

# *Filosofía y simbolismo del juego de pelota mesoamericano*

Manuel Aguilar

*California State University, Los Angeles*

El juego de pelota es una institución característica de Mesoamérica. (Ver figura 1). Tiene una historia de aproximadamente 3 500 años, considerando el descubrimiento reciente de la cancha de Paso de la Amada en Chiapas<sup>1</sup>. Hasta la fecha, han sido

1. Eric Taladoire. "El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo". *Arqueología Mexicana*. México: Editorial Raíces, 2000, vol. VIII, núm. 44, pp. 20-27.



*Figura 1. Cancha de juego de pelota de Copán, Honduras.  
(Foto: Manuel Aguilar).*

localizadas alrededor de 1 500 canchas. Se cree que había diversas funciones y significados relacionados con el juego de pelota: portal al inframundo, escenario de recreación de batallas cósmicas entre los cuerpos celestiales, rituales de fertilidad, ceremonias de guerra, afirmación política de gobernantes, escenario para sacrificios humanos, etcétera.<sup>2</sup>

2. Linda Schele y Mary Ellen Miller. *Blood of Kings*. Nueva York: George Braziller, 1986.

Para analizar estas concepciones voy a presentar información basada en tradiciones teotihuacanas, mayas, toltecas y aztecas con la intención de mostrar cómo el juego de pelota era una actividad pan-mesoamericana ligada a una cosmovisión común a todos los pueblos.

Empezaremos por revisar lo que el *Popol Vuh*<sup>3</sup>, la historia de la creación de los Maya Quiché, nos dice acerca del concepto de la muerte y del juego de pelota:

Dos hermanos Hun Hunahpú [el Dios de Maíz] y Vucub Hunahpú, descendieron al inframundo [Xibalbá] para jugar al juego de pelota con los dioses de la muerte que vivían allí. Los primeros 'padres' [como a este par se le llama] fueron derrotados y sacrificados por los perversos dioses de Xibalbá, pero los hijos del Dios de Maíz, conocidos como los héroes gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, jugaron a la pelota contra los Señores de la Muerte y triunfaron sobre ellos en varias ocasiones, humillando a las fuerzas del Inframundo. En el último acontecimiento de estas acciones que sucedieron en las mansiones diversas de Xibalbá, los gemelos se lanzaron al fuego en auto-sacrificio, y los dioses de Xibalbá molieron sus huesos y los tiraron en el río. Los dioses malignos pensaron que habían eliminado a los gemelos, pero estos volvieron a la vida disfrazados como mendigos y por medio de algunos prodigios mágicos, engañaron a los dioses de la muerte. Los gemelos mataron a los dioses principales y debilitaron al resto de ellos. Poco después, los héroes gemelos revivieron a su padre, el Dios del Maíz, y entonces subieron a los cielos donde ellos reinan como el Sol y la Luna.

En este pasaje vemos el concepto de la reciprocidad con los dioses mediante el sacrificio humano. La muerte fue burlada y la esperanza llegó a la humanidad. Un espíritu que arriba a Xibalbá va con la esperanza de vencer también a los señores de la muerte, para surgir victorioso como los héroes gemelos, y llegar a ser venerado como un antepasado. Del mito de los héroes gemelos, podemos concluir que la resurrección y el renacimiento son un producto del sacrificio, especialmente la muerte por decapitación.<sup>4</sup>

3. *Popol Vuh*. Trad. Adrián Recinos. México: Fondo de Cultura Económica, 1993.

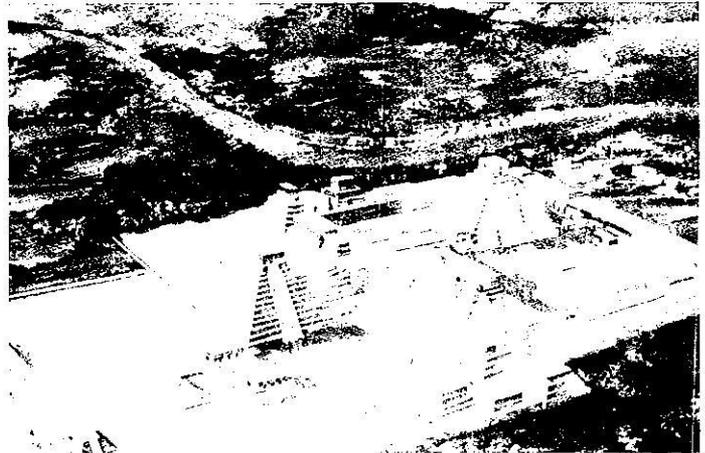
4. Linda Schele y David Freidel. *A Forest of Kings*. Nueva York: Quill, 1990, pp. 76-77.

5. *Ibid.*, p. 451.

El juego de pelota es la metáfora fundamental de la vida que surge de la muerte: el sacrificio de los antepasados y su apoteosis ocurren en el contexto de juegos de pelota con los señores de Xibalbá. En otras palabras, la vida se le ha arrancado, se le ha ganado a la muerte. La forma del sacrificio, asociado con el juego de pelota es específicamente por decapitación. También sabemos que la cabeza cortada del sol y el juego de pelota son conceptos fundamentales en la concepción maya de la guerra.<sup>5</sup>

Se creía que las canchas eran los portales o entradas al inframundo, los umbrales o dinteles donde los hombres y los dioses interactuaban. Ellas eran literalmente montañas hendidas, "vaginas dentadas" o bocas que conducían al vientre de la tierra, un descenso que llevaba al héroe cultural al inframundo. Las canchas funcionaban como fuerza mediadora y equilibrante; por eso están localizadas en áreas centrales de los complejos arquitectónicos tales como Palenque, Copán (ver figura 2), Piedras Negras, Yaxchilán, Caracol, Tikal y Río Bec.

