

glifos



Revista trimestral del Centro INAH Campeche
Año 11 | Número 48 | Junio 2026



Cultura
Secretaría de Cultura



INAH



inah.gob.mx



DIRECTORIO

Secretaría de Cultura

Claudia Curiel de Icaza

Director General del Instituto Nacional de Antropología e Historia

Joel Omar Vázquez Herrera

Coordinadora Nacional de Centros INAH

Anna Goycoolea Artís

Consejo editorial

Luis Fernando Álvarez Aguilar

Iván Urdapilleta Caamal

Ana Patricia Figueroa Balam

Verenice Ramírez Rosado

Coordinación editorial

Marilyn Domínguez Turriza

Marco Antonio Salazar Gómez

Carolina Cervera Rosado

Antonio Benavides Castillo

Diseño Editorial

Carolina Cervera Rosado

Ilustraciones

Valentina Mejía Lanz

Coordinadora Nacional de Difusión

Beatriz Quintanar Hinojosa

Directora del Centro INAH Campeche

Adriana Velázquez Morlet

Portada: Jugador de pelota de Jaina. INAH/Archivo Raúl Pavón Abreu

Glifos, año 11, No. 48, junio 2026, es una publicación trimestral editada por el Instituto Nacional de Antropología e Historia, Córdoba 45, Colonia Roma, C.P. 06700, Delegación Cuauhtémoc, Ciudad de México, www.inah.gob.mx, revista.glifos@inah.gob.mx Editor responsable: Adriana Velázquez Morlet. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No.: 04-2022-092110160600-102, ISSN: 2007-9451, ambos otorgados por el Instituto Nacional de Derechos de Autor. Responsable de la última actualización de este Número, Centro INAH Campeche, Carolina Cervera Rosado, Calle 59 #36 entre 14 y 16 col. Centro Histórico, C.P. 24000, Campeche, Campeche, fecha de última modificación, 30 de junio de 2026. Queda prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización del Instituto Nacional de Antropología e Historia.



ÍNDICE

4

Editorial

Adriana Velázquez Morlet

6

Juegos de pelota mesoamericanos y ciclos calendáricos

Aurelio López Corral

16

El juego de pelota en el Durango prehispánico: crónica y arqueología de una tradición mesoamericana

José Luis Punzo Díaz

28

El juego de pelota de la Isla de Jaina y sus ofrendas

Sara Novelo Osorno

43

Los juegos de pelota en la ciudad sagrada de El Tajín

Patricia Castillo Peña

49

Imaginería asociada al juego de pelota en Cobá

María José Con Uribe

58

El Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá: un diseño arquitectónico único en Mesoamérica por su escala monumental y el largo camino para garantizar su estabilidad

José Huchim Herrera

68

Suplemento

La variedad de la cerámica maya

Antonio Benavides Castillo



EDITORIAL

Más que sólo un deporte de conjunto, el juego de pelota mesoamericano fue uno de los pilares de la vida social y política de las culturas originarias de Mesoamérica. A lo largo de los siglos, este espacio, en ocasiones formado con solo dos estructuras paralelas, y otras en forma de “I” latina se consolidó como un espacio en el que convergían la política, la diplomacia, la guerra y la religión, practica ritual cuyo origen se remonta al Preclásico Temprano (ca. 1650–1400 a.n.e.) y que tuvo su auge durante el periodo Clásico (250–900 d.n.e.), aunque en el Posclásico continuaron construyéndose canchas para el juego en grandes centros urbanos como Chichén Itzá y Tenochtitlan.

La monumentalidad y la distribución de las miles de canchas documentadas por el Instituto Nacional de Antropología e Historia y otras instituciones académicas, evidencian la profunda conexión territorial y el intercambio cultural, una forma de conectar al pueblo con las deidades y con las dinastías gobernantes. Por ello, la edición número 48 de la revista electrónica Glifos, hace un recorrido por este ritual milenario.

En primera instancia, Aurelio López Corral presenta el texto Juegos de pelota mesoamericanos y ciclos calendáricos, trabajo que se enfoca en la configuración geométrica de las canchas de juego de pelota en Mesoamérica, así como en sus posibles correlaciones calendáricas, la recurrencia de las mismas en los ciclos lunares y la incorporación de estas concepciones en la arquitectura pública.

José Luis Punzo Díaz comparte El Juego de Pelota en el Durango prehispánico: crónica y arqueología de una tradición mesoamericana, artículo en el que destaca el relato de un jesuita acerca de los días previos al inicio de esta práctica ritual y la preparación tanto de jugadores como del pueblo anfitrión. De igual forma, el texto habla de las canchas del juego de pelota en el Valle de Guadiana y la serranía de Durango.

Posteriormente, Sara Novelo Osorno escribe El Juego de pelota de la Isla de Jaina y sus ofrendas, trabajo que presenta los resultados de las excavaciones realizadas en el juego de pelota de este sitio. Además de describir su arquitectura, analiza ofrendas, entierros, monumentos y objetos encontrados durante las excavaciones. Dichos hallazgos demuestran que el juego de pelota fue un espacio ceremonial de gran importancia y revelan la existencia de amplias redes comerciales con otras regiones.

Por su parte, Patricia Castillo Peña comparte Los Juegos de Pelota en la ciudad sagrada de El Tajín, en donde analiza cómo las canchas para esta práctica fueron integradas al



diseño urbano, simbolizando la relación entre los seres humanos, la naturaleza y lo divino, especialmente durante el reinado del último gobernante de este sitio, Trece Conejo.

