

# ANALES DE ANTROPOLOGÍA

Volumen 49-I

Enero 2015



ISSN 0185-1225



**iiA**  
INSTITUTO DE  
INVESTIGACIONES  
ANTROPOLÓGICAS

Fecha de recepción: 14 de febrero de 2014.

Fecha de aceptación: 9 de abril de 2014.

## ¿EL CENTRO DEL TLACHCO, EL CENTRO DEL MUNDO?

*Eric Taladoire*

Université Paris I

*Resumen:* El centro de las canchas de juego de pelota nunca ha sido el objeto de un estudio específico; sin embargo, las crónicas confirman su valor simbólico, mientras que las pictografías de los códices y los llamados marcadores ofrecen pruebas innegables de su importancia. La rareza de los datos y su distribución espacial y cronológica sólo permiten definir unos elementos compartidos por las diferentes civilizaciones, el núcleo duro del simbolismo del juego de pelota.

*Palabras clave:* centro; *itzompan*; juego de pelota; códices; discos de piedra.

### THE BALLCOURT CENTER, A COSMOGONIC SYMBOL?

*Abstract:* The significance of the ballcourt center has never been thoroughly studied. However, the chronicles confirm its symbolism, while the Codex images and the so-called markers provide ample proofs of its importance. The limited amount of evidence and their chronological and spatial distribution only allow identifying a few common elements shared by the different civilizations, the hard core of ballgame symbolism.

*Keywords:* center; *itzompan*; ballcourt; codex; stone disks.

Casi todos los arqueólogos que han excavado canchas de juego de pelota han hecho al menos un pozo justo en el centro, con la esperanza, generalmente vana, de encontrar un marcador. En comparación con las 2 000 canchas registradas hasta el otoño de 2013 (Taladoire en prensa a), son escasos los monumentos registrados en tales contextos, con apenas 128 casos, pertenecientes a 70 sitios. De ese total, sólo 57 casos confirmados se encontraron en el centro de las canchas, pues los demás provienen de otros sectores (Taladoire 1981; Barrois 2006). Seis de los ocho discos de Tenam Rosario se encontraron en las estructuras laterales o en las esquinas (Fox 1993). Asimismo, el famoso disco de La Esperanza ha sido identificado como un marcador, pese a que no existen evidencias que confirmen su procedencia de la cancha de Chinkultic (Kowalski 1989). Sin embargo, muchos de los 57 discos centrales que se conocen (los de Caracol, Cancuén, Yaxchilán, Copán

o Toniná para citar algunos casos) son esculturas de una calidad excepcional, con inscripciones y representaciones elaboradas de jugadores o de dirigentes; su rica iconografía confiere al centro de esas canchas un significado particular, reforzado, en algunos sitios, por la presencia en el mismo lugar de ofrendas dedicatorias.

A pesar de su relativa escasez, la mera existencia de esos discos (cuadro 2), fechados del Preclásico (Cerros, El Vergel, San Mateo) al Posclásico (Yagul, Los Cerritos Chijoj, Chichén Itzá), sugiere el valor simbólico de este punto, lo que requiere de un análisis detallado para entender su significado y su repartición específica. Resulta poco creíble su uso práctico en el juego. ¿Cual es entonces su función? ¿En qué medida se diferencian de los otras esculturas asociadas al juego? Tal análisis se beneficia de las aportaciones de las crónicas coloniales y de los manuscritos pictográficos, los cuales enriquecen y permiten interpretar los datos arqueológicos.

#### LAS APORTACIONES DE LAS FUENTES COLONIALES

En su *Crónica Mexicana*, Hernando Alvarado Tezozómoc (1878, cap. 2: 227-29) describe la llegada de los mexicas a Coatépec:

... después de haber hecho asiento, casas y buhios, su templo y Cú de su Dios, comenzaron á hacer casa y adoración de Huitzilopochtli, y hecho el templo, pusieron luego al pié de Huitzilopochtli una gran jícara<sup>1</sup>... habiendo hecho luego á los lados del gran diablo Huitzilopochtli, le pusieron otros demonios... todo por estilo y orden de Huitzilopochtli..., y así le pusieron como á manera de altar, de piedra grande labrada, su juego de pelota por nalgas, jugado y cercado como su juego que fue de Huitzilopochtli, que se llama Itlach, sus asientos y agujero enmedio, del grandor de más de una bola, con que juegan ahora á la bola, que llaman Itzompan, y luego la atajan por medio, quedando un triángulo enmedio del agujero, que llaman el pozo de agua.

Del *itzompan* (“su renglera de cráneos”), en el centro del juego de pelota, brota el agua necesaria para plantar ahuehuetes, juncos, *atlacuezonauxóchitl*. En el arroyo nadan peces, ranas, ajolotes y otros animales, mientras patos y aves migratorios aprovechan el ambiente acuático. Esta descripción prefigura la tierra prometida que los mexicas encontrarán finalmente en la cuenca de México. En el mismo capítulo, Tezozómoc añade: “y en el propio lugar de *tlachco*, en el agujero del agua que está en medio, tomó Huitzilopochtli a la Coyoxauh, la mató, degolló y la sacó el corazón...”. Tezozómoc reitera su relato en náhuatl en la *Crónica Mexicayotl* (Alvarado 1975). Veytia (Fernández 1944: vol. 1, Libro II, cap. 13)

<sup>1</sup> Recordamos que la jícara también tiene un simbolismo ritual asociado con el sacrificio, como posible depósito de corazones (Taube 2009).

añade: “En medio del juego había un agujero ú hoyo con agua, y él que la dejaba caer allí perdía toda la ropa que llevaba...”

Otros cronistas proporcionan informaciones complementarias sobre el centro o, mejor dicho, el eje transversal que divide la cancha en dos mitades. Sahagún (1989: libro III, cap. 14) escribe: “...y en otro lugar hizo poner un juego de pelota, hechos en piedras en cuadra, donde solían jugar la pelota que se llama Tlachtli, y en el medio del juego puso un señal o raya que dice *Tlécotl* ...”. El mismo autor añade (Sahagún, 1989: libro VIII, cap. 10): “... y en medio del juego estaba una raya que hacía al propósito del juego...”. Durán (1867-1880: tomo II, cap. 101) precisa:

También les servían aquellas piedras como de cuerda pues que en derecho de ellas por el suelo había una raya negra o verde hecha con cierta yerba que el ser con aquella yerba en particular y no con otra no carecía de superstición. De esta raya había de pasar siempre la pelota donde no perdían porque aunque la pelota viniese rodando por el suelo como le hubiese dado con las asentaderas o con la rodilla como pasase de la raya dos dedos que fuesen no era falta la cual sí no pasaba lo era”.

La existencia de esa línea, *tlécotl*, está confirmada en ambos textos, aunque su color difiere: según Duran es verde o negra y, de acuerdo con Sahagún, es negra. Durán (1867-1880) opina finalmente que el término *analco* también se refiere a la línea que divide la cancha transversalmente: está compuesto de *atl* (agua), *nalli* (del otro lado) y el sufijo locativo *-co*, lo que se puede traducir como “del otro lado del agua”.

Esos textos proporcionan dos informaciones distintas. Por un lado, los anillos empotrados en las estructuras laterales definen en el *tlachco* mexicana el eje transversal de las canchas, a veces marcado por una línea (*tlécotl* o *analco*) que pasa por el centro; ésta, al igual que los anillos, juega un papel funcional de delimitación de zonas de juego, lo que no la priva de un posible simbolismo asociado con la yerba de que está hecha.

Por otro lado, los mitos describen el centro del *tlachco* como un lugar simbólico definido por una cavidad (*itzompan*) de donde brotan el agua y la fertilidad. La mayoría de los investigadores interpretan directamente el *itzompan* como una fuente al centro de la cancha, un lugar celeste acuático (*black water sky place*). Schele y Mathews (1998: 37) lo describen como el lugar del cráneo de donde surge el agua, una hipótesis ya afirmada por Krickeberg (1966) y Tozzer (1957 vol. 1: 137), para citar los autores más relevantes. Carreón (2013) considera que el *itzompan* se refiere más bien al *tzompantli* y a los ritos de decapitación asociados con el juego. Su lectura del relato de los eventos en Coatépéc resulta más sutil,

con una asociación doble entre el *itzompan* y el *tzompantli* de Huitzilopochtli por un lado, y el pozo central por el otro. Según esta autora, el pozo sería el lugar del sacrificio por decapitación, disociado espacialmente del *itzompan-tzompantli*.

