nezahualpilli contra Moctezuma en el que el primero, ganando, demostró al segundo que iba a ser conquistado por gentes que venían de lejanas tierras.

d) La transformación al nahual la describe en el juego de pelota de Cholula donde Tezcatlipoca se convirtió en tigre y ganó a Quetzalcóatl.



Figurilla de barro de Tlatilco, Estado de México. Corresponde al Preclásico (900-600 a.C.). Es un jugador de pelota con protectores de rodilla, tobillo y mano.



Figurilla de barro del Preclásico (600-400 a.C.). Es un jugador sin protectores de cuerpo pero con cabeza cubierta.

e) Detalla ritos sacrificiales en el *tezcacatlachco*, donde se dedicaban al dios Huitznáhuac en la fiesta de Ome Acatl.

f) Narra ritos calendáricos como la fiesta de Panquetzaliztli, en el *teotlachco*, donde se sacrificaban codornices y cuatro cautivos de guerra y esclavos, presidiendo Huitzilopochtli, Tlachahuepan y Paynalton.

g) Por último, refiere todo acerca del juego: las apuestas, lo que se apostaba, las consideraciones que la sociedad tenía con el jugador que metía la pelota por el *tlachtomalácatl* (que era gran ladrón o adúltero pero jugador maravilloso). También describe la propiciación del primer juego, en el que el sacerdote rezaba y echaba cuatro veces la pelota —una por cada punto cardinal—, así como las obligaciones del señor que invitaba a jugar y las numerosas ofrendas a los ídolos del juego. Dándole la debida importancia, apunta que Moctezuma jugó frente a los españoles.

Hernando Ruiz de Alarcón sólo re-

cupera oraciones dedicadas a Quetzalcóatl y Matl —dioses peloteros y guerreros— que hieren y golpean; y Jacinto de la Serna menciona a Hauiatl Teotl como dios de los juegos, burlas y entretenimientos.

Don Mariano Veytia aclara que Huitzilopochtli inventó el juego de pelota y a su alrededor se colocaban los demás ídolos cuando se le llevaba al *tlachco*. Piensa que el que encontró el hule debió llamarse Huitziton y por eso jugaban en su memoria.

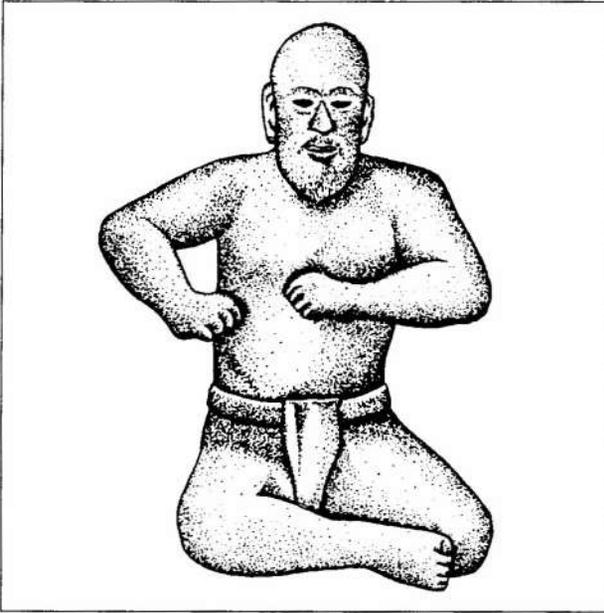
Don Cecilio Robelo cita como dioses del *tlachco* a Omácatl, las parejas de Cintéotl e Ixtlilton, Quetzalcóatl y Cihuacóatl, Macuilxóchitl y Xochipilli, y Xólotl.

Seler, a principios de siglo, se ocupó del significado astronómico de las canchas, su orientación y el simbolismo de sus dioses, concluyendo que sus mitos se acercan más a los cultos de la Luna, a las deidades de la fertilidad y a algunas constelaciones, que a ningún otro

ente sobrenatural; sin embargo, el Sol y Quetzalcóatl como estrella vespertina y matutina son también deidades de su preocupación. Se refiere mucho a los puntos cardinales y a dioses como Macuilxóchitl, al que ve como ardilla y lo concibe como un ser lunar porque se relaciona con el conejo. Finalmente, a Piltzintecuhtli, joven dios del maíz, que empieza su dominio en el campo del juego de pelota, que representa la Tierra. Describe también la lucha de Xochipilli y Quetzalcóatl en el *tlachco*, y aclara que Quetzalcóatl y Cipactónal deben ser vistos como Tonacatecuhtli y Tonacacihuatl cuando se alude a ese juego.