De la pluma de María José Con Uribe, esta revista incluye el artículo Imaginería asociada al juego de pelota en Cobá, en donde detalla cómo se representaban los jugadores, las ceremonias y los gobernantes. Destaca la importancia de la iconografía de los paneles que fueron encontrados en las canchas de juego de pelota de este sitio, ya que una de las estelas describe a una figura femenina que parece hacer referencia a un personaje con el título de *kalo'mte'*.

Finalmente, José Huchim Herrera presenta El Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá; un diseño arquitectónico único en Mesoamérica por su escala monumental y el largo camino para garantizar su estabilidad, trabajo en el que explica las características arquitectónicas, los retos que implicó su construcción y los trabajos de conservación para garantizar su

preservación, así como la importancia del significado ceremonial y político de la cancha.

En esta edición, el suplemento de Glifos está a cargo de Antonio Benavides Castillo, quien presenta la variedad de la cerámica maya, en donde describe los distintos tipos de vasijas, sus técnicas de fabricación, funciones cotidianas y rituales. Así mismo, destaca la utilidad de la cerámica para comprender el comercio, la cronología y las relaciones culturales entre las distintas ciudades mayas.

En resumen, las aportaciones arqueológicas y antropológicas expuestas nos obligan a reformular la manera en que entendemos el juego de pelota mesoamericano. Lejos de ser un espectáculo confinado al pasado prehispánico, las prácticas sociales contemporáneas demuestran que esta actividad mantiene una profunda vigencia social y simbólica al día de hoy.

Su importancia contemporánea radica en su capacidad para resistir el tiempo y seguir articulando sentidos de pertenencia colectivos, permitiendo a las nuevas generaciones reconectarse con su territorio y su pasado ancestral.

Las canchas de juego de pelota prehispánicas no son mudas; dialogan con el presente. La práctica actual del juego promueve el intercambio entre distintas regiones del país, fomentando un México intercultural, donde conviven las tradiciones heredadas y las dinámicas culturales del siglo XXI.

Esperamos que esta lectura sea enriquecedora.

Adriana Velázquez Morlet.



Juegos de pelota mesoamericanos y ciclos calendáricos

Aurelio López Corral

En la actualidad, pocos fenómenos sociales movilizan tanta atención colectiva como los grandes eventos deportivos. Su capacidad para congregar personas, generar identidades compartidas y producir intensas emociones colectivas ha convertido al deporte en un espacio particularmente útil para los grupos de poder, que con frecuencia aprovechan estos escenarios para reforzar jerarquías, legitimarse públicamente o proyectar determinadas formas de autoridad política. Basta pensar en la presencia de dirigentes y figuras gubernamentales durante finales deportivos, inauguraciones olímpicas o campeonatos nacionales.

Algo semejante debió ocurrir en las antiguas sociedades mesoamericanas. Las canchas del juego de pelota ocuparon algunos de los espacios más visibles e importantes dentro de numerosas ciudades prehispánicas. Su tamaño, ubicación y diseño difícilmente fueron producto del azar. Más allá de sus dimensiones rituales o cosmológicas, todo indica que el juego de pelota constituyó uno de los principales espectáculos públicos de Mesoamérica. La amplia distribución de canchas a lo largo del territorio mesoamericano, presentes tanto en pequeños asentamientos como en grandes capitales, permite entender hasta qué punto estos espacios formaban parte de la vida colectiva (Taladoire 1981). En muchos sitios hay al menos una cancha de pelota, pero otros tienen numerosos como en Cantona, Puebla, o el Tajín, Veracruz. Cada cancha varía en tamaño, forma, orientación y diseño, habiéndolas desde las enormes como en Tula y Chichén Itzá, hasta las más pequeñas como en Cantona, Yaxchilán y Palenque.



Juego de Pelota Sur, Xochicalco, Morelos. Fotografía Aurelio López Corral.

Resulta difícil imaginar que un fenómeno arquitectónico y social de tal magnitud respondiera únicamente a necesidades ceremoniales abstractas. Al igual que sucede con los deportes contemporáneos, es probable que los juegos despertaran rivalidades, prestigio social, expectativas colectivas e incluso dinámicas económicas vinculadas con apuestas y competencias entre comunidades o jugadores. Sin embargo, todavía sabemos relativamente poco sobre la manera en que las élites políticas incorporaron estos espectáculos dentro de sus propios mecanismos de legitimación y autoridad.

Reconstruir tales aspectos no es sencillo. Intentar comprender cómo se desarrollaban las ceremonias previas a un juego, qué símbolos intervenían o qué papel desempeñaban los gobernantes dentro de estos espectáculos puede resultar tan complejo como intentar inferir, a partir de restos arqueológicos, la existencia de himnos, protocolos ceremoniales o actos patrióticos en un estadio contemporáneo. Aun así, diversos elementos sugieren que las canchas no funcionaron únicamente como espacios deportivos o rituales, sino también como escenarios donde determinadas formas de poder se hacían visibles ante la población.



Juego de Pelota 5, Cantona, Puebla.

Parte de estos mensajes probablemente se expresaba de manera abierta, mediante la monumentalidad de las canchas, su ubicación dentro de las ciudades o ciertos programas iconográficos visibles para amplios sectores de la población. Otros elementos, en cambio, pudieron formar parte de conocimientos más restringidos, accesibles únicamente para grupos específicos. Formas particulares de escritura, referencias mitológicas, imágenes en pintura mural o ciertos aspectos ceremoniales quizá integraron códigos cuya comprensión completa no estaba al alcance de todos.