A pesar de tales discrepancias interpretativas, todos afirman que la intervención de Huitzilopochtli en Coatepec provoca el surgimiento del agua y de la vegetación del centro del *tlachco*. No es una coincidencia que el responsable de este acontecimiento agrario y terrestre sea precisamente el dios guerrero y solar Huitzilopochtli, sino una manifestación del concepto de fisión/fusión de los dioses mexicas y de complementariedad en una perspectiva dualista (López Austin 1983, 2001). En este mismo lugar, Huitzilopochtli procede a la decapitación de Coyolxauhqui, una manifestación del conflicto cíclico entre las fuerzas solares y nocturnas. De los mitos nahuas, tal como los relatan los cronistas, se puede entonces deducir una relación entre el centro de la cancha, el agua, el ciclo solar y los ritos de decapitación, un conjunto de rasgos bien definido en la cosmovisión mexica y que está relacionado con el complejo de la fertilidad (Nicholson 1971). Numerosas representaciones del mismo complejo ritual y cosmográfico se encuentran en los documentos pictográficos.

#### LAS IMÁGENES DE LOS CÓDICES

Hasta la fecha, he podido registrar 159 representaciones de juegos de pelota, en 58 diferentes manuscritos (Taladoire en prensa b). Con excepción de un ejemplo del área maya (*Dresdensis* 1975: 41a), se reparten en tres grupos de documentos: los códices del grupo Borgia (4 manuscritos, 11 representaciones), los códices mixtecos (15 manuscritos, 78 imágenes) (Garza Tarazona 1970) y 36 manuscritos del Altiplano central (65 imágenes) (Nicholson y Quiñones Keber 1991). No contemplaremos aquí los conjuntos de escenas asociadas con la totalidad del corpus, sino que nos enfocaremos en los motivos que ocupan el centro de las canchas.<sup>2</sup>

Esos motivos, aunque muy variados, se encuentran en todos los tipos de manuscritos. Tenemos registrados 32 ejemplos de motivos centrales en los tres grupos de códices (cuadro 1).

El centro está generalmente indicado por un círculo sencillo (17 casos), sea éste blanco o negro. En el *Codex Mendocino* (1979: 21) y en la *Matrícula de Tributos* (1980: 3, 5), la cancha misma está inscrita en un círculo. Aunque muy probablemente esta representación corresponde a un topónimo (en el círculo o

<sup>2</sup> No es posible mencionar aquí todas las referencias de publicaciones sobre los códices, lienzos y manuscritos, que se encuentran en los trabajos citados (Garza Tarazona 1970, Nicholson y Quiñones Keber 1991, Taladoire en prensa b).

*Cuadro 1*  
 Motivos asociados al centro de las canchas en los documentos pictográficos  
 (Taladoire en prensa b).

Codex	Motivo central	Símbolos y motivos asociados
Tonalámatl Aubin 19	Círculo, dos líneas en cruz	¿Pelota? decapitación
Bodley 2858, 10 II	Círculo negro con cruz inscrita	Dos personajes jugando
Bodley 2858, 36 II	¿Círculo negro?	¿Coyote?
Borbónico 19	Cráneo sangriento, anillos, línea longitudinal	Cráneo sangriento, decapitación, agua en anillo
Borbónico 27	Dos serpientes entrelazados (¿ollin?)	Cráneos, corazones, deidades
Borgia 21	Sacrificio, anillos,	Cráneos, corazones, hueso, serpientes
Borgia 35	Círculo rojo, líneas en cruz	Coáodrillo, sacrificio, jugadores
Borgia 40	Esqueleto, anillos	Esqueleto, estrellas, parto, chalchihuitl
Borgia 42	Sacrificio, anillos	Estrellas, sacrificio, jugadores
Codex de 20 Mazorcas	Círculo negro	Lluvia
Colombino II-6	Flujo de agua, líneas en cruz	
Colombino VI-14	Flujo de agua	
Dresde 41a	Perfil, espiral	Agua, dios de la lluvia
Fejerváry Mayer 38	Círculo negro	Fecha, lagarto
Historia		
Tolteca-Chichimeca 16	Círculo negro, línea transversal	
Lienzo Antonio de León	Círculo negro	
Lienzo Antonio de León	Círculo negro	
Lienzo de Tlapiltepec	Círculo negro	Chapulín, tépetl
Lienzo de Tlapiltepec	Círculo negro	
Magliabecchiano 80	Cráneo, línea de tres	Siete cráneos, jugadores
Mapa Cozcatzin 13 (1)	Círculo negro	
Mapa de Metlatoyuca	Círculo negro	
Matrícula de Tributos 3r	Cancha en un círculo	
Matrícula de Tributos 6r	Cancha en un círculo	
Mendoza 21	Cancha en un círculo	
Nuttall 4	Círculo	Pies, fuego, cráneo
Nuttall 45	Paquete	Fecha, hueso, jugador
Nuttall 74	Chalchihuitl en línea de tres	Conquista
Ms Pleito de Tierras	Círculo negro, línea transversal	
Rollo Selden 3207	Círculo	Sacrificio
Título de Tierra Sta. Isabel		
Tola	Círculo blanco	
Tudela 67r	Cráneo, línea transversal de tres	Cráneos, jugadores, cuchillos en los anillos

en lo redondo del juego de pelota), no podemos descartar una interpretación simbólica complementaria de la cancha misma como centro. En 12 casos, el centro está ocupado por otros dibujos: un posible signo *ollin* compuesto de dos serpientes entrelazadas en el *Codex Borbonicus* (1974: 27); un cráneo (en una línea transversal de tres) en el *Codex Magliabechiano* (1970: 80) y en el *Codex Tudela* (1980: 67r); un cráneo sangriento en el *Codex Borbonicus* (1974: 19); un círculo inscrito en el cuerpo de Xochipilli en postura de parto, vestido con la piel de un cocodrilo, en el *Codex Borgia* (1976: 35) (Fox 1993: 61); un *chalchihuitl* en el *Codex Nuttall* (1975: 74) y un bulto sagrado en el *Codex Nuttall* (1975: 45). En el *Codex Borgia* (1976: 21, 40 y 42), una víctima de sacrificio ocupa el mismo lugar. Finalmente, en el *Codex Colombino* (Caso 1966: 6 y 14), un flujo de agua sale del centro, mientras una espiral que simboliza el agua está representada en el *Codex Dresdensis* (1975: 41a), bajo la figura del dios Chaac. A este conjunto pictográfico se puede añadir el pectoral de oro de la tumba 7 de Monte Albán, donde el centro de la cancha está marcado con un cráneo (Caso 1932).<sup>3</sup> Esta valoración del centro no impide la presencia de otros elementos, como anillos, en el *Codex Borbonicus* (1974: 27) y en el *Codex Nuttall* (1975: 74) por ejemplo. Esta diversidad de motivos pictográficos confirma la importancia del centro y su valor simbólico más que morfológico o arquitectónico.

Además, en 58 casos, líneas perpendiculares que se cruzan en el centro dividen las canchas en cuatro cuadrantes de diferentes colores. Un solo ejemplo (*Codex Aubin* 19: 1980) corresponde a una subdivisión en ocho cuadrantes. El eje transversal, el *tlécotl*, está representado por una línea sencilla, que divide la cancha en mitades, aun si existen líneas similares que dividen la cancha sólo longitudinalmente (*Codex Borbonicus*: 19, *Codex Laud*: 40). Los alineamientos transversales de tres cráneos en las canchas del *Codex Tudela* (1980: 67r) o del *Codex Magliabechiano* (1970: 80) y los tres chalcihuites del *Codex Nuttall* (1975: 74) juegan un papel similar. Sin considerar aquí la distribución de colores que diferencian los cuadrantes,<sup>4</sup> esas líneas atraviesan sistemáticamente el centro. En algunos otros documentos, como la *Matrícula de Tributos* 5, los anillos pegados dividen también las canchas en dos mitades. Técnicamente, las líneas transversales confirman la probable repartición de los jugadores en las canchas, lo que coincide con el *tlécotl* de los cronistas; pero su ausencia en el *Codex Borbónico* (1974: 27) o en el *Codex Borgia* (1976: 42), donde precisamente se enfrentan deidades o jugadores, sugiere que

<sup>3</sup> Las pinturas de juegos de pelota recientemente descubiertas en una sepultura de Atzompa se pueden relacionar con las representaciones de los códices ([www.excelsior.com.mx/2012/07/18/nacional/848561](http://www.excelsior.com.mx/2012/07/18/nacional/848561). Consultado el 23 de septiembre de 2013)

<sup>4</sup> A pesar de su estudio detallado, no resultó posible identificar un patrón regular de disposición de los colores, lo que introduce dudas sobre su interpretación en términos cosmográficos.

no son indispensables para jugar o que son, hasta cierto punto, “imaginarias”. Su presencia física no constituye entonces un rasgo indispensable del juego, ni es tampoco un elemento arquitectónico. Su función básica correspondería a consideraciones rituales o para definir el centro (figura 1).