En el paisaje sagrado de Toniná, el papel de la cancha de pelota es muy diferente. Allí la cancha es, de hecho, una plaza hundida que conecta el inframundo con el mundo medio (superficie) donde la montaña



*Figura 2. Vista reconstructiva de la ciudad de Copán.  
(Dibujo: Tatiana Proskouriakoff).*

primordial de la creación se localiza. Sobre la montaña está la Acrópolis que, a través de varias etapas constructivas, con relieves relacionados al inframundo, une a la montaña con el mundo sobrenatural del cielo y el sol. De este modo, se observa cómo la morfología arquitectónica de las canchas indica su simbolismo.

A diferencia de las pirámides, las canchas son grietas o hendiduras en la tierra que simbolizan portales o entradas al inframundo. Además de esto, en algunos sitios la cancha se localiza en las partes más bajas como en Uxmal o Nakum. En Toniná, la cancha está de hecho bajo el nivel de los otros edificios, lo que acentúa su papel como portal al inframundo.<sup>6</sup>

Por lo menos en épocas tempranas, el juego de pelota no era un deporte, sino más bien un ritual que representaba la lucha de las fuerzas opuestas y complementarias del Universo. (Ver figura 3). El equilibrio de estas fuerzas

6. Taladoire, *op. cit.*, pp. 20-27.

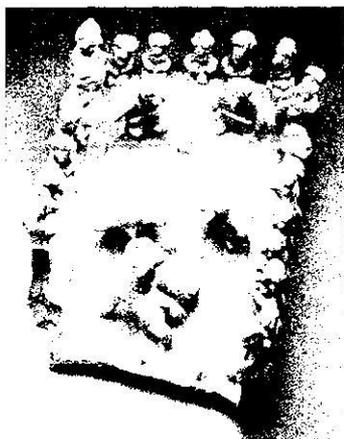
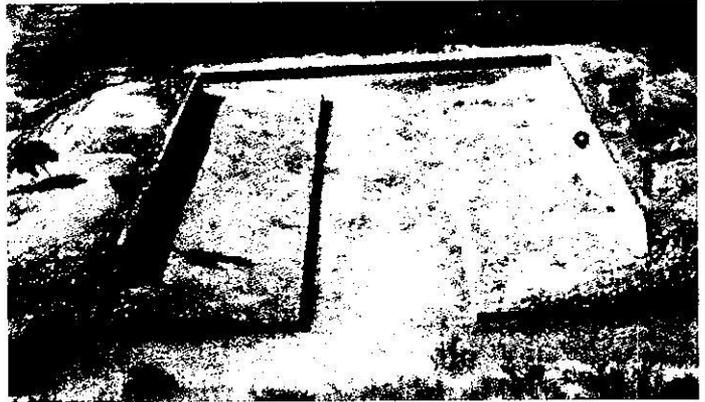


Figura 3. Juego de pelota de cerámica proveniente de Nayarit.  
(Foto: Cortesía del Museo de Arte de Los Ángeles)

creaba el orden y la estabilidad en el mundo. Este concepto se expresaba en la dualidad de la vida y la muerte, el Sol y la Luna, el día y la noche, la luz y la oscuridad, el mundo humano y el inframundo, la masculinidad y la feminidad, el bien y el mal.

Basado en lo anterior, las canchas representan el universo y el juego de pelota es una metáfora para los



*Figura 4. Cancha principal de juego de pelota de Xochicalco, Morelos.  
(Foto: Manuel Aguilar).*

movimientos de los cuerpos celestes, particularmente el Sol, la Luna y Venus: el movimiento de la pelota se puede interpretar como la representación del Sol (la luz, el día, la vida) viajando dentro y fuera del inframundo que fue simbolizado por el estrecho callejón de la cancha. En casos como México central (Xochicalco) o Chichén Itzá donde las canchas tenían un marcador en forma de un anillo de piedra (ver figura 4), el paso de la pelota por ese anillo era simbólico, representaba el momento en que la Tierra se tragaba al Sol (la noche, la oscuridad, la muerte). Esto significaba el final del juego y el sacrificio subsiguiente de los perdedores, a manera de ofrenda para que el Sol renaciera al día siguiente y la vida continuara. El renacimiento del Sol en la mañana era el resultado de su triunfo sobre la Luna y las estrellas, y toda clase de fuerzas de la oscuridad. Eso explica por qué, en el sitio maya de Cerros, las canchas se relacionaban con la imagen de la cabeza cercenada del Sol Jaguar.<sup>7</sup> Para que el Sol pudiera derrotar a los poderes del inframundo, él necesitaba ser alimentado con sangre humana, lo cual, asociado a las lluvias, producía la germinación de las plantas. Así, el juego de pelota se relacionaba con el universo mediante el sacrificio, la decapitación y la mutilación.