En este sentido, algunos temas que han despertado mayor interés en los últimos años han sido cuestiones relacionadas con la forma en cómo se construyeron los espacios arquitectónicos, en particular aspectos como su tamaño, forma, orientación o posibles correlaciones astronómicas (Aveni 2003, López Corral 2023, Šprajc y Sánchez 2015). Sin embargo, una de las principales interrogantes sigue siendo entender para qué fines políticos fueron destinadas las construcciones, incluyendo los juegos de pelota, y si existieron patrones específicos de medición detrás de su diseño.



Configuración geométrica de las canchas y posibles correlaciones calendáricas

La medición de canchas del juego de pelota, especialmente aquellas del tipo I latina compuestas por dos cabezales y una cancha central, constituye un punto de partida útil para entender la configuración geométrica de estos espacios y buscar patrones recurrentes detrás de la traza de estos edificios. De hecho, algunos trabajos, como los de Saburo Sugiyama (1993) sobre Teotihuacan, han propuesto que ciertas medidas longitudinales podrían relacionarse con sistemas calendáricos mesoamericanos, entre ellos el tonalpohualli nahua o tzolk'in maya (calendario ritual de 260 días), el xiuhpohualli nahua o haab maya (cuenta de los años), e incluso ciclos sinódicos vinculados con Venus. Sin embargo, para aproximarse a este problema primero resulta necesario entender las canchas como unidades integrales de medición y no únicamente como conjuntos de segmentos arquitectónicos aislados.

Vista desde arriba, la cancha interna puede entenderse como un polígono compuesto por múltiples segmentos articulados entre sí. Este aspecto resulta importante porque obliga a observar el espacio de juego como una totalidad geométrica. La intuición detrás de esta aproximación surgió, en parte, al revisar diversas representaciones de juegos de pelota en códices mesoamericanos, donde las canchas suelen aparecer concebidas como una sola entidad espacial, aunque dividida internamente en dos, tres o incluso cuatro secciones. Estas divisiones sugieren que la superficie interna de la cancha pudo poseer una importancia conceptual particular para los propios mesoamericanos.

El principal problema de esta aproximación es evidente. Cualquier relación numérica podría parecer arbitraria si no existe una manera de ponerla a prueba. Precisamente por ello, una forma de analizar los espacios es centrarse en medidas lineales pero también en su relación con perímetros, subdivisiones y superficies. Lo interesante comienza a emerger cuando distintos elementos geométricos parecen converger repetidamente en ciertas proporciones.

El siguiente paso consiste en transformar las dimensiones registradas en metros hacia unidades relativas capaces de dialogar con sistemas numéricos mesoamericanos. Como desconocemos las medidas exactas empleadas durante la construcción, las cuales pudieron derivar de referencias corporales como brazos, manos, piernas o estaturas, el objetivo no es reconstruir una unidad fija absoluta, sino observar si determinadas proporciones producen aproximaciones recurrentes a cuentas conocidas dentro de Mesoamérica, entre ellas 260, 365, 584 u 819 unidades.

En varios juegos de pelota de Oaxaca, como Dainzú, Yagul, El Palmillo y Monte Albán, aparece un fenómeno particularmente interesante. Cuan-



Canchas de juego de pelota en códices mesoamericanos.

do el polígono rectangular externo se redimensiona a una longitud equivalente a 365 unidades, es decir, la cifra asociada al año solar, la superficie resultante tiende a aproximarse a 7670 unidades cuadradas.

Este valor adquiere relevancia porque 7670 dividido entre 260 produce una cifra cercana a 29.5, correspondiente al promedio del ciclo lunar sinódico. En otras palabras, la superficie total parece generar una relación equivalente a 260 ciclos lunares de 29.5 días.

Más interesante aún es que este fenómeno no parece limitarse únicamente a un caso aislado. En varias canchas, las subdivisiones internas del espacio de juego producen relaciones numéricas cercanas a otras cuentas temporales conocidas. Patrones comparables aparecen también en otros juegos de pelota importantes del Centro de México y el norte de Mesoamérica, entre ellos Xochicalco, Teotenango, Cantona, La



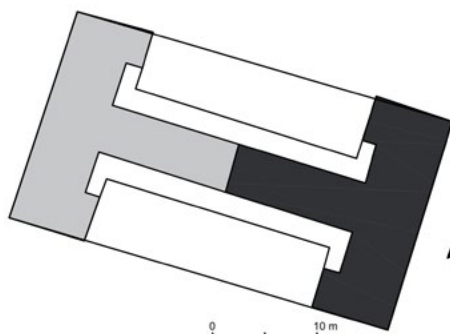
Dainzú, Oaxaca

Cancha de Tipo bipartita

Perímetro del Polígono Interno: 2 polígonos de 365 medidas indígenas

Perímetro del Polígono Externo: 365 medidas indígenas y área de 7642 m² o 260 veces 29.39

Orientación: 106.96° al este del norte



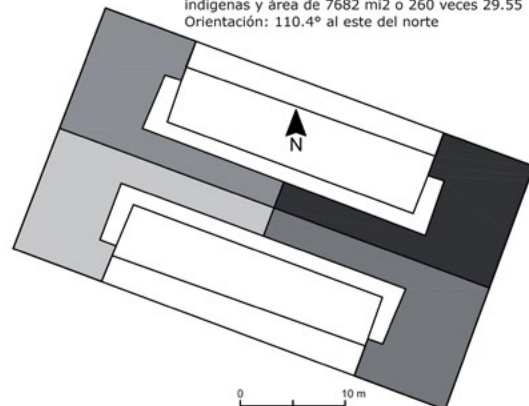
Yagul, Oaxaca

Cancha de Tipo cuatripartita

Perímetro del Polígono Interno: 4 polígonos de 260 medidas indígenas

Perímetro del Polígono Externo: 365 medidas indígenas y área de 7682 m² o 260 veces 29.55

Orientación: 110.4° al este del norte



Planta arquitectónica de la cancha del juego de pelota de Dainzú y Yagul, Oaxaca.