Su valor simbólico, además de funcional, queda confirmado precisamente por las alineaciones de cráneos o de chalchihuites. La disposición de los cráneos en quince (Codex Tudela 1980: 67r, Codex Magliabecchiano 1970: 80) constituye una alusión directa a las cuatro direcciones, con la quinta al centro, el cosmograma mesoamericano (figura 1); pero el centro puede representarse también de otras maneras, con círculos, chalchihuites, cráneos, escenas de sacrificio o de parto (Codex Borgia 1976: 35). En las distintas pictografías, el centro del juego de pelota se manifiesta simbólicamente como el punto focal de la mayoría de las imágenes.

En numerosos casos, el centro está definido por un conjunto de motivos donde se identifican un círculo, cráneos y escenas sacrificiales, símbolos acuáticos y de fertilidad así como alusiones al inframundo y al mundo terrestre (las serpientes del Codex Borbonicus (1974: 27), el cocodrilo del Codex Borgia (1976: 35) y los flujos de agua). Aunque no podemos confirmar la identificación del círculo con el *itzompan*, la coincidencia del motivo con cráneos, chalchihuitl y flujos de agua sugiere una fuerte correlación. Por otro lado, las alusiones al sacrificio humano, específicamente al sacrificio por decapitación, recuerdan los vínculos entre el *tlachco* y el *tzompantli* de las crónicas, así como a Coyoxauhqui degollada. Se manifiesta aquí, como en los mitos, el mismo conjunto de motivos y de referencias asociados con el agua, la fertilidad y el sacrificio por decapitación (Nicholson 1971); eso es lógico, pues cronológica y culturalmente, los códices corresponden al mismo periodo Posclásico y, en su mayoría, al universo nahua. No debemos minimizar, empero, los ejemplos mixtecos del grupo *Borgia* y del *Dresde* que dan al fenómeno una mayor amplitud territorial y cronológica. Sin mermar la riqueza intrínseca de cada imagen, la iconografía asociada al centro de los juegos de pelota refuerza y precisa los datos históricos.

### LOS DATOS ARQUEOLÓGICOS

El centro de las canchas nunca ha sido el objeto de un estudio arqueológico específico. Los llamados marcadores de juego de pelota constituyen lo esencial del corpus disponible. De acuerdo con Barrois (2006), debemos de inmediato aclarar un problema de terminología. Muchos autores, incluido el autor de esas líneas (Taladoire 1981: 442), llaman a este tipo de escultura “marcador”, lo que implica indirectamente una función práctica en el juego, que aún no ha sido comprobada.



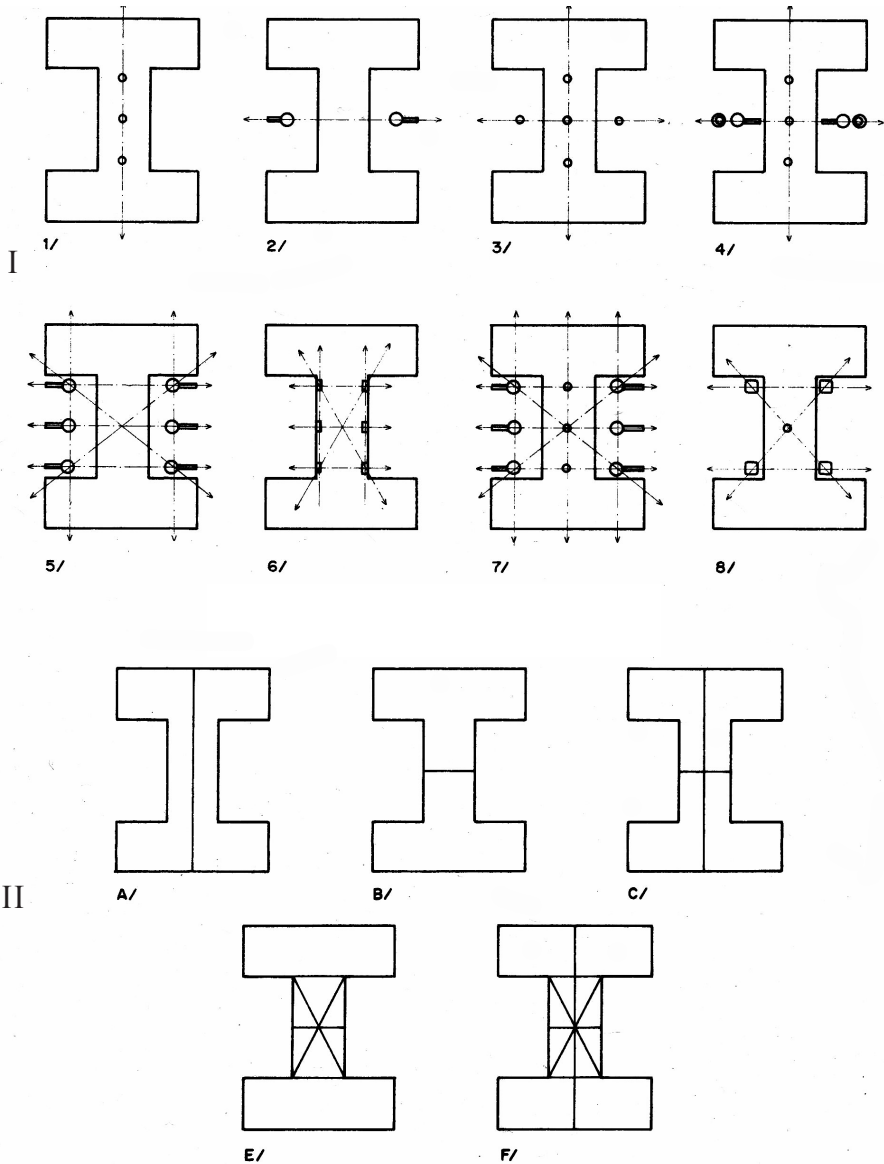


Figura 1. I) Los ejes definidos por los monumentos escultóricos;  
 II) Los ejes definidos en la pictografías (Dibujo de Eric Taladoire).

Es preferible utilizar el término neutral de “disco”. En las canchas, un disco es una escultura de morfología circular, generalmente lisa (54 ejemplos a los cuales podemos añadir varios monumentos no descritos o muy erosionados, como los de Ixtontón, de Becán, de Copán I y II, o el posible disco matado de Baking Pot), o decorados con motivos glíficos, iconográficos o escenas (en 49 casos); se ubica a veces en el centro, o, en ocasiones, en otros lugares de una cancha de juego de pelota, en las estructuras laterales por ejemplo. El término disco permite evitar la confusión entre el monumento y la botadera que, en los juegos contemporáneos como la pelota mixteca o el ulama (Leyenaar 1978, Aguilar en prensa), sirve para empezar el juego. La botadera no se coloca por lo general en el centro, sino en una extremidad de la cancha. Ésta es normalmente lisa y está muy erosionada por los golpes continuos.

En relación con la morfología circular de los discos, Taube (2009) demuestra que los objetos circulares (espejos, *cuauhxiqualli* en especial) constituyen un punto de contacto entre el mundo humano y el mundo espiritual, un verdadero centro cosmogónico donde el sacrificio alcanza su máxima significación.

La falta de iconografía de los 54 discos lisos - que proceden generalmente de Arizona, del Occidente, de Puebla (Cantona, Metlaltoyuca) o de canchas preclásicas (Chiapas y Belice) - permite vislumbrar su uso como botadera, aunque nada lo comprueba. Pero la rica y compleja iconografía de los discos mayas clásicos hubiera sido gravemente dañada por los golpes, lo que prohíbe su uso funcional en el juego. Su tamaño y su peso impiden también suponer que se retiraban al empezar un juego, lo que además dejaría un pozo abierto y en ocasiones ocupado por un depósito ritual. Su ubicación permanente en la mera área de juego, a diferencia de los otros tipos de monumentos (anillos, monumentos con espigas, tableros) que adornan las estructuras laterales, los pone aparte, mientras que su iconografía atestigua su valor ritual o simbólico.