Beyer supone que la ardilla es el cielo diurno por su color azul y considera que el campo del juego de pelota también simboliza al cielo diurno.

Son muy numerosos los autores que de 25 años a estas fechas se han interesado por el juego de pelota, sobre todo a partir de 1968 cuando se realizaron



Escultura olmeca llamada "luchador". En realidad representa a un maestro de juego de pelota mostrando a sus discípulos los movimientos de brazo y de la cadera.



Figurilla de barro de la zona maya. Es un jugador que le pega a la pelota con la cadera protegida.

las olimpiadas en México. Tenemos toda clase de resúmenes, hipótesis, comparaciones mesoamericanistas y universales; pero desgraciadamente no contamos con espacio para mencionarlos a todos, y sólo completaremos el trabajo con las ideas de algunos más.

Preuss fue el primero en recuperar mitos etnográficos que narran la existencia de una guerra eterna que se realiza en el juego de pelota entre las estrellas para que se alimente el Sol. Interpreta al *itzompan* como la unión de los dos anillos por donde entra y sale el Sol, es decir, que cuando está sobre la cancha es el Sol diurno e ilumina y en la noche la Luna y las estrellas alumbran siendo comidas cada mañana por el por eso la línea del juego tiene cráneos. Esta idea la toma de los mitos conas actuales, que suponen al juego de pelota un acto mágico que pone en movimiento a los astros.

La señora Spinden reconstruyó en los bajorrelieves del juego de pelota de

Tajín las diferentes escenas de la iniciación de un militar, cosa que nos parece muy inteligente, aunque no entiende el elemento de la urna en el río de la cual emerge el esqueleto, y que según nosotros corresponde al mito del *Popol Vuh* que menciona a Hunahpú reencarnando por haber sido arrojadas sus cenizas a la corriente de un río, y que también se encuentra representado en Izapa en las estelas 22 y 67.

En 1966 Krickeberg publicó una obra que se hizo clásica titulada *El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso* dos años antes de la olimpiada, por lo que nadie ha dejado de leerla, además de que agota las ideas publicadas en arqueología, códices, cronistas y etnología de toda América. Aparentemente no quedaba nada por discutir y sin embargo, Taladoire presentó en 1981 su tesis de doctorado donde testifico acerca de muchos sitios arqueológicos con juegos de pelota desconocidos hasta entonces, y la revisión iconográfi-

ca de los códices, cronistas y mitos, así como recientes datos etnográficos.

Corona Núñez insiste en que el Sol es la pelota en la mente indígena y para representarlo muerto se juega en Cuitzeo, en la noche, con una bola hecha de raíz de maguey encendida, lo que nos volvería a relacionar al juego de pelota con los dioses del pulque.

Marcia Castro Leal nos plantea la relación del juego con decapitación femenina y relaciones sexuales como novedad, concluyendo que Xólotl es el dios del juego de pelota original, juego de gemelos o de dos personas.

De la Garza e Izquierdo aportan la idea de que los *tlachtmalacates* asocian sus motivos a los astros y a la guerra.

El trabajo que nosotros hemos estado preparando es una bibliografía comentada, con antología de los autores más señalados en el estudio del juego de pelota, y nuestra principal aportación será el análisis de la contienda descrita en la segunda parte del *Popol*

Vub, identificada en numerosas estelas y altares de Izapa, así como diversas hipótesis de menor envergadura.

Conclusiones

Las deidades del juego de pelota durante el Preclásico se desconocen, aunque de hecho es seguro que las había. Desde aquí aparecen las plantas estimulantes para aumentar el vigor del jugador.

Durante el Protoclásico el tigre aparece como un tótem protector del deporte o quizá de la jerarquía de los más destacados jugadores que equivalían a guerreros valientes. En Izapa tenemos la lucha de Hunahpú representando al maíz, la luz, la salud, la sabiduría y el valor, enfrentándose a los dioses Camé que representan al hambre, la oscuridad, la enfermedad, la ignorancia, la traición y la muerte. También tenemos a las diosas madres vírgenes, a las ancianas sabias, a Huracán y Zuiván, al tigre, al conejo y a la tortuga. Ritualmente se precisa la decapitación por los sacerdotes murciélagos y la transformación en Sol de los militares y jugadores muertos en campaña o decapitados.