Quemada y Tula. En varios de estos casos, las relaciones obtenidas parecen aproximarse a ciclos vinculados con Venus, mientras otros muestran asociaciones cercanas a cuentas de 260, 365 u 819 unidades.

La recurrencia de relaciones lunares

Dentro de este conjunto de asociaciones, la presencia reiterada de valores cercanos a ciclos lunares constituye uno de los aspectos más sugerentes.

En Mesoamérica, la importancia de los calendarios solar, ritual y del ciclo sinódico de Venus ha sido ampliamente reconocida mediante fuentes iconográficas, epigráficas y documentales (Tena 1987). Incluso, los mayas parecen haber tenido cuentas específicas de los ciclos lunares (Iwaniszewski 2012). Para el Centro de México, en cambio, la identificación arqueológica de posibles sistemas de cómputo lunar ha resultado considerablemente más difícil de establecer.

Las canchas del juego de pelota ofrecen una vía distinta para aproximarse a este problema porque las relaciones lunares no aparecen únicamente como referencias iconográficas o simbólicas, sino como resultados derivados de configuraciones geométricas medibles.



Juego de Pelota 1 de Tula, Hidalgo.

Esto no significa que todas las canchas hayan funcionado como calendarios lunares en sentido estricto ni que cada valor geométrico deba interpretarse automáticamente como una cifra calendárica. El argumento es más específico. Cuando perímetros, subdivisiones y superficies producen de manera recurrente asociaciones cercanas a ciclos conocidos, y esas relaciones aparecen en edificios públicos de distintas regiones, resulta válido considerar que ciertas cuentas temporales hayan sido incorporadas deliberadamente dentro del diseño arquitectónico.

Arquitectura pública, tiempo y poder

La posible incorporación de cuentas temporales dentro de la arqui-

tectura pública no puede separarse del papel social y ceremonial de las canchas del juego de pelota. Estos edificios formaban parte de conjuntos cívico-ceremoniales vinculados con rituales públicos y actividades políticas desarrolladas por grupos dirigentes. Si ciertas configuraciones espaciales incorporaron relaciones temporales específicas, entonces el diseño arquitectónico pudo servir también en formas particulares de ordenar y materializar el tiempo dentro del paisaje urbano.

La medición no constituye un procedimiento neutral. Vera (2016) ha señalado que la metrología puede entenderse como una ciencia del Estado, en la medida en que ordenar y regular el espacio forma parte de las capacidades de los po-



Juego de Pelota Dainzú, Oaxaca.

deres institucionales. En Mesoamérica, diversos documentos coloniales muestran que las medidas aplicadas a tierras y superficies integraban sistemas administrativos complejos (Williams y Hicks 2011, Williams y Jorge y Jorge 2008). En el caso de las canchas, el problema no se limita a medir un espacio funcional, sino a considerar la posibilidad de que ciertos edificios públicos hayan sido organizados mediante relaciones geométricas cargadas de sentido temporal.

Desde esta perspectiva, las canchas no solo habrían funcionado como escenarios rituales o deportivos, sino también como espacios donde determinadas concepciones temporales quedaron incorporadas materialmente dentro de la arquitectura pública. Varias de estas relaciones probablemente no eran evidentes para toda la población y pudieron formar parte de conocimientos especializados vinculados con grupos dirigentes. La asociación entre arquitectura monumental, ciclos temporales y ceremonias públicas habría contribuido así a reforzar formas específicas de legitimación ritual y política dentro de las antiguas ciudades mesoamericanas.



Códice mixteco mostrando dirigentes y la cancha del juego de pelota.

Conclusión

El análisis geométrico de las canchas del juego de pelota permite observar relaciones entre arquitectura y temporalidad que difícilmente se advierten cuando estos edificios se estudian únicamente como espacios rituales, deportivos o iconográficos. En distintas regiones del Centro de México y Oaxaca, varios casos muestran que perímetros, subdivisiones y superficies producen asociaciones recurrentes con cuentas cercanas a 260, 365, 584 y 819 unidades, además de múltiples relaciones vinculadas con ciclos lunares de 29.5 días.

Más allá de la validez específica de cada caso, el conjunto de patrones observados sugiere que ciertos principios geométricos y metrológicos formaron parte deliberada del diseño arquitectónico mesoamericano. Las canchas del juego de pelota quizá no solo funcionaron como escenarios ceremoniales o deportivos, sino también como espacios donde determinadas concepciones del tiempo quedaron incorporadas materialmente dentro de la arquitectura pública.

Bibliografía

Aveni, A. F. 2003. Archaeoastronomy in the Ancient Americas. *Journal of Archaeological Research* 11:149-191.

Iwaniszewski, S. 2012. Los ciclos lunares y el calendario maya. *Arqueología mexicana* 19:38-42.

López Corral, A. 2023. Hidden Cycles of Time in the Layout of Mesoamerican Ballcourts. *Journal of Field Archaeology* 48:264-282.

Šprajc, I., y P. F. Sánchez. 2015. Orientaciones astronómicas en la arquitectura de Mesoamérica: Oaxaca y el Golfo de México. Ljubljana: Založba ZRC.