Disponemos de tres grupos de datos: los discos, los ejes y las ofrendas. Un total de 128 discos, procedentes de 70 sitios y 78 canchas, constituye el corpus básico (Barrois 2006).<sup>5</sup> Sólo 57 de ellos ocupan el centro de una cancha: 30 de esos últimos son lisos; uno en Baking Pot ha sido ritualmente matado; unos 6 o 7 más están demasiado erosionados para distinguir en ellos algún motivo iconográfico. Los discos existen en casi todos los tipos de cancha, del tipo 0 preclásico (Chiapas) al tipo XII (Arizona), de acuerdo con nuestra propia tipología (Taladoire 1981). Cronológicamente, abarcan desde el Preclásico Tardío, en Chiapas (El Vergel, San Mateo, Santa Rosa) y en Belize (Cerro), hasta el Posclásico Temprano (Los

<sup>5</sup> A pesar de su estudio detallado, no resultó posible identificar un patrón regular de disposición de los colores, lo que introduce dudas sobre su interpretación en términos cosmográficos.

Cuadro 2  
 Distribución geográfica y cronológica de los discos y de los depósitos dedicatorios (TBM: tierras bajas mayas, TAM: tierras altas mayas; PrCl: preclásico; CTc: Clásico temprano; CT: Clásico Tardío; PCte: Posclásico temprano; PC: Posclásico).

Sitio	Ubicación	Fecha	Núm	Centro	Iconografía	Depósito
Actuncan	TBM	CT				Cerámica
Altar de Sacrificios A5	TBM	CT	1		Liso	
Anapa	TBM	PCTc	3	X	Motivos geométricos	2 piedras
BB 15-3	Arizona	900-1200	1?	X	¿Destruído?	
Baking Pot	TBM	CT		X		Cerámica
Bashuc 5-6	TAM	CT		X		Cerámica
Becán	TBM	CT	1	X	Destruído	Pozo
Buenavista del Cayo	TBM	Pr/CT				Cerámica, jade, agujas de obsidiana
Buenavista del Cayo	TBM	CT				Cerámica, 2 sacrificados, concha, obsidiana
Cahal Pech	TBM	CT	3	X	Dirigentes jugando	
Cancuen 1	Puebla	CT	6	X	Lisos	
Cantona JB 5	Puebla	CT	3	X	Lisos	
Cantona JB 7	TBM	CT	2	X	Narración dinástica	
Caracol A11-12:	TBM	CT	3	X	Narración dinástica	
Caracol B8-B9	TBM	CT	1	X	Liso	
Casa Grande	Arizona	900-1200	3	X	Lisos	X
Cerro	TBM	PrCl	1	X	Liso	
Citrus site (T 13-2)	Arizona	900-1200	1	X	Liso	
Cobá (gr Cobá)	TBM	CT	1		Gráneo	
Copán I	TBM	CM	3	X		
Copán II	TBM	CM	3	X		
Copán III	TBM	CT	3	X	Dirigentes jugando	
Chachén K'ax (Alabama)	TBM	CT	3	X	Lisos	
Chalchitán 23-24	TAM	CT	1	X	¿Liso?	
Chapatengo	TBM	CT	1	X	Glifos	Cavidad
Chau Hix	TBM	CT	1	X	¿?	Cerámica, concha
Chichén Itzá 4C1	TBM	CT	2	X	¿?	¿Artefactos?
EIV'ergel	Chiapas	PCTc	1	X	Serpente	
Gatlin site	Chiapas	PrC	1	X	Liso	
Holmul 11/12	Arizona	900-1200	1	X	Liso	
Izapa	TBM	CT	4	X	¿Motivos?	
Ixtonton 12/13	TBM	CT	1	X	Lisos	
Jaina	TBM	CT	1	X	Motivos geométricos	
Jaynes Station	Arizona	900-1200	1	X	Disco zoomorfo	Fosa (1 x 0,3)
Kammaljuhú La Granja	TAM	CTc	1		Liso	Fosa con cabeza de caballo
La Esperanza	Chiapas	CT	1		Dirigente	
La Lagunita str. 12	TAM	Cl	1	X	Liso	
La Quemada	Zacatecas	CT	1	X	Liso	Ofrendas
La Soledad de Maciel	Guerrero	¿?	1		Motivos geométricos	

Laguna Perdida	TBM	CT	1	X	Jugadores	
Lamanai	TBM	CT	1	X	Liso	
Los Cerritos-Chijoj	TAM	PC	1	X	Calavera y serpientes	Estatua (frag.)
Los Chihillos	Oaxaca	CT				
Los Naranjos	Honduras	PC	1	X	Iguana y mono	
Lubaantún III-4	TBM	CT	3	X	jugadores	
Metlatoyuca	Puebla	CT?	3	X	Lisos	
Monte Albán	Oaxaca	CT	1	X	Liso	
Mountain Cow, Hatzcab	TBM	CT	1	X	Toma de poder de Kan III de Carracol	
Cecl						
NA 804	Arizona	900-1200	1	X	Liso	
Naco	Salvador	PC	1	X	Liso	
Nim li Punit	TBM	CT	1	X	Liso	
Paquimé	Chihuahua	PCTe	1	X		Cabeza y esqueleto Entierro
Piedras Negras K6	TBM	CT	5	X	Erosionados	
Piedras Negras R11	TBM	CT	1	X	?	
Plan de Ayutla	TBM	CT	3	X	Escena política	Diente de tiburón
Pusilhá 1	TBM	CT	1	X	?	
Pusilhá 2	TBM	CT	1	X	?	
Pusilhá Moho Plaza	TBM	CT	3	X	?	
Quirigua 1B7	TBM	CT	1	X	Glifos	
Rancho San Nicolás	Chiapas	PC	1	X	Liso	Jade
Rock Ball Court (T13-9)	Arizona	900-1200	1	X	Liso	
Sacul	TBM	CT	1	X	Liso	
San Baltazar	Oaxaca	1?	1	X	Liso	
Chichicapa	Chiapas	PrCl	1	X	Liso	Vasijas y cráneo femenino
San Mateo	Chiapas	PrCl	1	X	Liso	Cajete
Santa Rosa	Chiapas	900-1200	6	X	Lisos	
Snaketown	Arizona	900-1200	1	X	Liso	
Stove Canyon (W 9-10)	Arizona	900-1200	1	X	Liso	
T 14-14	Arizona	900-1200	1	X	Liso	
T 14-15	Arizona	900-1200	1	X	Liso	
Tenam Puentes 3	Chiapas	CT	2	X	Lisos	
Tenam Rosario	Chiapas	CT	8	X	Guerra, fertilidad	
Totenango	Altiplano	EpiCl	3,2	X	Dirigente	Cofre con mascarón y vasija perlas
Tomná	TBM	CT	1	X	Liso	Fosa de 20 x 35
Winona (NA 405)	Arizona	900-1200	1	X		
Xolchun str 6	TAM	PCTe	1	X		
Yagul	Oaxaca	CT	5	X	Serpientes	
Yaxchilán 14	TBM	CT	1?	X	Dirigente	
Yerba Buena	Chiapas	PC	128	57		24; 12 sin disco

Naranjos, Naco, Chichén Itzá). La mayoría pertenece al periodo Clásico Tardío (cuadro 2). Los 17 discos del suroeste de Estados Unidos están principalmente fechados en la fase Sacaton (900-1200 dC) (Taladoire, 1981: 326). La mayoría de los discos proceden aún de las tierras mayas, lo que parece congruente con el origen del rasgo, en Chiapas. Se desconocen casi por completo ejemplos del centro de México (salvo los 9 de Cantona y los 3 de Metlaltoyuca), y sólo hemos podido documentar un ejemplo del Posclásico Tardío, en Los Cerritos Chijoj, en los Altos de Guatemala; la presencia de este último resulta de una intervención posterior a la edificación de la cancha, lo que sugiere que el simbolismo del centro permanecía vigente para aquel entonces. No existe pues ninguna coincidencia geográfica y cronológica entre el corpus arqueológico y los documentos pictográficos.