Además de las crónicas referidas anteriormente, podemos agregar, según la evidencia arqueológica y otros

7. Schele y Freidel, *op. cit.*

datos coloniales, que un número significativo de seres acuáticos vivían en las aguas pantanosas y estancadas en la superficie del inframundo. Este era el lugar donde las transiciones entre el mundo de la vida y el mundo de la muerte ocurrían. Los seres ubicados en ese umbral parecían moverse entre dos y tres dimensiones para demostrar su mutabilidad. La tortuga, por lo tanto, se conectaba con la transición entre la vida y la muerte, mientras que por ejemplo el pájaro, en contraste, simbolizaba el mundo celestial.

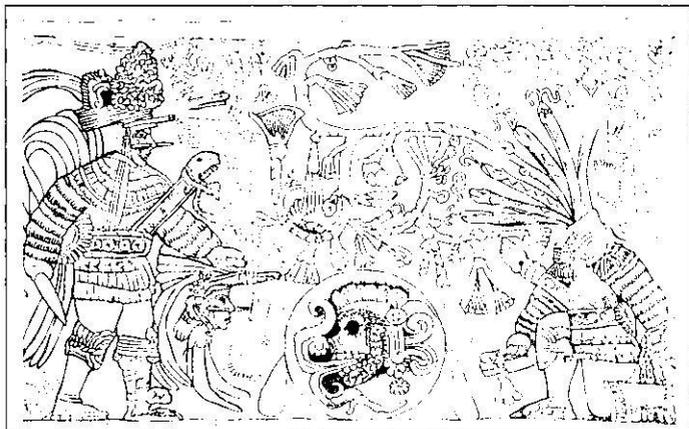


Figura 5. Relieve en la cancha de pelota de Chichen Itzá que representa una escena de decapitación. (Dibujo: Linda Schele).

El juego de pelota, en muchos lugares, se asocia con imágenes de sapos, tortugas, cocodrilos, serpientes, jaguares, mariposas, lirios blancos de agua (ninfeas o nenúfares) y la planta de datura (toloache). En los relieves sacrificatorios de las canchas de pelota de Chichen Itzá (ver figura 5) y El Tajín, la sangre se convierte en serpientes y plantas para mostrar su poder fertilizante. De hecho, las seis serpientes que emanan del jugador decapitado de Chichen Itzá se leen *wak kan*, el mismo nombre del Árbol del mundo o Árbol de la vida.<sup>8</sup> En este contexto, la imagen es equivalente a la Cruz Foliada de Palenque.

En los frescos de Tepantitla, en Teotihuacan, y en el pectoral de la Tumba 7 de Monte Albán, encontramos el juego de pelota asociado con mariposas. Ellas simbolizan

8. David Freidel y Linda Schele. *Maya cosmos*. Nueva York: Quill, 1993.

el concepto de transformación, porque de ser larvas se convierten en insectos voladores. En el pectoral, podemos ver relacionados el juego de pelota, el Sol y la mariposa. Por otro lado, los sapos, las tortugas y los cocodrilos son animales duales que pueden vivir en el agua y en la tierra. Como las canchas son los lugares liminares que están en la frontera entre la tierra y el acuoso inframundo, se establece una relación alegórica con esos animales.<sup>9</sup>

9. María Teresa Uriarte. "Práctica y símbolos del juego de pelota. Mariposas, sapos, jaguares y estrellas". *Arqueología Mexicana*. México: Editorial Raíces, 2000. vol. vii, núm. 44, pp. 28-35.

10. *Idem*.

El lirio de agua es una planta-flor que abre sus hojas al amanecer y las cierra en el crepúsculo. Como la datura, sus propiedades alucinógenas lo hacen un vehículo de conexión entre el mundo medio y el inframundo; la misma función que tiene el juego de pelota.<sup>10</sup>

Entre los mayas, las alegorías de la muerte y la resurrección eran también comparadas al ciclo vital del maíz. Como los perdedores del juego de pelota eran decapitados al igual que el dios del maíz, que fue enterrado en la cancha de Xibalbá por los señores de la muerte, podemos ver una relación entre el juego y los rituales agrícolas de la cosecha de maíz. En este contexto, las canchas eran milpas metafóricas que jugaban un papel cósmico en el sustento de los seres humanos y de los dioses.

Voy a relatar una anécdota relacionada con este aspecto: hace aproximadamente dos años, visité el sitio de Teuchitlán, correspondiente a las Culturas de Occidente, en compañía del arqueólogo Otto Schöndube y un grupo de colegas de la Sociedad de Geografía y Estadística de Jalisco; el guardia del Instituto Nacional de Antropología e Historia nos dijo que era una lástima que en el juego de pelota había crecido una milpa y que necesitaríamos regresar cuando estuviera limpio de vegetación si queríamos verlo. Sonreí, pensé que en realidad lo que estábamos presenciando era la emocionante experiencia de ver el juego de pelota como una personificación de una milpa verdadera. Estábamos asistiendo a la resurrección del dios del maíz en la cancha de pelota. Así confirmábamos que la salida del Sol desde el inframundo y su trayecto diario en el cielo hace posible la fecundidad de la tierra, y esto, a su vez, el crecimiento del maíz.

11. Gerard Van Bussel, Paul Van Dongen y Ted Leyenaar (eds.). *The Mesoamerican Ballgame*. Leiden: Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991.