Sugiyama, S. 1993. Worldview Materialized in Teotihuacan, Mexico. *Latin American Antiquity* 4:103-129.

Taladoire, E. 1981. Les terrains de jeu de balle (Mésomérique et Sud-ouest des Etats-Unis). *Études Mésomériques/Estudios Mesoamericanos*. México, D.F.: Mission Archéologique et Ethnologique Française au Mexique.

Tena, R. 1987. El calendario mexica y la cronografía. México, D.F.: INAH.

Vera, H. 2016. "Weights and Measures," en *A Companion to the History of Science*. Editado por B. Lightman, pp. 459-471. Oxford: Wiley Blackwell.

Williams, B. J., y F. Hicks. 2011. El Códice Vergara: edición facsimilar con comentario: pintura indígena de casas, campos y organización social de Tepetlaoztoc a mediados del siglo XVI. México, D.F.: Universidad Nacional Autónoma de México.

Williams, B. J., y M. d. C. Jorge y Jorge. 2008. Aztec Arithmetic Revisited: Land-Area Algorithms and Acolhua Congruence Arithmetic. *Science* 320:72-77.



El juego de pelota en el Durango prehispánico: crónica y arqueología de una tradición mesoamericana

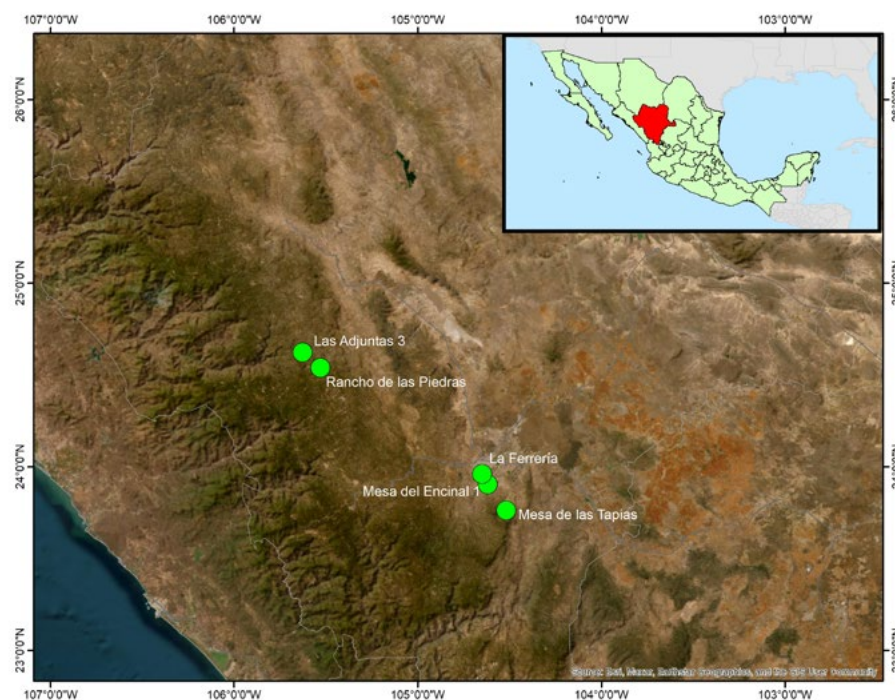
José Luis Punzo Díaz

Introducción

La Sierra Madre Occidental y su vertiente de la Tierra Adentro, lejos de ser solo un corredor geográfico, albergó durante siglos culturas complejas con una profunda raíz mesoamericana. Esta región fue escenario de uno de los procesos más complejos y desconocidos de la zona que los arqueólogos hemos llamado Mesoamérica (Kirchoff, 1967). Si bien esta región como tal nunca existió, de facto es útil en el septentrión para ver grupos que en mayor o menor medida adoptaron, o trajeron consigo, bagajes culturales que más al sur van a ser parte central de dicho mundo mesoamericano. Uno de ellos es, sin duda, la tradición de construir canchas exprofeso para el juego de la pelota. Si bien existen varios miles de canchas de juego de pelota en Mesoamérica (Taladoire, 2000) y en el occidente de México se han registrado estas, así como reminiscencias del juego (Kelly, 1943), en este texto exploraremos lo que sucedió a este respecto en el septentrión de Mesoamérica.

Con lo que llamamos la expansión Chalchihuites en los valles de oriente de la Sierra Madre Occidental, hacia el año 600 d. C. da ini-





Ubicación de sitios con juego de pelota.

cio este proceso de influencia mesoamericana (Berrojalbiz & Hers, n.d.; Hers, 1989, 1996), notándose especialmente en el Valle de Guadiana donde hoy se asienta la capital del estado. Dicha influencia sureña será marcada hasta cerca del año 1350, cuando nuevas tradiciones aparecen en esta zona hasta la llegada de los españoles (Punzo, 2016, 2017).

En la Sierra Madre parece que estas influencias comienzan más o menos a la par, aunque se verán hasta la llegada de los españoles a mediados del siglo XVI, pero serán registradas por los misioneros jesuitas en el siglo XVII. En este lugar, a la llegada de los españoles a la región habitaban grupos que se hacían llamar Acaxées y Xiximes, quienes fueron posiblemente los más nortños que tuvieron una profunda raigambre mesoamericana en sus ritos y modos de vida (Punzo, 1999). Uno de los marcadores culturales más significativos para integrar a los grupos xixime y acaxée dentro del mundo mesoamericano es, sin duda, la presencia del juego de pelota.