Los discos y los otros tipos de esculturas asociadas con las canchas (anillos, monumentos con espigas, paneles) permiten definir ejes significativos (figura 1). Si existe un solo disco, se encuentra por lo regular en el centro de la cancha (en las canchas de Arizona, pero también en Oaxaca [Monte Albán y Yagul], Puebla [Cantona] y en el área maya) (cuadro 2). Se interpretan también como discos centrales ciertos monumentos como el de La Esperanza (Kowalski 1989) o una escultura de Toniná (ahora en el Museo Nacional de Antropología), sin que su identificación esté comprobada. Las únicas excepciones serían los discos de Altar de Sacrificios y de Quiriguá, encontrados en una esquina de la cancha. El alineamiento de tres discos define el eje longitudinal (12 casos, entre ellos Copán, Toniná, Lubaantún, Cantona y Snaketown). Unas maquetas del Occidente y la cancha de Amapa cuentan también con tres discos en su eje longitudinal (Taladoire 2012). En las canchas de Yaxchilán y Piedras Negras (R11) se encontraron cinco discos dispuestos en cruz, tres en el eje longitudinal y dos ubicados en las banquetas, definiendo así el eje transversal. El caso de Tenam Rosario es único con sus ocho discos, ubicados uno en el centro y los otros en las banquetas y las esquinas. Los ejes que definen se cruzan en quince, otra vez una posible referencia al cosmograma mesoamericano. Otras categorías de esculturas como los anillos o las esculturas con espigas (en Copán o Toniná por ejemplo) completan nuestros datos y definen también ejes transversales o líneas imaginarias que pasan por el centro. Este esquema recuerda el *tlécotl* de Durán y Sahagún, así como las líneas registradas en las pictografías (figura 1). Pero si, como escriben Durán y Sahagún, se trazaban líneas sobre el piso de las canchas para jugar, como ocurre actualmente en el ulama (Leyenaar 1978, Aguilar en prep.), desgraciadamente éstas no dejaron huellas. Los monumentos y los discos definen así básicamente los mismos ejes que se registraron en las pictografías, pero en proporciones casi inversas (figura 1). El eje transversal predomina en esos últimos, al contrario de

lo que ocurre en las canchas mismas, donde resulta mejor documentado el eje longitudinal; pero ambos atraviesan el centro, que constituye el punto focal de los distintos ejes registrados y es donde se ubican los discos con la iconografía más rica.

La mayoría de los discos decorados procede de sitios mayas del Clásico Tardío o de áreas vecinas, los Altos de Guatemala, Chiapas y Honduras (cuadro 2), con algunas excepciones. Sólo 45 cuentan con una iconografía suficientemente conservada para su análisis. Los motivos identificados son geométricos (Amapa, La Soledad de Maciel, y tal vez Ixtontón, si no se trata de dibujos erosionados), inscripciones, elementos antropomorfos y zoomorfos. Tres discos de Caracol contienen únicamente largas inscripciones epigráficas que narran los eventos del reinado del soberano y de sus sucesores (Houston 1991: 38; Martin 2005: 7). Generalmente, los textos acompañan imágenes de dirigentes, a veces representados solos con los símbolos del poder (La Esperanza, Toniná), a veces jugando contra otros personajes (Copán, Lubaantún, Cancuén). En todos esos casos, el tema central es la participación del dirigente en el juego, a veces en su papel de responsable del ciclo vegetal (en Copán; Baudez 1984), a veces como guerrero victorioso (en Toniná donde está rodeado de 6 cautivos sacrificados; Becquelin y Baudez 1979-82), a veces sencillamente en su papel de dirigente político (en Cancuén, Caracol, La Esperanza, Pusilhá, Mountain Cow). El común denominador es el dirigente y su poderío, manifiesto en el juego como símbolo de fertilidad. La misma temática se ilustra en muchos otros monumentos distintos de las canchas, como los escalones de Yaxchilán (García 1977).

El conjunto excepcional de ocho discos de Tenam Rosario merece más atención. Los ocho personajes representados no están directamente asociados con el poder, aun si Agrinier (1976) y De Montmollin (1988) consideran que simbolizan la estructura política regional; pero se reconocen guerreros armados, individuos en posición de parto (como el Xochipilli cocodrilo del *Codex Borgia* (1976: 35), plantas y símbolos de fertilidad y alusiones al sacrificio, o sea, el mismo conjunto de elementos simbólicos que se identificaron en las representaciones pictográficas (Fox 1993).

Los motivos zoomorfos son menos numerosos; se encuentran en Jaina, donde el disco representa una rana, y en Cobá, con la imagen de un venado decapitado. El disco de Los Cerritos Chijoj está rodeado por un friso de serpientes bicéfalas y de caras humanas, motivos que recuerdan, según algunos investigadores, la barra ceremonial de los dirigentes de las tierras bajas (Barrois 2006). En Tenam Rosario, un disco representa a la deidad lunar cargando en sus brazos un conejo. Finalmente, varias serpientes adornan el disco de Yagul; este conjunto de motivos animales se refiere al mundo nocturno y terrestre, lo que remite al cocodrilo del

*Codex Borgia* (1976: 35), a las serpientes del *Codex Borbonicus* (1974: 27), y a la Coyolxauhqui de los mitos<sup>6</sup> (Uriarte 2001).

En el caso de la presencia de varios discos o de otras esculturas ubicadas en distintas partes de la cancha (monumentos con espiga, tableros), predomina la iconografía del disco central, la cual condiciona la de los demás monumentos. En Toniná, los cautivos de las estructuras laterales glorifican al soberano victorioso del disco central (Becquelin y Baudez 1979-1982). En Copán, la secuencia narrativa de los tres discos ilustra el enfrentamiento del soberano y de los jugadores del inframundo (Baudez 1984); en este caso, el dirigente juega contra las fuerzas terrestres o subterráneas para asegurar el ciclo vegetal. La misma disposición en quince discos, en varias canchas, aludiendo a las cinco direcciones del universo refleja la insistencia sobre el centro, ya mencionada para ciertos códices (*Codex Tudela* 1980: 67r, *Codex Magliabecchiano* (1970: 80). Tanto la ubicación como el programa iconográfico de los discos confirman el valor simbólico del centro. Finalmente, digamos que se han encontrado ofrendas, depósitos intencionales y posibles vestigios de sacrificados al centro de las canchas en toda Mesoamérica, incluso en el Norte de México y en Arizona.

#### LAS OFRENDAS DEDICATORIAS

En algunas ocasiones, se han descubierto ofrendas dedicatorias asociadas con los discos centrales; es un fenómeno relativamente raro, con sólo 24 ejemplos registrados, pero que ayuda a precisar el simbolismo de los discos de piedra. Efectivamente, se encontraron 12 ofrendas bajo discos, y 12 ofrendas centrales sin disco asociado, en Piedras Negras, Bashuc, Kaminaljuyú (La Granja), Los Chilillos, Rancho San Nicolás, Santa Rosa, Teotenango, Actuncan, Buenavista del Cayo, Cahal Pech y Xolchún (cuadro 2). En ciertos casos, sólo se encontró la fosa o la cavidad vacía (Chalchitán, Jaynes Station, Xolchún, Buenavista del Cayo). La mayoría de las ofrendas incluyen vestigios típicos como vasijas (Snaketown, Chatatengo, Becán), perlas (Toniná), jade (Rancho San Nicolás, Buenavista del Cayo), obsidiana (Cahal Pech, Buenavista del Cayo) y dientes de tiburón (Plan de Ayutla) (Martos 2005). En el centro de la cancha de Teotenango se encontró un depósito compuesto por un cofre de piedra que contenía una máscara y un fragmento de vasija de travertino (Álvarez 1973: 287-288 y 303). En Los Chilillos, se halló en el centro un fragmento de escultura posterior a la edificación de la cancha.

<sup>6</sup> Recordamos que uno de los jugadores de los escalones de Yaxchilán lleva también un cocodrilo en su espalda.