Para el Clásico temprano, en Dainzú está una deidad sentada en un trono de tigre, que parece ser Macuilxóchitl, además de otras no identificadas.

Durante el Clásico tardío aparecen las plantas en forma de "I" latina con todo su complejo esotérico: el *itzompan*, los nichos, los *tlachtamalácatl*, la línea *tlécotl*, los *tzompantlis* adosados, templos, esculturas y demás; todo lo cual nos habla de que cada cancha era un templo para iniciación, ordalías, adivinaciones y sacrificios. En la zona maya, en Yaxchilán son claros el Sol y la Tierra como deidades presidentes.

En Teotihuacan están Xólotl, Macuilxóchitl y Tláloc, así como personajes extraños que representan probablemente

te dioses ajenos. Ritualmente se prueba la decapitación.

Durante el Posclásico temprano tenemos grandes canchas prolijamente ornamentadas con múltiples deidades y simbolismos religiosos. En Chichén Itzá está el tigre, la muerte, el mono y las serpientes, flores de *datura* como narcótico y la pelota como un cráneo precioso, equivalente también al corazón del guerrero sacrificado y a su sangre, y a Quetzalcóatl como serpiente emplumada en los anillos.

Xochicalco y Copán tienen cabezas de guacamaya como marcadores móviles, animal que se refiere en los mitos a soles nocturnos o a dioses falsos.

Tajín da las deidades solares, que presenciaban las iniciaciones de los guerreros, Sol diurno y Sol nocturno, Venus como estrella matutina y vespertina, Tláloc, Quetzalcóatl, Xólotl, Nácxitl, Chaac Mol, Cipactli, Ixtlilton y Miquiztli, deidad del inframundo que se encuentra en una urna en medio del río. Como animales el conejo y la tortuga, el buho y el pez, el águila y la serpiente, y como plantas el maguey y el maíz. El águila como grado militar y el sacrificio de corazón son dos elementos del Atlaplan, presentes en Teotihuacan, pero no en la costa, y que anuncian las posteriores imposiciones nahuas y chichimecas.

En el Posclásico tardío se cita a Huitzilopochtli, Paynal, Macuilxóchitl, Tláloc, Amapan y Oappatzan, Xólotl, Quetzalcóatl, Xilonen, Chalchiuhtlicue, Tlazoltéotl, Coatlicue, Mictecacihuatl, Xochiquetzal, Xochipilli, Tlahuizcalpantecuhtli, Ixtlilton, Tezcatlipoca negro y Tezcatlipoca rojo, Piltzintecuhtli, Coyolxauhqui, Omácatl, Ehécatl, Hauiatl Téotl, Ome Tochtli, Huitznáhuac (dios de los esclavos que se sacrificaban en el juego), Matl, Tlachahuepan y Huitziton (hombre inventor del juego). Quiablagayo, Baaloo y Baalachi en la Mixteca. En Michoacán: Apantzieeri, Ahchurihi-

repe, Cupantzieeri, Sira-Tatáperi y Xarantanga.

Elementos serían el cuchillo de sacrificio, el movimiento (*ollin*), cráneos como pelota, Sol como pelota, estrellas, Luna y diferentes colores que iluminan la cancha en los códices.

Los animales más obvios para esta época serían: serpientes, conejos, monos, águilas, tigres e iguanas.

En total, como se dijo, los dioses y la naturaleza eran invocados por los contendientes para asegurarse el triunfo en los juegos de pelota del momento de la Conquista.