Según Gerard Van Bussel,<sup>11</sup> la palabra *hom* en quiché significa "tumba" y también "cancha", aspecto que

refuerza la idea de las canchas como portales al inframundo. Del mismo modo, en el mito del *Popol Vuh* los héroes gemelos descendieron al inframundo, jugaron pelota y murieron allí, pero ellos resucitaron convertidos en el Sol y la Luna. Van Bussel muestra también la coincidencia de la palabra maya *K'ik'el* que significa "sangre", "hule" y "semen", sugiriendo que el juego de pelota puede ser una alegoría de la vida relacionada a la sucesión dinástica. También en náhuatl, la palabra *ulli* significa "hule", "caucho" y tiene la misma raíz que *ollin* (movimiento). Por lo tanto, el movimiento de la pelota hecha de caucho (hule) representa el movimiento de las fuerzas opuestas del universo y su armonía y equilibrio.<sup>12</sup>

12. Uriarte, *op. cit.*, pp. 28-35.

En la impresionante tapa del sarcófago de su tumba en Palenque, el rey Pakal, que murió en el año 683 a.C. a los ochenta años de edad, se representa vestido con el traje del eternamente joven dios del maíz. Pakal lleva un pectoral en forma de tortuga, simbólico de la resurrección. Está en una posición reclinada, con una expresión de éxtasis, se mueve hacia abajo para entrar en la boca del inframundo, e instantáneamente, también, se mueve hacia arriba como subiendo al cielo. Está sentado en un receptáculo en forma de canoa en miniatura sostenido en la cabeza descarnada del monstruo de la tierra. Al mismo tiempo, el árbol del mundo o árbol de la vida, coronado por *Itzam Yeh*, el "Pájaro celestial", germina completamente, desarrollado del cuerpo del rey, mostrando que éste renace después de su muerte.<sup>13</sup>

13. Schele y Freidel, *op. cit.*, pp. 216-225.

Antes de morir e ir al mundo de los antepasados, Pakal, el rey de Palenque, planeó y ordenó la construcción del Templo de las Inscripciones, la cual inmortalizaría su memoria. Su estructura fue sostenida por la colina que está detrás. Los constructores antiguos excavaron el suelo de piedra caliza para que la cámara funeraria quedara debajo del nivel del piso, exactamente en el lugar de transición entre la vida y la muerte. La idea de la dualidad del monstruo de la tierra con ojos y fauces vívidas, como entrada al inframundo, se representa arquitectónicamente aquí.

La cámara de la tumba está diseñada en forma de una letra I, misma forma de las canchas de pelota, y el

14. Propuesta de Magdiel Castillo.  
Freidel y Schele, *op. cit.*, 1993.

sarcófago es un receptáculo enorme con la tapa labrada.<sup>14</sup> El espacio hueco que alberga los restos del rey, tiene la forma de un útero humano. Por lo tanto al morir, Pakal entró en el vientre de la tierra a través de una cancha de pelota, el portal arquetípico al inframundo. Como una semilla regeneradora, engendró al árbol de la vida. El rey llevaba una máscara de jade que, en el proceso de la muerte, transformaba la cara del hombre viejo en la cara siempre joven del dios del maíz.

Los mayas consideraban el ciclo de la vida y la muerte del hombre como uno de los diversos ciclos asociados con la naturaleza: el paso de los años y las estaciones, la puesta del sol que brillaría otra vez en el firmamento la mañana siguiente (siendo el juego de pelota una recreación de esto), la muerte de la vida vegetal en el invierno, el subsiguiente renacimiento de la naturaleza en la primavera, y en los varios movimientos de las estrellas. No obstante, el ciclo más importante era el del maíz, no sólo como una metáfora de la existencia, la muerte y la renovación de la vida humana, sino por ser también la sustancia de la cual la humanidad fue formada. Los mayas creían que la sangre que circula por las venas del ser humano era la masa de maíz que los dioses usaron para crearlos.<sup>15</sup> El maíz era abundante en las montañas sagradas y el hombre garantizaba su crecimiento ofreciendo sangre humana a los dioses. Cuando un gran personaje moría, era enterrado en la base de una pirámide, montaña primordial simbólica; reposaba en el vientre de la tierra como el maíz que él había emulado en vida, que era la semilla del renacimiento y la recreación.

Como ha sido indicado por el *Popol Vuh* y la evidencia arqueológica, el juego de pelota se convierte en la metáfora de la vida, de la muerte y de la regeneración (el ciclo total de la vida), y los héroes gemelos resucitan a su padre, el dios del Maíz, en la cancha de la muerte.

El sacrificio producido por el juego de pelota es la manifestación de la muerte, el prelude necesario a la vida. Es la contienda entre los señores de la muerte y el rey, en un juego mortal en el que éste triunfará, al igual que los héroes gemelos ancestrales. La recompensa para los

15. *Popol Vuh, op. cit.*, 1993.

gemelos es la apoteosis, la divinidad; la recompensa para el rey es traer la abundancia y la prosperidad a su reino, a través del portal de la dimensión de la muerte. Enfrentando a las fuerzas del inframundo y derrotándolas, el rey promueve su autoridad legítima y asegura el sustento de su gente con el renacimiento del dios del Maíz y la vegetación.<sup>16</sup>

El juego de pelota sirvió también como representación de la guerra y conllevaba prácticas de sacrificio humano. Al final del juego ritual, los perdedores eran decapitados, simbolizando la cosecha de las mazorcas de maíz, y la muerte y el renacimiento eventual del Sol o la Luna según sus movimientos cíclicos. Estas acciones producían la fecundidad agrícola estacional.