Algunos casos merecen más atención. En Santa Rosa, un sitio preclásico de la cuenca del Río Grijalva (Martínez y Carreón 2009), las excavaciones revelaron la presencia de una ofrenda con dos vasijas trípodes que cubrían el cráneo de un individuo femenino decapitado. Según los autores, la decapitación ocurrió *post mortem*. En el centro de la cancha K6 de Piedras Negras, se excavó un entierro. En Paquimé, el disco central cubría el cráneo de un esqueleto masculino completo y en posición flexionada (Di Peso, Rinaldo y Fenner 1974 vol. 2: 414). Di Peso, apoyándose en los escritos de Tezozómoc (Alvarado 1878, cap. 2: 227-29), considera esta ofrenda como un pozo espiritual, el *itzompan*. En Cobá (gr. Cobá), los arqueólogos recuperaron una escultura en forma de cráneo (Cón 2000). En Cahal Pech, se descubrieron los huesos de dos niños sacrificados (Ferguson 1999). Finalmente, en una cancha de Kaminaljuyú (grupo La Granja), la ofrenda central constaba de la cabeza de un caballo, del periodo colonial por supuesto (Shook y Smith 1942). Al igual que en Los Cerritos Chijoj, este depósito sugiere que el simbolismo del centro seguía vigente, a pesar del largo periodo transcurrido.

La naturaleza y la presencia de dichas ofrendas abren diversas perspectivas. Estén o no asociadas con un disco, refuerzan o confirman el simbolismo del centro. Cuando la ofrenda se asocia con un disco, implica además que no se podía remover éste para jugar. No podemos imaginar un partido con un hoyo al centro de la cancha, ya que pondría a los jugadores en peligro y podría dañar el depósito ritual. Finalmente, apuntemos que los depósitos confirman la relación entre la centralidad y el sacrificio, principalmente por decapitación (Santa Rosa, Kaminaljuyú, Cobá, Piedras Negras). A este respecto, los dientes de tiburón de Plan de Ayutla se interpretan también como instrumentos de autosacrificio (Martos 2005). Asimismo, en el depósito de Buenavista del Cayo, la ofrenda incluye agujas de obsidiana para el autosacrificio (Ferguson 1999).

Cronológica y geográficamente, el corpus de datos arqueológicos difiere totalmente del corpus etnohistórico, con un predominio del Clásico Tardío, y una procedencia mayoritaria de la zona maya y de Arizona. A diferencia de los códices, la iconografía maya se enfoca en la representación del dirigente local y de sus responsabilidades.

No obstante, los datos son muy escasos, con pocos discos y aun menos depósitos. Por supuesto, no debemos menospreciar la existencia de otros elementos: los anillos, los tableros y los monumentos con espigas documentan la presencia de ejes transversales o longitudinales y, como consecuencia, del centro (figura 1). Siempre existe la posibilidad de que líneas transversales hubieran sido indicadas con materiales perecederos, aunque nada lo comprueba. Los distintos ejes que se identificaron tienen un común denominador: pasan por el centro o se cruzan allí.



A diferencia de otros tipos de esculturas asociadas con los juegos de pelota y de los ejes que definen, los discos y los depósitos corresponden a un punto específico de las canchas. Su importancia intrínseca, su rica iconografía en especial, confiere al centro un alto valor simbólico, a pesar de su rareza.

### A MANERA DE SÍNTEISIS

No podemos basar nuestras interpretaciones en las funciones y los significados de los discos de piedra en unos cuantos ejemplos, por más espectaculares que éstos sean, como sucede en el caso del disco de La Esperanza.<sup>7</sup> Aunque son relativamente pocos los datos verdaderamente fiables, un censo y un análisis de este corpus es fundamental para llegar a conclusiones más sólidas.

Cuantitativa y estadísticamente, el corpus principal está constituido por las representaciones pictográficas de los códices (32 de 159 imágenes). Este conjunto de imágenes difiere espacial y temporalmente del corpus escultórico de los discos (sólo 128 para más de 2 000 canchas). Su iconografía posee una mayor riqueza ritual y simbólica que la de los discos mayas del Clásico Tardío, donde predomina la figura política ritual del soberano (cuadro 3).

*Cuadro 3*  
Motivos simbólicos significativos de los diferentes tipos de documentos.

	Centro/ Círculo	Ejes/ líneas	Sacrificio/ decapitación	Agua/ Fertilidad	Parto	Tierra/ Inframundo	Serpientes/ cocodrilos	Jade/ chalchihuitl	Dirigentes/ jugadores
Cronistas	X	X	X	X		X			
Documentos pictográficos	X	X	X	X	X		X	X	
Discos	X	X	X	X	X	X	X		X
Artefactos	X	X	X						
Ofrendas	X		X			X		X	

Tales diferencias nos hacen preguntarnos si efectivamente las distintas representaciones no resultan de una pura coincidencia. Las esculturas mayas, mayoritarias en el corpus arqueológico, formarían parte de la iconografía real, que se manifiesta en múltiples monumentos como estelas, altares, dinteles y tableros. Las imágenes de los códices reflejarían, por el contrario, la cosmovisión altioplánica del Posclásico, que está documentada en las crónicas. Esta hipótesis no justifica la presencia desde el Preclásico de discos lisos en el centro de varias

<sup>7</sup> Incluso está representado en un timbre de Correos Mexicanos.

canchas, tanto en el área maya como en otras zonas (Chiapas); tampoco explica la cantidad de discos lisos en canchas de Arizona.

Por otro lado, se conocen numerosas esculturas de todo tipo asociadas a las canchas de juego de pelota (en las estructuras laterales por ejemplo [Barrois 2006]), aunque también se encontraron depósitos dedicatorios en otras partes de las canchas, como en el Templo Mayor (Matos 2001). Asimismo, los juegos de pelota documentados en los manuscritos pictográficos están asociados con una gran diversidad de motivos (escenas de sacrificio, jugadores, personajes y deidades) que no corresponden al centro (Taladoire en prensa b, Uriarte 2001). Muchas representaciones pertenecen a topónimos o antropónimos. Desde esta perspectiva, podríamos suponer una repartición aleatoria, coherente con el contexto propio de cada cancha o representación. Obviamente, es imposible descartar el simbolismo intrínseco de canchas como las de Chichén Itzá (anillos, paneles), El Tajín (tableteros), Copán (guacamayas, discos), etcétera. Cada una merece un estudio particular. De la misma manera, las escenas complejas del *Codex Borgia* o del *Codex Borbónico* muestran juegos de pelota en contextos específicos. Numerosos investigadores se han dedicado a este tipo de estudios y dichos trabajos se enfocan en las canchas donde existe una iconografía elaborada, dejando de lado las que sólo tienen discos lisos o, en el caso de las pictografías, motivos sencillos como los topónimos. Por otro lado, los mismos estudios insisten preferentemente en los posibles ejes que definen los monumentos, como por ejemplo en El Tajín. No queremos negar el interés y la necesidad de tales trabajos porque cada cancha es única en muchos aspectos. El aspecto iconográfico resulta indisociable del contexto cronológico, arquitectónico o urbanístico; pero como consecuencia, el simbolismo particular del centro queda minimizado, salvo en el caso de los discos más famosos. A diferencia de los ejes, de los conjuntos de monumentos o de los conjuntos pictográficos, el centro es un lugar específico, definido por una serie de elementos muy variados, pero con una repartición geográfica y cronológica excepcional.

A pesar de sus diferencias fundamentales, hemos identificado ciertos elementos en común (cuadro 3). El centro del *tlachco* es obviamente un lugar no funcional, pero simbólicamente importante, desde el Preclásico (Cerros, San Mateo, El Vergel, Izapa) hasta el Posclásico (Los Cerritos Chijoj, Chichén Itzá, Los Naranjos, Naco), e inclusive a principios de la Colonia (Kaminaljuyú). Su valor simbólico se manifiesta simultáneamente desde los márgenes meridionales del área maya hasta Arizona. En suma, la relativa escasez de los datos no debe esconder su amplia repartición cronológica y cultural, que confiere su homogeneidad al corpus.

Iconográficamente, las representaciones escultóricas y pictográficas difieren drásticamente, entre el área maya del Clásico Tardío (con una dimensión política-

ritual) y el Altiplano del Posclásico (con un simbolismo cosmogónico); sin embargo, también se registran semejanzas fundamentales entre ambos conjuntos (cuadro 3). El juego de pelota alude de una u otra manera a un conflicto entre fuerzas opuestas y complementarias, en los ciclos solar y vegetal, lo que se ilustra tanto en los códices como en los discos de piedra y en las ofrendas. El centro (los discos, el *tlécotl*) es precisamente el punto de encuentro de esas fuerzas antagónicas, el escenario focal del conflicto, sea explícito (Copán, Toniná) o implícito (el eje transversal, el quincunce, el *tlécotl*). Las deidades de los códices, al igual que los jugadores de los discos escultóricos, ilustran ese enfrentamiento, pero también los cautivos de Toniná o los guerreros de Tenam Rosario.