Bibliografía

- Acosta, Jorge y Hugo Moedano Köer. "Los juegos de pelota", en: *México Prehispánico*, México, 1946, pp. 365-384.
- Alva Ixtlixóchitl, Fernando de, *Obras históricas de Fernando de Alva Ixtlixóchitl*, México, publicadas y anotadas por Alfredo Chavero, Editora Nacional, S.A., Historia Chichimeca, Tomo II, cap. LXXII, 1952, pp. 313-315.
- Alvarado Tezozómoc, Fernando, *Crónica Mexicayotl*, México, Instituto de Investigaciones Históricas, Universidad Nacional Autónoma de México, primera reimpresión, 1975, pp. 32, 34, 35 y 65-68.
- Anónimo, *Popol Vuh*, México, Fondo de Cultura Económica, notas de Adrián Recinos, 1953.
- Anónimo, *Relación de las ceremonias y ritos de población y gobierno de los indios de la provincia de Michoacán*: reproducción facsímil del Ms. c. IV 5 de El Escorial; transcripción, prólogo, introducción y notas de José Tudela. Ediciones Aguilar S.A., Madrid, España, 1956.
- Aveleyra Arroyo de Anda, Luis. *La estela teotihuacana de la ventanilla*, Museo Nacional de Antropología de México, México, 1963.
- Barba de Piña Chan, Beatriz, "Búsquedas de mitos mayas en Izapa". *Historia*

de la Religión en Mesoamérica y áreas afines. II Coloquio, Instituto de Investigaciones Antropológicas, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1990.

Bernal, Ignacio, "Excavaciones en Dainzú", *Boletín del INAH*, núm. 27, 1967, México, pp. 7-13.

—, "El juego de pelota más antiguo en México", *Artes de México*, xv aniversario, núm. 119, 1969, pp. 28-33.

—, "Los jugadores de pelota de Dainzú (Oaxaca)", *Journal de la Société des Américanistes*, extrait. Musée de L'homme, t. LX, París, 1971, 1909, p. 301.

Beyer, Herrmann, "Die polarkonstellation in den mexikanisch-zentralamerikanischen bilderhandschriften", *Archiv Für Anthropologie N. F. 7*. Brunsvic, 1909.

Beyer, Herrmann, "La astronomía de los antiguos mexicanos", *Anales del Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnología*, núm. 2, tercera época, México, 1910.

Borhegyi, Stephan F. de, "Piedras semiesféricas con asas para el juego de pelota y manoplas en mesoamérica: una posible alternativa para su función", en *Estudios de cultura maya*, vol. 6, México, 1967, pp. 215-220.

Caso, Alfonso, *Las estelas zapotecas*, Talleres Gráficos de la Nación, México, 1928, 204 pp., ilus., 95 láms.

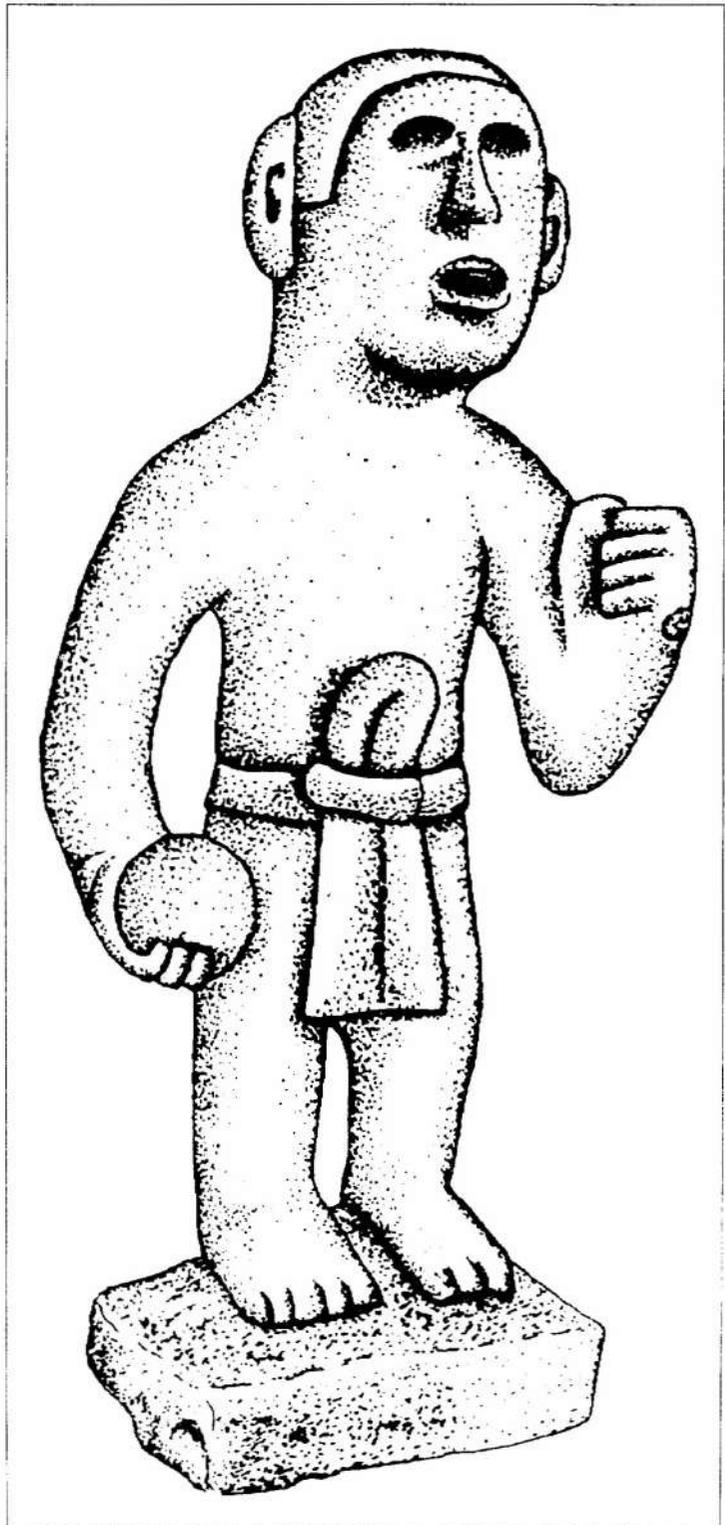
—, "El paraíso terrenal de Teotihuacan", *Cuadernos Americanos*, 1, núm. 6, México, 1942, pp. 127-136.