La forma de la letra I de las canchas (ver figura 4, p. 14) representa un torso estilizado de un cuerpo humano sin cabeza. Su cabeza es precisamente la pelota.<sup>17</sup>

Hay evidencia de que en algunos momentos, el juego era sustituto y símbolo de la guerra. Servía para resolver los conflictos entre ciudades mayas, y las de éstos con otros pueblos vecinos.<sup>18</sup> En lugares como Yaxchilán (ver figura 6) parece como si los jugadores de pelota, generalmente cautivos de guerra, fueran atados y tirados

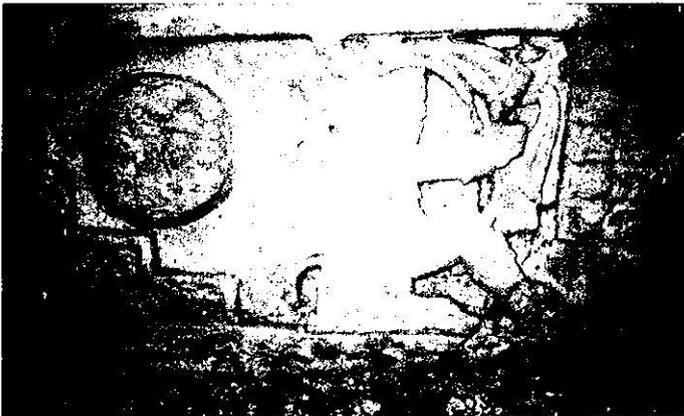


Figura 6. Escena que representa al rey Pájaro Jaguar de Yaxchilán, jugando contra el rey Jaguar Cráneo. Este último es derrotado y sacrificado en las escaleras del Templo 33 de Yaxchilán (Foto: Manuel Aguilar).

16. Linda Schele y David Freidel, "The courts of creation: canchas, ballgames, and portals to the maya other-world", David Wilcox y Vernon Scarborough (eds.), *The Mesoamerican Ballgame*. Tucson: University of Arizona Press, 1991, pp. 289-315.

17. Susan Gillespie, "Ballgames and boundaries", Wilcox y Scarborough, *op. cit.*, pp. 317-346.

18. Eric Taladoire, "Bois ton sang, beaumanoir: The political and conflictual aspects of the ballgame in the northern Chiapas area", Wilcox y Scarborough, *op. cit.*, pp. 161- 174.

19. Schele y Miller, *op. cit.*

20. Jeffrey Wilkerson, "And they were sacrificed: the ritual ballgame of northeastern mesoamerica through time and space", Wilcox y Scarborough, *op. cit.*, pp. 45-72.

de la parte alta de una escalera para que al rodar hacia abajo personificaran el movimiento de la pelota.<sup>19</sup>

En los relieves de la cancha sur de El Tajín, el dios de la Muerte presencia el juego. Las escenas, después del sacrificio en la cancha de pelota, se desarrollan en el inframundo donde la ceremonia toma un paralelo con el ciclo de Venus. El descenso al inframundo por el sacrificado que personifica a Venus, representa el período de ocho días en el cual éste desaparece como estrella nocturna, permaneciendo en el inframundo, hasta que reaparece como estrella de la mañana. El juego de pelota en sí mismo parece ser un juego entre los dioses, personificado por los jugadores.<sup>20</sup> Aparece como una fuerte metáfora de la guerra.

A continuación discutiremos algunos aspectos del juego de pelota en el México Central que nos mostrarán las interconexiones y continuidad que existieron en Mesoamérica.

En el conjunto de frescos conocidos como el Tlalocan de Tepantitla en Teotihuacan, encontramos diversas actividades humanas que ocurren en el contexto del inframundo, son escenas relacionadas con la fecundidad agrícola, está la montaña del sustento y la práctica de varias clases de juegos de pelota. Hay un tipo de juego de pelota en el que el personaje golpea la pelota con los pies en lo que parecería ser un precedente del fútbol soccer. Próximo a él está una mariposa con su simbolismo correspondiente al inframundo como lo es su capacidad de transformación. Otros personajes juegan una versión de juego de pelota en que ellos la golpean con un palo, como en el *hockey* moderno. Aparecen también representados marcadores en la forma de porta-estandartes, como el encontrado en La Ventilla. En la actualidad, una variedad de este juego se practica todavía en los estados de Michoacán y Guerrero.

No se han encontrado en Teotihuacan las tradicionales canchas en forma de letra I como en otras regiones, pero pensamos que ellos usaron las cinco plazas hundidas sucesivas (ver figura 7) que están en la Avenida de los Muertos, para jugar a la pelota. Sabemos por crónicas aztecas (códice Chimalpopoca) que ellos iban a



Figura 7. Calzada de los Muertos y las Plazas Hundidas de Teotihuacan (Foto: Manuel Aguilar).

Teotihuacan para hacer peregrinaciones.<sup>21</sup> Ellos caminaban del Sur (el lugar de la vida) hacia el Norte (el lugar de la muerte) para nacer otra vez, simulando el ciclo eterno de la vida-muerte-resurrección. Cuando ellos caminaban a través de las plazas hundidas, personificaban el movimiento de una serpiente subiendo y bajando entre el mundo medio y el inframundo. Esto es exactamente el significado de las canchas como portales al inframundo, como lugares de transición entre dos realidades. El aspecto interesante en este caso es que los peregrinos penetraban físicamente el espacio sagrado de la ciudad, haciéndolo vivencial, teniendo que experimentar y superar los obstáculos del inframundo en su viaje a la resurrección y a la otra vida.