Este artículo analiza esta práctica desde dos vertientes: la detallada relación hecha por el jesuita Hernando de Santarén en 1604 (González Rodríguez, 1987) y el registro arqueológico actual, que confirma la existencia de canchas en sitios ar-



Juego de Pelota La Ferrería.

queológicos en el Valle de Guadiana y en sitios serranos de Durango.

La Crónica de Santarén: el juego como rito y cohesión social

El relato del padre Hernando de Santarén es fundamental para entender la importancia del juego en el siglo XVII. Según el misionero, lo primero que los indígenas establecían en sus poblaciones era el batéi, una palabra caribe con lo que se refería a una plazuela muy llana con paredes la-

terales de aproximadamente una vara de alto (unos 80 cm) que funcionaban como apoyos. Todavía, el día de hoy a estas canchas, espacios planos, se les conoce como tasteres en la sierra, mismo nombre con el que se le llama a la cancha del juego de pelota de ulama, actualmente en el sur de Sinaloa.

La pelota se fabricaba con el hule extraído de la savia de ciertos árboles que crecen en las profundas barrancas de la región. Su tamaño, dice el misionero, era comparable al de una cabeza humana y pesaba entre dos y tres libras. Santarén destaca la asombrosa destreza de los jugadores, quienes tenían prohibido tocar la pelota con los pies o las manos; el juego se limitaba

al uso del hombro derecho y el cuadril (cadera). Tal vez se trate de dos formas de juego, como actualmente en el ulama, el de cadera y el de antebrazo. El dinamismo del juego exigía saltos altos y lanzamientos al suelo para mantener la pelota en movimiento, con una enorme destreza.

El juego no era solo una actividad física, sino un evento económico y que fortalecía los lazos sociales en estos pequeños y aislados poblados serranos visitados por los misioneros. Para llegar a entablar un juego, primeramente, el pueblo que desafiaba elegía 6 o 7 jugadores, quienes juntaban los elementos que iban a apostarse. Estos enviaban mensajeros con los objetos que se iban a jugar a 3 o 4 pueblos que iban a ser desafiados; estos pueblos debían aceptar de forma obligatoria los desafíos, juntando objetos en sus pueblos que equiparan a los llevados, quedando establecido el día del encuentro, regresando así los mensajeros a su pueblo a dar aviso de lo convenido y cuándo llegarían los desafiados al encuentro.

Las apuestas eran “grandísimas”, como dice el misionero, e incluían vestidos, calzones, tilmas, arcos, flechas y plata. Los desafíos generales movilizaban a los mejores jugadores de cada comunidad, y las apuestas podían superar los quinientos pesos, mucho dinero en esa época.

Existía una importante preparación ritual para el encuentro. Tres noches antes del desafío, el pue-

blo anfitrión “aderezaba” la cancha para que no quedara ni una sola piedra. Durante esas noches, hombres y mujeres participaban en cantos y bailes que duraban horas, de los cuales afortunadamente tenemos algunas noticias por parte de los misioneros jesuitas.

Se menciona que en la primera noche, dos indios vestidos para la guerra subían a las paredes del juego de pelota; desde una estructura conjunta salían ancianos y jóvenes, quienes se conducían al centro de la cancha de manera solemne; una vez en el centro cantaban sus méritos con fuertes voces, así se integraban las mujeres y todos juntos bailaban por espacio de tres horas, cantando los títulos y valores de estos, en una clara alusión al carácter guerrero que tenía este evento. Durante la segunda noche el ritual se repetía, pero los cantos cambiaban a resaltar la ligereza y el ánimo de sus jugadores igualmente por un espacio de tres horas. Ese mismo día las mujeres preparaban un gran banquete, para servirlo tras la finalización del encuentro. Este banquete se compartía con los visitantes del otro pueblo, solamente si estos perdían. Pero si los visitantes ganaban no les daban bocado y solamente lo compartían entre los locales del pueblo para consolarlos.

En las vísperas del juego, los jugadores estaban obligados a bailar desde el anochecer hasta el amanecer para animar a los suyos y reconocer la fortaleza, pero también de los ardides de los enemigos.





Juego de pelota La Ferrería-muro oeste.

El día del juego, el inicio era marcadamente ritual. Si los misioneros se encontraban en el poblado se dice que primeramente se celebraba una misa, si ellos no se encontraban, seguramente la mayoría de las veces, el juego comenzaba por la mañana. Dos guerreros desnudos, armados con lanza y adarga (escudo), del pueblo, subían a las paredes de la cancha del juego de pelota como en las noches anteriores, a bailar. Posteriormente entraban las mujeres a la cancha, quedando todos juntos en esta. Entonces los pueblos desafiados entraban a la plaza, vestidos de guerra, fingiendo un ataque con flechas despuntadas y bolas de espinas, en este “ataque” los guerreros desnudos podían pasarlo muy mal, menciona el padre

Santarén, si no se cubrían bien con sus escudos.

Los jugadores locales y la gente del pueblo contraatacaban y al ser más numerosos iban desplazando a los “enemigos”, logrando entrar con grandes voces para retirarlos de la cancha. Una vez limpia la cancha se posicionaban los equipos para el juego, cabe decir que los seis o siete jugadores que llegaban de los pueblos debían jugar contra los locales que los podían doblar o hasta cuadruplicar en número de jugadores. Así se echaba la pelota para iniciar el juego.