—, *El pueblo Sol*, Fondo de Cultura Económica, México, 1953, pp. 103-104.

Castillo Peña, Patricia, *Aspectos iconográficos de Tajín*, tesis profesional para obtener el título de licenciado en Antropología, especialidad de Arqueología, Universidad Veracruzana, Xalapa, 1989, 289 pp.

Castro Leal, Marcia, "La decapitación y el juego de la pelota", *Religión en Mesoamérica. XII Mesa Redonda SMA*, México, 1972, pp. 457-462.

—, *El juego de pelota prehispánico: una tradición prehispánica viva*, Museo Nacional de Antropología. Instituto Nacional de Antropología e Historia. Asocia-



Escultura mexicana. Portaestandarte de basalto que probablemente ornamentaba una cancha de juego de pelota.

- ción de Amigos SEP, México, 1986, pp. 24-28.
- Clavigero, Francisco Javier, *Historia antigua de México*, libro VII, cap. 46, edición y prólogo del R.P. Mariano Cuevas, Editorial Porrúa, México, 1958, pp. 284-286.
- Codex Borbonicus*, "Manuscrit mexicain de la Bibliotheque du Palais Bourbon", E.T. Hamy éd. Facsimile, París, 189.
- Codex Borgia*, "Il manoscritto messicano borgiano del Museo Etnográfico", Loubat, Roma, 1898.
- Codex Magliabecchiano*, "Manuscrit mexicain postcolombien de la bibliotheque Nationale de Florence", Loubat, Roma, 1904.
- Codex Nuttall*, "Facsimile of an Ancient Mexican Codex Belonging to Lord Zouche of Harynworth", Introducción de Z. Nuttall, Museo Peabody, Universidad de Harvard, Cambridge, 1902.
- Corona Núñez, José, *Mitología tarasca*, Fondo de Cultura Económica, México-Buenos Aires, 1957, pp. 20-22.
- De la Fuente, Beatriz, *Los hombres de piedra. Escultura olmeca*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1973.
- De la Garza, Mercedes y Ana Luisa Izquierdo, "El ullamalitzli en el siglo XVI", *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 14, Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM, 1980, México, pp. 315-333.
- De la Serna, Jacinto, "Manual de ministros de indios para el conocimiento de sus idolatrías y extirpación de ellas, *Tratado de las idolatrías, supersticiones, dioses, ritos, hechicerías y otras costumbres gentílicas de las razas aborígenes de México*, Ediciones Fuente Cultural, México, 1892; vol. I, cap. IX, 1953, p. 168.
- Durán, Fray Diego, *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de la tierra firme*, Editorial Porrúa, tomo I, cap. XXIII, pp. 200-201; tomo I, cap. XXIII, pp. 206-210, México, 1967.
- García Payon, José. "Ensayos interpretativos de los bajorrelieves de los cuatro tableros del juego de pelota sur del Tajín", *El México Antiguo*, vol. IX, México, 1959, pp. 445-460.
- , *Los enigmas de El Tajín*, Colección Científica, núm. 3, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, 1973.
- Krickeberg, Walter, "El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso", *Traducciones Mesoamericanistas de la SMA*, tomo I, México, 1966, pp. 191-313.