En la *Historia Tolteca-Chichimeca*<sup>22</sup> hay una imagen (ver figura 8) que muestra los símbolos de fundación de Culhuacan-Chicomoztoc: las dos corrientes de agua y fuego, el agrupamiento de tules y carrizos que lo definen como una Tollan, los sauces blancos y los lirios de agua. Próximo a ellos está un juego de pelota asociado significativamente a la fundación del sitio. Dos señores tolteca-chichimeca jugaron allí a la pelota para legitimar sus gobiernos. El juego de pelota se llama *Nauallachtli* que significa el juego de pelota mágico o el juego de pelota del nahual (hechicero). En este contexto, parece que este juego de pelota estaba dedicado al dios Tláloc en su papel

21. *Códice Chimalpopoca: anales de Cuauhuitlan y Leyenda de los Soles*. Trad. Primo Feliciano Velásquez, México: UNAM, 1945.

22. *Historia Tolteca-Chichimeca*. Trad. análisis y comentarios Paul Kirchoff, Lina Odena Güemes y Luis Reyes García, México: Fondo de Cultura Económica, 1989.

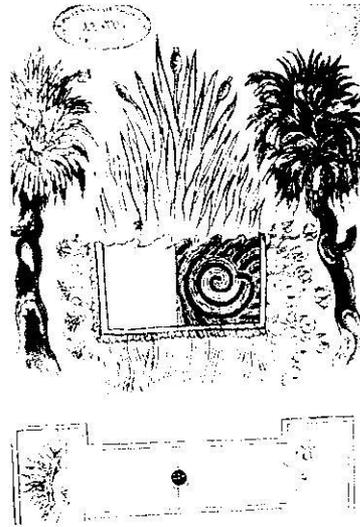


Figura 8. Símbolos de Fundación de Tollan y la cancha de Chicomoztoc. (Historia Tolteca-Chichimeca).

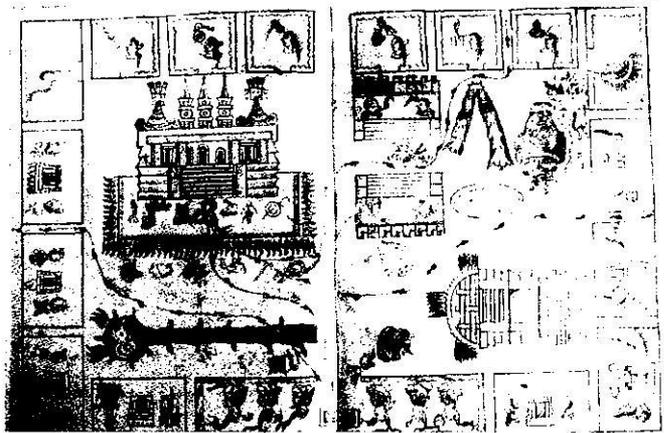


Figura 9. Mapa de Tollan Cholollan y símbolo de la Guerra en el juego de pelota. (Historia Tolteca-Chichimeca).

de productor de la fecundidad, lo que es una metáfora de la función del poder político. Esto sugiere el mensaje que el juego de pelota existe desde el origen mismo de la humanidad. También encontramos en este documento un mapa de Tollan Cholollan (ver figura 9) que muestra el

símbolo de la guerra: *atl-tlachinolli* en el centro del juego de pelota. Esto simboliza al juego como una metáfora del poder militar.

Sabemos que para los aztecas, el juego de pelota era considerado como un modelo del cosmos, y el movimiento de la pelota en la cancha, un símbolo del sol en su viaje diario por el cielo. La cancha se llamaba *tlachco*, y la acción de jugar o el juego mismo era *tlachtli* o *ullamaliztli*. La importancia ritual de este juego es evidente, ya que cuando los aztecas se asentaban en un sitio, lo primero que hacían era construir un santuario a Huitzilopochtli y, próximo a éste, una cancha.<sup>23</sup>

Hernando Alvarado Tezozómoc en su *Crónica mexicayotl*<sup>24</sup> dice que cuando los aztecas, en su peregrinación, llegaron a Coatepec construyeron el templo para Huitzilopochtli y para los otros dioses, incluyendo un *cuauhxicalli* (recipiente que contenía los corazones de la gente sacrificada). Huitzilopochtli creó su cancha (*teotlachco*) y su correspondiente *tzompantli* (anaquel de cráneos) (ver figura 10). Los aztecas pusieron un dique y crearon un lago, pensando que Coatepec era la tierra prometida para fundar su capital Tenochtitlan. Huitzilopochtli se enojó y luchó en la cancha contra

23. Bernardino de Sahagún. *Historia General de las Cosas de la Nueva España (1540-1577)*. México: Ed. Porrúa, 1973. Doris Heyden y Luis Francisco Villaseñor. *The great temple and the aztec gods*. México: Editorial Minutiae Mexicana, 1992.