Desafortunadamente, hasta ahí llega la descripción del misionero jesuita. Sobre la manera en que se

jugaba en sí, la forma de llevar la contabilidad o la manera de ganar no quedó registrada. Sin embargo, tenemos que la zona de la sierra baja en el sur de Sinaloa, continua este juego, conocido ahora como ulama, el cual ha sido registrado por múltiples investigadores como Ted Leyenaar (Leyenaar, 1992, 2024) en los años setenta del siglo XX y más recientemente el importante trabajo de Aguilar-Moreno (Aguilar-Moreno, 2015) en la primera década del siglo XXI.

En este juego actualmente se usa una cancha de 60 metros de largo, por cuatro metros de ancho, que se divide en dos partes con una línea central llamada Analco y sus límites finales se conocen como chichis. Actualmente, los equipos están formados por tres y cinco jugadores. El saque es muy importante, ya que de este depende el puntaje que se lleva, puede ser por arriba del Analco o rodado por abajo cruzando el Analco, a esto se le llama male y esto puede cambiar entre comunidades (ibidem). El tipo de juego que posiblemente se asemejaba más, al prehispánico en la Sierra descrito por Santarén, es el llamado ulama de cadera, donde solo se puede golpear con esta o con el muslo para que el golpe sea válido. El juego es supervisado por un vee-dor, quien tiene la última palabra sobre las disputas que se sucedan o sobre las reglas, las

cuales pueden ser ligeramente distintas en cada comunidad.

La forma de marcar puntos, llamados rayas, no es lineal como en los deportes occidentales. En este, los puntos marcados pueden hacer que suba o baje el marcador. La raya se gana cuando la pelota no es contestada por los jugadores contrarios o sale por el fondo de la cancha. Existe un paso importante en el marcador entre los puntos 2 y 3 y los 6 y 7, ya que esto determina si el marcador asciende o desciende. Al no existir el empate, si se llega a este el equipo que es igualado en el marcador puede ser bajado a cero. El triunfo se obtiene cuando un equipo llega a ocho rayas. Las reglas y las contabilidades son muy complejas.

Evidencias arqueológicas

Para los fines de este artículo solamente haré mención de dos áreas donde se encuentran sitios con canchas de juegos de pelota. La primera en el valle de Guadiana, donde se ubican algunos de los sitios arqueológicos más grandes e importantes de esta parte del septentrion mesoamericano. La presencia de grupos con tradición mesoamericana ocupó esta región aproximadamente entre los años 600 al 1350 d. C. Entre estos destaca en primer lugar el sitio de La Ferrería (Punzo, 2013).

La Ferrería fue el principal centro religioso y habitacional de esta región en la margen del río más importante que surca el valle, el río Tunal (Vidal Aldana, 2026). En esta se encuentran basamentos piramidales, patios hundidos, estructuras complejas cuadrangulares, circulares, terrazas y una cancha de juego de pelota (Guevara, 2003). Esta tiene una orientación general norte sur y miden





Juego de Pelota Rancho de las Piedras.

sus muros paralelos una longitud de 10 metros, teniendo en la parte interna piedras planas colocadas a manera de rebote a 45° y un ancho de 4 metros, siendo la más pequeña registrada. Es importante mencionar que las cabeceras del juego son abiertas, pero existe una superficie que podría ser usada para continuar el juego. Así tiene una longitud de cerca de 30 metros, aunque esta es mucho menor a las dimensiones usadas actualmente en el ulama, como ya se mencionó.

En el mismo valle de Gadiana, en su extremo sur, se encuentra otro sitio con canchas de juego de pelota. En el sitio de la Mesa de las

Tapias (MTA), ubicado en la cuenca del río Calabazas, se hallaron dos juegos de pelota contiguos. Uno orientado norte-sur como el de La Ferrería y otro perpendicular orientado este-oeste, de dimensiones un poco mayores a las de La Ferrería, de 14 metros de largo y un ancho de 5 metros, muy similares en cuanto a su sistema constructivo. Estos juegos son fundamentales para entender por qué este es el sitio de mayores dimensiones y complejidad arquitectónica del extremo sur del valle de Gadiana, jugando un papel integrador seguramente de una buena cantidad de sitios que se encuentran en sus alrededores, siendo en la región un caso único. También en el mismo valle se en-



Juego de Pelota Rancho de las Piedras.

cuentra el sitio Mesa del Encinal 1, ubicado en la cuenca del río Santiago Bayacora, considerado como otro de los asentamientos más grandes e importantes del Valle de Guadiana. La cancha se localiza en el sector norte del sitio. Se encuentra situada en la cabecera de un pequeño arroyo que desciende de la mesa, lo que la coloca en una posición topográficamente más baja del resto del sitio, pero altamente visible desde los otros sectores del asentamiento. Hacia el oeste de la cancha se abre una gran plaza delimitada por plataformas, y hacia el este se encuentran una serie de cuartos adosados y otra plaza de menor tamaño.

La segunda área a la que nos referiremos en la Sierra Madre Occidental, es la zona de la Mesa de Tlahuitoles (Punzo, 1999). Las excavaciones y recorridos de superficie han confirmado que la descripción de Santarén no era una exageración, sino un reflejo fiel del modo de vida serrana, donde se han identificado al menos dos juegos de pelota. En esta zona habitaron los llamados xiximes por los españoles, proponemos desde al menos el año 1000 d. C.