La interpretación de Fox (1993) de los discos de este último sitio evoca la representación de la lámina 35 del *Codex Borgia* (1976), con la posición de parto de los diversos individuos. En la religión mexicana, el parto es considerado como un combate de las mujeres: si mueren en él, su destino será semejante al de los guerreros que fallecen en contienda. Sería arriesgado afirmar que la actitud de los guerreros de Tenam Rosario conlleva el mismo simbolismo, aunque tampoco podemos negar cierta similitud. Taube (2009) señala que la morfología circular de los *cuauhxiqualli* (y de los discos en general) alude claramente al útero de la diosa de la tierra y al parto. Finalmente, es en el *itzompan* donde termina el enfrentamiento entre Coyolxauhqui y Huitzilopochtli.

El segundo tema común es la insistencia en el centro como lugar del sacrificio, principalmente por decapitación. Los mitos mexicanos que aluden al *itzompan* y al *tzompantli* encuentran un eco en las representaciones sacrificiales y de cráneos en las pictografías. Los cráneos de los depósitos (Santa Rosa, Paquimé, Kaminaljuyú, Cobá, Cahal Pech) documentan el mismo fenómeno, mientras que las representaciones de animales decapitados y los cautivos sin cabeza de Toniná aluden al mismo rito. Indirectamente, los depósitos rituales (Plan de Ayutla, Buenavista del Cayo) se refieren también al sacrificio. El mismo tema está plasmado en muchas otras esculturas asociadas al juego de pelota (El Tajín, Chichén Itzá, Aparicio, por sólo mencionar los sitios más conocidos). Recordamos también que en Tenochtitlan, el *tlachco* se ubica a un lado del *tzompantli* (Matos 2001). El sacrificio por decapitación se relaciona por lo general con el ciclo vegetal y la fertilidad de la tierra (Nicholson 1971). Las representaciones políticas de los dirigentes mayas documentan de otra manera la clásica oposición guerra/fertilidad de los campos. Esta oposición/complementariedad recuerda el mito de Coatépec, donde el dios guerrero solar Huitzilopochtli es el que hace surgir el agua del *itzompan* y permite la fertilidad, para posteriormente sacrificar y degollar a la deidad lunar Coyolxauhqui en el mismo lugar. Sintéticamente, el centro del *tlachco* simboliza de distintas mane-

ras la complementariedad a través el sacrificio entre las fuerzas opuestas de la guerra y de la fertilidad: es la base misma del mito de Huitzilopochtli. Sería por lo menos arriesgado concluir que el simbolismo del juego no evolucionó desde sus manifestaciones clásicas, entre los mayas, hasta el Posclásico. En las ciudades mayas sí se puede documentar el concepto de fuerzas opuestas y complementarias, guerra/fertilidad, sequía/humedad, pero en un contexto principalmente terrestre de responsabilidad de los dirigentes.

El centro del *tlachco* es, por tanto, símbolo de fertilidad, de donde brotan el agua, las plantas y los animales terrestres y acuáticos, a través del sacrificio. En los códices *Colombino* (Caso 1966: 6 y 14) y *Dresdensis* (1975: 41), brotan del centro flujos de agua; y en el *Nuttall* 74, el centro se representa con un *chalchihuitl*. El jade de los depósitos de Rancho San Nicolás y de Buenavista del Cayo tendría el mismo significado.

Por último, el simbolismo agrícola se manifiesta en el conjunto de representaciones asociadas con el inframundo o el nivel terrestre; las imágenes de serpientes, ranas y cocodrilos lo expresan en forma directa: es en el inframundo donde se desarrolla el juego entre el señor de Copán y las fuerzas nocturnas. El señor victorioso aparece enfrentando las fuerzas nocturnas para propiciar el renacimiento vegetal o en medio de sus cautivos (Toniná). En varios códices, brota el agua del centro (¿el *itzompan*?), mientras que deidades como Xochipilli ocupan ese mismo lugar. Del inframundo emerge el agua que permite, tanto en los mitos como en las representaciones iconográficas, el renacimiento vegetal.

En las ciudades mayas clásicas, donde el contexto cosmogónico resulta probablemente menos estructurado y donde predomina el poder dinástico, el dirigente encarna personalmente las fuerzas de la luz, la guerra y la fertilidad. Posteriormente, en el universo mexica, una cosmovisión más elaborada minimiza la responsabilidad directa del dirigente, aún si presencia el juego. Los dioses y las fuerzas sobrenaturales se responsabilizan del ciclo vegetal en el contexto de los rituales y de los sacrificios. Por otro lado, el dios solar Huitzilopochtli ocupa una posición predominante, lo que acentúa la importancia del aspecto seco/guerrero en el simbolismo del juego. Esas diferencias reflejan la larga trayectoria cultural de las civilizaciones mesoamericanas y su evolución a través de diferentes culturas y en distintos medio-ambientes. Básicamente, la misma idea del centro del *tlachco* como punto de encuentro del cosmograma mesoamericano, de enfrentamiento entre los mundos humano, celestial e infraterrenal sigue vigente y compartida. Lo anterior corresponde al núcleo duro de López Austin (2001) aunque se expresa de distintas maneras, atestiguando las diferencias culturales de un juego con más de dos milenios de existencia. Falta, empero, entender por qué este núcleo

duro resulta finalmente tan mal documentado, cuando la inmensa mayoría de las canchas queda desprovista de “centro”.

## REFERENCIAS

AGRINIER, PIERRE

- 1976 Newly discovered Classic Maya sculptures at Tenam Rosario, Chiapas. *Ind Cambridge Symposium on Recent Research in Mesoamerican Archaeology*, Cambridge.

AGUILAR-MORENO, MANUEL (ED.)

en prensa *Ulama: The Survival of the a Mesoamerican Ballgame*.

ÁLVAREZ, CARLOS

- 1973 Petroglifos y esculturas, Róman Piña Chan (ed.). *Teotenango. El antiguo lugar de la muralla: memoria de excavaciones arqueológicas 1*, Gobierno del Estado de México, Talleres Gráficos de la Nación, México: 267-307.

ALVARADO TEZOZÓMOC, FERNANDO

- 1975 *Crónica mexicayotl*, Universidad Nacional Autónoma de México-Instituto Nacional de Antropología e Historia, México.  
1878 *Crónica mexicana*, Biblioteca Mexicana, México.

BALL, JOSEPH W.

- 1977 *The archaeological ceramics of Becán, Campeche, Mexico*, Middle American Research Institute (publication 43), Tulane University, Nueva Orleans.

BARROIS, RAMZY R.

- 2006 [en línea] Les sculptures associées aux jeux de balle dans l'aire mésoaméricaine. Thèse de Doctorat, Université de Paris 1, <[http://www.wayeb.org/download/theses/barrois\\_2006\\_2.pdf](http://www.wayeb.org/download/theses/barrois_2006_2.pdf)>, [consultado el 9 de abril de 2014].

BAUDEZ, CLAUDE F.

- 1984 Le Roi, la Balle et le Maïs. Images du Jeu de Balle Maya, *Journal de la Société des Américanistes* 70: 139-152.

BECQUELIN, PIERRE Y CLAUDE F. BAUDEZ

- 1979-1982 *Toniná, une cité maya du Chiapas*, Mission Archéologique et Ethnologique Française au Mexique; I (6), (Collection Etudes Mésoaméricaines), Mission

Archéologique et Ethnologique Française au Mexique et Association pour la Diffusion de la Pensée Française, Paris: 2-3.

CARREÓN BLAINE, EMILIE

- 2013 *Le tzompantli et le jeu de balle. Relation entre deux espaces rituels*, (Paris Monographs in American Archaeology 33), British Archaeological Reports-International Series 2519. Archaeopress, Oxford.

CASO, ALFONSO

- 1932 Monte Albán, richest archaeological find in America, *National Geographic Magazine* 62: 487-512.
- 1966 *Interpretacion del Códice Colombino*, Sociedad Mexicana de Antropología, México.

CODEX AUBIN

- 1980 *Códice Aubin (Códice de 1576)*, Innovación, México.

CODEX BORBONICUS

- 1974 *Codex Borbonicus*, Karl Nowotny (ed.), Bibliothèque de l'Assemblée Nationale, Paris (Y120), Akademische Druck-uVerlagsanstalt, Graz.

CODEX BORGIA

- 1976 *Codex Borgia*, Karl Nowotny (ed.), Akademische Druck-uVerlagsanstalt, Graz.