24. Hernando Alvarado Tezozómoc. *Crónica Mexicana (Mexicayotl-1598)*. 3a ed. México: Ed. Porrúa, 1980.

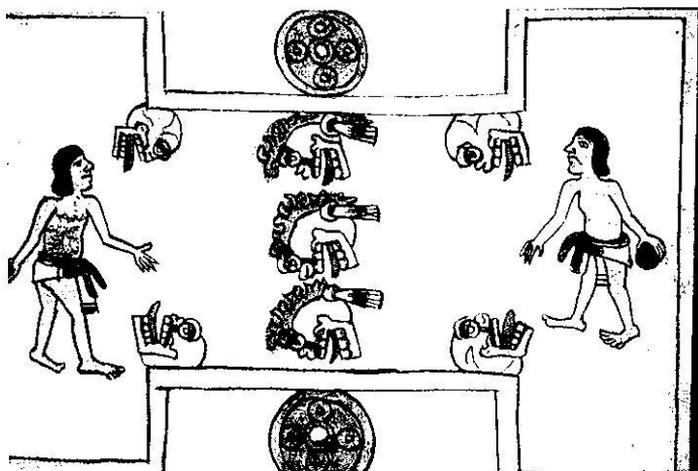


Figura 10. Juego de pelota azteca. (Códice Magliabecchi).

Coyolxauhqui (luna) y los Centzohuiznahua (las estrellas) decapitándolos y comiéndose sus corazones en el centro de la cancha que llamaron *Itzompán* (el lugar del cráneo).

El mito de Coatepec refleja la lucha cósmica diaria entre el Sol (la luz y la vida) y los cuerpos celestiales nocturnos (la oscuridad y la muerte), y como la victoria es del sol, permite la continuidad de la vida en el universo. Consecuente con esta idea, la sangre del sacrificio humano sería el alimento del sol. Del mito de Coatepec, podemos deducir que el hecho de la construcción de una cancha era un acto de posesión territorial en que el paisaje natural se transformaba en un espacio socio-existencial en el umbral entre la naturaleza y la cultura.<sup>25</sup> Esa configuración arquitectónica de parear una cancha con un *tzompantli* existió previamente en Tula (ver figura 11) y Chichén Itzá. Estos sitios fueron seguramente los modelos que influyeron en el diseño azteca.

25. Gillespie, *op. cit.*, pp. 317-346.



Figura 11. Juego de pelota poniente y *Tzompantli* de Tula.  
(Foto: Manuel Aguilar).

En Tenochtitlan (ver figura 12), el juego de pelota se localizaba en el eje este-oeste de la ciudad, alineado con el Templo Mayor y el templo de Quetzalcoatl, y asociado al *tzompantli* que era el anaquel de cráneos que contenía las cabezas de los cautivos decapitados en ceremonias diversas. Así, en muchos casos los cráneos en el anaquel

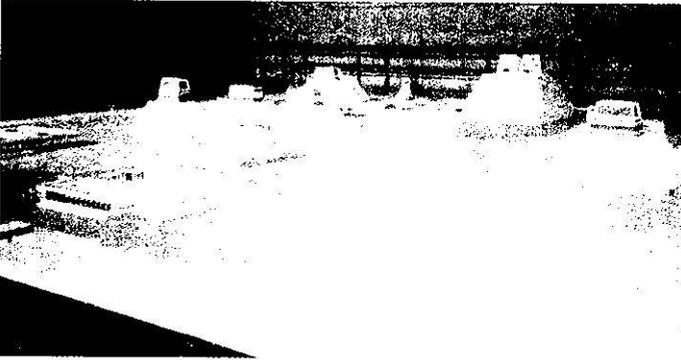


Figura 12. Maqueta de Tenochtitlan en el Museo del Templo Mayor (Foto: Manuel Aguilar).

eran cabezas de trofeo de los rituales de decapitación ligados al juego de pelota.<sup>26</sup> Esto establece un paralelismo simbólico entre el *tzompantli* y el árbol de calabaza del *Popol Vuh* donde la cabeza de Hun Hunahpú se había colocado. Como la palabra cabeza en náhuatl es *tzontecomatl* y *tecomatl* significa “árbol de calabaza”, se ve claramente que hay una conexión cultural entre el *Popol Vuh* y la mitología del centro de México.

La ubicación de la cancha en el eje este-oeste es muy significativa en el contexto de la geografía sagrada porque el juego de pelota representa la batalla cósmica diaria entre el día y la noche, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, y, por último Huitzilopochtli y Coyolxauhqui. Así, los mitos ancestrales llegan a encarnarse en la arquitectura y el urbanismo.<sup>27</sup>

El sol, en el equinoccio de primavera, sale en el oriente, exactamente entre los dos templos de Tláloc y Huitzilopochtli, encima del complejo del Templo Mayor de Tenochtitlan. El sol se pondrá en el occidente intersectando el centro de la cancha que se localiza a su vez también al oeste de la zona ceremonial. Durante el año, el sol se moverá al norte y al sur de la línea equinoccial. En el verano, se moverá en la porción norte de la cancha que es el lado de Tláloc y alcanzará su punto extremo en el solsticio de Junio. El sol vuelve al centro de la cancha en el equinoccio de otoño y viaja hacia el sur entrando a la cancha de Huitzilopochtli, alcanzando su

26. Eduardo Matos Moctezuma. *The great temple of the aztecs. Treasures of Tenochtitlan*. Nueva York: Thames and Hudson, 1994.