- Landa, P. Fray Diego de, *Relación de las Cosas de Yucatán*, introducción y notas por Héctor Pérez Martínez, Editorial Pedro Robredo, 7a. edición, México, 1938, pp. 130-131.
- Marquina, Ignacio, *Arquitectura prehispanica*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, SEP, *Memorias del INAH I*, facsímil de la 2a. edición, México, 1981.
- Motolinía, Fray Toribio de Benavente, *Historia de los indios de la Nueva España*, Editorial Porrúa, 3a. ed., núm. 129, trat. 1, cap. sexto (7), México, 1979, pp. 35-36.
- Muñoz Camargo, Diego, *Historia de Tlaxcala*, edición facsimilar, editada por Edmundo Aviña Levy, Oficina Tipográfica de la Secretaría de Fomento, Libro I, cap. XVI, México, 1892, pp. 135-137.
- Pascual Soto, Arturo, *Iconografía arqueológica de El Tajín*, 1a. ed., Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, Fondo de Cultura Económica, México, 1990.
- , Piña Chan, Román, *Mesoamérica*, Memorias VI, INAH-SEP, México, 1960.
- , *Games and Sport in Old Mexico*, Leipzig, 1969.
- , *Chichén Itzá. La ciudad de los brujos del agua*, Fondo de Cultura Económica, México, 1980.
- , *Los olmecas antiguos*, Consejo Editorial del Gobierno del Estado de Tabasco, México, 1982.
- Preuss, Konrad Theodor, "Kosmische Hieroglyphen der Mexicaner", *Zeitschrift für Ethnologie* 33, Berlín, 1901.
- Robelo, Cecilio A., *Diccionario de mitología náhuatl*, vol. I, Editorial Innovación, México, 1980, pp. 235-237.
- Ruiz de Alarcón, Hernando, "Tratado de supersticiones y costumbres gentílicas que oy viuen entre los indios naturales de esta Nueva España", *Tratado de las idolatrías, supersticiones, dioses, ritos, hechicerías y otras costumbres gentílicas de las razas aborígenes de México*, Ediciones Fuente Cultural, S.A., vol. II, 1953, Tratado Segundo, cap. I, México, 1892, pp. 60-62.
- Sahagún, Fray Bernardino de, *Historia General de las Cosas de Nueva España*, Editorial Porrúa, México, 1969.
- Schultes, Richard Evans y Albert Hofmann, *Plantas de los dioses*, Fondo de Cultura Económica, México-Gran Bretaña, 1982.
- Seler, Eduard, "Codex Fêjerváry-Mayer", *Eine altmexikanische Bilderhandschrift des Free Public Museums in Liverpool* (12014/M), Berlín, 1901.
- , "Codex Vaticanus NR. 3773 (Codex Vaticanus B)". *Eine altmexikanische Bilderhandschrift der Vatikanischen Bibliothek*, Berlín, 1902.
- , "Codex Borgia", *Eine altmexikanische Bilderhandschrift der Bibliothek der Congregatio de Propaganda Fide*, Berlín, 1904-6.
- Spinden, Ellen S., "The Place of Tajin in Tonac Archaeology", *American Anthropologist* N.S. 35, 1933.
- Taladoire, Eric, *Les terrains de jeu de balle*, Estudios Mesoamericanos, Serie II, núm. 4, Misión Arqueológica y Etnológica Francesa en México, México, 1981.
- Torquemada, Fray Juan de, *Monarquía indiana*, 3a. ed, Universidad Nacional Autónoma de México, México, 1975-1983.
- Veytia, M., *Historia Antigua de México*, vol. I, Livre 2, Chap. 13, México, 1944, pp. 294, 296, 297 y 298.