CODEX DRESDENSIS

- 1975 *Codex Dresdensis*, F. Anders und H. Deckert (eds.), Akademische Druck-uVerlagsanstalt, Graz.

CODEX LAUD

- 1966 *Codex Laud*, Akademische Druck-uVerlagsanstalt, Graz

CODEX MAGLIABECCHIANO

- 1970 *Códice Magliabechi* facsimile, F. Anders (ed.) Akademische Druck-u Verlagsanstalt, Graz.

CODEX MENDOCINO

- 1979 *Códice Mendocino*, San Ángel Editores, México.

## CODEX NUTTALL

- 1975 *Codex Nuttall. A Picture Manuscript from Ancient Mexico* Zelia Nuttall (ed.), Dover Publications, Nueva York.

## CODEX TUDELA

- 1980 *Códice Tudela*, facsímil, anotado par José Tudela de la Orden, Ediciones Cultura Hispánica del Instituto de Cooperación Iberoamericana, Madrid.

## CÓN URIBE, MARÍA JOSÉ

- 2000 El juego de pelota en Cobá, Quintana Roo, *Arqueología, Revista de la Coordinación Nacional de Arqueología del INAH*, 23: 27-50. Coordinación Nacional de Arqueología del Instituto Nacional de Antropología e Historia. México.

## DE MONTMOLLIN, OLIVIER

- 1988 Tenam Rosario, A Political Microcosm, *American Antiquity* 53 (2): 350-369.

## DI PESO CHARLES, JOHN B. RINALDO Y GLORIA J. FENNER

- 1974 *Casas Grandes: A Fallen Trading Center of the Gran Chichimeca*, Dragoon: Amerind Foundation, Northland Press, Flagstaff.

## DURÁN, DIEGO

- 1867-1880 *Historia de las Indias de Nueva-España e islas de Tierra Firme*. Imprenta de J. M. Andrade y F. Escalante. 2 v. México.

## EXCELSIOR (REDACCIÓN)

- 2012 [en línea] Encuentran tumbas milenarias en Atzompa, Oaxaca, *Excelsior* 18 de julio, <<http://www.excelsior.com.mx/2012/07/18/nacional/848561>>, [fecha de consulta: 23 de septiembre de 2013]

## FERGUSON, JOSALYN C.

- 1999 Ballgame at Baking Pot, Belize: An Analysis of the ballcourts at a Maya Civic Centre, tesis, Department of Anthropology, Trent University.

## FERNÁNDEZ DE ECHEVERRÍA Y MARIANO VEYTIA

- 1944 *Historia Antigua de México*, Leyenda, México.

## FOX JOHN GERARD

- 1993 The ballcourt markers of Tenam Rosario, Chiapas, Mexico, *Ancient Meso-america*, 4 (1), Cambridge University Press, Cambridge: 55-64.

GARCÍA MOLL, ROBERTO

- 1977 Los escalones labrados del edificio 33, Yaxchilan, Chiapas, *Revista Mexicana de Estudios Antropológicos*, XXIII (3), México: 395-423.

GARZA TARAZONA, SILVIA

- 1970 Análisis de la arquitectura representada en los códices mixtecos, tesis, Escuela Nacional de Antropología e Historia, México.

HOUSTON, STEPHEN D.

- 1991 Appendix: Caracol Altar 21, Apéndice de Arlen F. Chase *Cycle of Time: Caracol in the Maya Realm, Sixth Palenque Round Table 1986*, vol. 8: 38-42, M. Greene Robertson and V. Fields (eds.), University of Oklahoma Press, Norman.

KOWALSKI, JEFF KARL

- 1989 The Mythological Identity of the Figure on the La Esperanza ("Chinkultic") Ball Court Marker, *Research Reports on Ancient Maya Writing* 27:13-24. Center for Maya Research, Washington, D.C.

KRICKEBERG, WALTER

- 1966 El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso, *Traducciones mesoamericanistas I*, Sociedad Mexicana de Antropología, México: 191-313.

LEYENAAR, TED J. J.

- 1978 *Ulama, perpetuación en México del juego de pelota prehispánico: Ullamalitzli*, Gobierno del Estado de Sinaloa-Difocur, Sinaloa.

LÓPEZ AUSTIN, ALFREDO

- 1983 Nota sobre la fusión y la fision de los dioses en el panteón mexicana. *Anales de Antropología*, vol. 20 (2), Instituto de Investigaciones Antropológicas, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- 2001 El núcleo duro, la cosmovisión y la tradición mesoamericana, J. Broda y Báez (eds.) *Cosmovisión, ritual e identidad de los pueblos indígenas de México*, Conaculta, Fondo de Cultura Económica, México: 47-65.

MARTIN, SIMON

- 2005 Caracol Altar 21 Revisited: More Data on Double-Bird and Tikal's Wars of the Mid-Sixth Century, *The PARI Journal*, 6 (1): 1-9.



MARTÍNEZ MURIEL, ALEJANDRO Y EMILY CARREÓN BLAINE

- 2009 El cráneo de Santa Rosa, Chiapas, *Arqueología. Revista de la Coordinación Nacional de Arqueología del INAH* 41: 9-93.

MARTOS LÓPEZ, LUIS ALBERTO

- 2005 Plan de Ayutla: un centro político del alto Usumacinta, *Lakamha* 31 (4): 3-8.

MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO

- 2001 The Ballcourt in Tenochtitlan, M. Whittington (ed.) *In The Sport of Life and Death*, Mint Museum and Thames and Hudson, Nueva York: 88-96.

MATRÍCULA DE TRIBUTOS

- 1980 Com. de Frances Berdan y J de Durand-Forest, Akademische Druck-u. Verlagsanstalt, Graz.

NICHOLSON, HENRY B.

- 1971 Religión in Pre-Hispanic central Mexico, Ekholm and I. Bernal (eds.) *Handbook of Middle American Indians*, G.F., vol.10, University of Texas Press, Austin: 395-446.

NICHOLSON, HENRY B. Y ELOISE QUIÑONES KEBER

- 1991 Ballcourt Images in Central Mexican Native Tradition Pictorial Manuscripts, Vernon Scarborough and David Wilcox (eds.) *In The Mesoamerican Ballgame*, The University of Arizona Press, Tucson: 119-133.

SAHAGÚN, FRAY BERNARDINO DE

- 1989 *Historia general de las cosas de Nueva España*, 2 vols., Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/ Alianza Editorial Mexicana, México.

SCHELE, LINDA Y PETER MATHEWS

- 1998 *The Code of Kings. The Language of Seven Sacred Maya Temples and Tombs*, Scribner, Nueva York.

SHOOK EDWIN M. Y AUGUSTUS LEDYARD SMITH

- 1942 *Kaminaljuyú, Guatemala*, Carnegie Institution of Washington, Year Book 41, Washington

TALADOIRE ERIC

- 1981 *Les terrains de Jeu de Balle (Mésomérique et Sud-Ouest des États-Unis)*, Mission Archéologique et Ethnologique Française au Mexique (Études Mesoaméricaines II), México.

- 2012 Las representaciones bi y tri-dimensionales de juegos de pelota en Mesoamérica. *Arqueología Mexicana* 117, México: 18-27.
- En prensa a Los juegos de pelota en Mesoamérica: balance y perspectivas, *El Juego de Pelota en el centro de Veracruz*, Instituto Nacional de Antropología, Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- En prensa b Las aportaciones de los manuscritos pictográficos al estudio del juego de pelota, ms depositado en la Dirección de Etnohistoria, Museo Nacional de Antropología, México.

## TAUBE, KARL

- 2009 The Womb of the World: The *Cuauhxicalli* and Other Offering Bowls of Ancient and Contemporary Mesoamerica, Charles Golden, Stephen Houston and Joel Skidmore (eds.) *Maya Archaeology I*, Precolumbian Mesoweb Press, San Francisco: 86-106.

## TOZZER, ALFRED

- 1957 *Chichén Itza and Its Cenote of Sacrifice: A Comparative Study of Contemporary Maya and Toltecs*, Memoirs of the Peabody Museum of Archaeology and Ethnology, 2 vols. Harvard University, Cambridge.

## URIARTE MARÍA TERESA

- 2001 Unity in Duality: The Practice and Symbols of The Mesoamerican Ballgame, M. Whittington (ed.) *In The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*, Mint Museum, Thames and Hudson, Nueva York: 40-50.