27. *Ibid.*

28. Gillespie, *op. cit.*, pp. 317-346.

punto extremo en diciembre en el solsticio de invierno.<sup>28</sup> Estos movimientos del cosmos nos permiten comprender el porqué de tantas fiestas durante el año para honrar a los dioses asociados con la dinámica del mundo, la fecundidad agrícola y el equilibrio cósmico.

Los aztecas tenían una ceremonia dedicada a Paynal, un avatar de Huitzilopochtli como dios de las batallas, que se realizaba en la cancha de Tenochtitlan durante la fiesta de *Panquetzaliztli*. Esta ceremonia muestra una conexión directa entre la guerra y el juego de pelota.<sup>29</sup>

29. Mercedes de la Garza, "El Juego de Pelota según las fuentes escritas", *Arqueología Mexicana*, México: Editorial Raíces, 2000, vol. VIII, núm. 44, pp. 50-53.

Es interesante ver que la Catedral de la ciudad de México, construida por los españoles después de la Conquista, se colocó encima del juego de pelota y del templo de Quetzalcóatl, y no sobre el Templo Mayor de Huitzilopochtli. En su intento de sustitución de lugares sagrados, los religiosos españoles escogieron un sitio como la cancha de pelota que simbolizaba la resurrección proveniente de la muerte y el sacrificio, para relacionarlo con el templo católico principal, la catedral, que a su vez simbolizaba la salvación de los seres humanos derivada del sacrificio y muerte de Jesucristo. De este modo, se estableció un paralelo ritual entre el dios-hombre sabio Quetzalcóatl y Jesucristo, así como también entre el juego de pelota y el templo católico como espacios de redención y transformación de la muerte en vida.

El juego de pelota se usó también con propósitos de magia y adivinación. Unos pocos años antes de la llegada de los españoles, se vio un cometa, y fue interpretado por el rey Nezahualpilli de Texcoco como un signo que predecía la destrucción del imperio azteca. El emperador Moctezuma II jugó contra el rey Nezahualpilli para decidir si la profecía era correcta, y el gobernante azteca fue derrotado. Eventualmente la profecía se hizo realidad y Tenochtitlan fue destruida.<sup>30</sup>

30. Fray Juan de Torquemada, *Monarquía Indiana (1615)*, México: UNAM, 1964.

### Conclusión

La cancha del juego de pelota era un lugar con atribuciones importantes y muy significativas. Era el lugar de transición entre el mundo de los dioses y el mundo de los humanos.

Como fuente de poder sagrado era un lugar donde ocurrían las transformaciones: vida-muerte, inframundo-mundo medio, divinidad-humanidad, fecundidad-sequía.

Con la llegada de la colonización española, el juego de pelota perdió su carácter ritual y casi desapareció. Incluso fue prohibido por las autoridades religiosas por estar ligado a prácticas de la antigua religión indígena. En algunas áreas de lo que hoy es México, sólo sobrevivieron ciertas variedades del juego de pelota. En el norte del estado de Sinaloa (Guamúchil, Mocorito) se le llama *ulama*, y en el norte se juega en sus variedades de antebrazo y de mazo, mientras que en el sur (Escuinapa y en las inmediaciones de Mazatlán: Los Llanitos, La Sávila, El Chamizal, La Mora Escarbada) se juega con la cadera. En los estados de Michoacán y Guerrero se juega una variedad en la que se usan bastones y en ocasiones se le prende fuego a la pelota, y se llama Pelota Purépecha o Tarasca. En Oaxaca se juega con una manopla y se le llama Pelota Mixteca.

Las canchas de pelota como formas arquitectónicas del paisaje sagrado desaparecieron, pero no su significado y simbolismo como portales al inframundo. Esa función fue retenida por los cementerios cristianos de las comunidades de hoy (ver figura 13). En este contexto, los cementerios para las poblaciones indígenas cristianizadas modernas no son lugares de frustración, sino el ambiente



*Figura 13. Cementerio de Nochistlán, Zacatecas.*

*(Foto: Manuel Aguilar).*

31. Para profundizar o ampliar en el tema del juego de pelota mesoamericano, además de los libros ya citados, recomendamos la siguiente bibliografía: Manuel Aguilar Moreno. *La perfección del silencio*. El panteón de Belén y el culto a la muerte en México. Guadalajara: Secretaría de Cultura de Jalisco, 2003.

Manuel Aguilar Moreno. "The skeleton that eats maize". *The PARI Journal*. San Francisco: Pre-Columbian Art Research Institute, vol. II, núm. 3, 2002-2003.

Fray Diego Durán. *Historia de las Indias de Nueva España y islas de tierra firme (1579-1581)*. México: Porrúa, 1967.

Fray Diego de Landa. *Relación de las cosas de Yucatán (1573)*. México: Porrúa, 1993.

Ted Leyenaar. *Ulama: the perpetuation in Mexico of the prehispanic ball game ullamaliztli*. Leiden: Museum für Volkerkunde, 1978.

María Teresa Uriarte. *El juego de pelota en mesoamérica. Raíces y supervivencia*. México: Siglo XXI, 1992.

para el contacto con los ancestros y las conexiones con el mundo sobrenatural de la vida eterna. Así, el cementerio moderno para las comunidades indígenas es un lugar transicional entre el mundo, el cielo y el inframundo, que sustituye el complejo de la pirámide-tumba y el juego de pelota.<sup>31</sup> El cementerio es una moderna cancha de pelota, es el portal que divide la vida de la muerte.