El primer sitio al que me referiré es el de Rancho las Piedras, este





abarca cerca de 4 hectáreas, lo que lo convierte en el más grande de esta zona serrana. Destaca por tener una organización espacial compleja centrada en un patio en forma de “U”, teniendo su ocupación posiblemente entre los años 600-1000 d. C. contemporáneo a La Ferrería. Al interior de dicha estructura en forma de “U” se encuentra la cancha de juego de pelota. Esta tiene una orientación este-oeste. Sus muros medían unos 14 metros de largo y el ancho de la cancha oscilaba entre los 5 y 6 metros. Esta, al igual que las anteriores, consta de dos muros paralelos que cuentan con talud interno de 45°. Esta cancha fue excavada en los años noventa y encontramos que tenía una compleja preparación de la superficie de juego que iba desde el contacto con la roca madre y se iban colocando capas de grava y tierras de distintos grosores, hasta llegar a un fino apisonado de tierra que formaba la superficie de juego haciéndola muy regular.

En su cabecera este se encontraba una estructura de arquitectura de tierra, posiblemente hecha con un alma de madera recubierta de tierra, donde se encontró una ofrenda de dos cráneos humanos y una serie de huesos largos cubierta por fragmentos de cerámica, muy posiblemente ligada al ritual de la cancha. El segundo sitio al que haré referencia es el de Las Adjuntas 3, ubicado en el extremo noroeste de la Mesa de Tlahuitoles. Este sitio se asocia con el Posclásico Tardío (Fase Xixime), entre los años 1350-1600 d. C. La cancha se encontró aislada en la parte alta de un cerro, acompañada

solo por una estructura cuadrangular en su cabecera sur. La escasez de desechos domésticos y herramientas de molienda sugiere que no era un lugar de habitación permanente, sino un centro de reunión para celebrar los juegos. Este sitio debe entenderse en relación con una serie de sitios localizados en las cercanías, en las partes más bajas cercanas al arroyo, los cuales están compuestos por patios, casas de planta cuadrangular, estructuras circulares o semi circulares pequeñas, al parecer adosadas a las primeras y que hemos visto se tratan de estructuras para el almacenaje. Este conjunto de sitios habitacionales y un espacio ritual como en el caso de Las Adjuntas es un juego de pelota. En otros, como en la Boca del Potrero, es un altar/patio en lo alto de un cerro cercano, es lo que he llamado “rancherías abiertas”.

La cancha del juego de pelota se encuentra alineada norte-sur y está conformada por dos muros paralelos de 15 metros de largo, con piedras internas en forma de talud similares a las antes descritas, y con un ancho de aproximadamente 6 metros, siendo el más grande de los descritos hasta ahora. Como se mencionó, este tiene en su cabecera sur una estructura cuadrangular que lo cierra. Al parecer, esta cancha fue visitada por Alden Mason en los años treinta del siglo XX y dibujada por Robert Merrill, llamándola Los Fresnos, debido al rancho cercano, aunque el paraje se llama localmente como Las Adjuntas, ya que ahí se juntan los arroyos que rodean la Mesa de Tlahuitoles -el de la Boca del Potrero



Juego de pelota las Adjuntas 3.

y el de Sotolitos-, dando inicio al río de los Remedios-San Lorenzo.

Análisis y Conclusiones: El juego como puente cultural

La presencia de canchas de juego de pelota en Durango demuestra una continuidad mesoamericana de casi 1000 años. Desde la expansión Chalchihuites (fase Ayala-Las Joyas) hasta el contacto español, el juego de pelota fue el eje de la vida social y ritual.

Las canchas actuaban como centros integradores de la población y centros para el intercambio, pero también para el ritual y el disfrute. La construcción de estas estructuras, con sus taludes y nivelaciones, implicaba una organización de mano de obra considerable y una ideología compartida con el resto de Mesoamérica. En estas construcciones, igualmente a través de la visión de los misioneros, podemos ver implicado un trabajo comunitario para el mantenimiento de las canchas para el juego, pero que más allá de los propios jugadores, toda la población participaba del ritual, con comida, bailes y cantos.

En conclusión, el juego de pelota en la sierra y los valles de Durango no era una mera distracción, sino un complejo sistema de ritos, política y economía que permitió, primero a los chalchihuiteños y luego a los grupos xixime y acaxée, mantener su identidad a lo largo de la historia.





Bibliografía

Aguilar-Moreno, M. (2015). Ulama: pasado, presente y futuro del juego de pelota mesoamericano. *Anales de Antropología*, 49(1). [https://doi.org/10.1016/s0185-1225\(15\)71645-0](https://doi.org/10.1016/s0185-1225(15)71645-0)

Berrojalbiz, F., & Hers, M.-A. (n.d.). La ocupación chalchihuiteña en el Valle de Guatimapé (J. L. Punzo & H. Marie-Areti, Eds.; p. 246).

González Rodríguez, L. (1987). *Crónicas de la sierra Tarahumara*. Secretaría de Educación Pública.

Guevara, A. (2003). Ferrería. Conservación y estudio del sitio arqueológico. ICED.

Hers, M.-A. (1989). Los toltecas en tierras chichimecas. *Cuadernos de Historia del Arte* núm. 35. Universidad Nacional Autónoma de México.

Hers, M.-A. (1996). Durango y Sinaloa: estado actual de la cronología de la ocupación mesoamericana. En B. Braniff (Ed.), *Cronología historiográfica del Occidente*. Centro de Estudios Antropológicos del Occidente.

Kelly, I. (1943). Notes on a west Mexican survival of the ancient Mexican ball game. *Notes on Middle American Archaeology and Ethnology*, 26, 170–171.

Kirchhoff, P. (1967). Mesoamérica: Sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales. *TLATOANI (Suplemento)*, 13.

Leyenaar, T. J. J. (1992). Ulama , the Survival of the Mesoamerican Ballgame Ullamalitztli . *KIVA*, 58(2). <https://doi.org/10.1080/00231940.1992.11758205>

Leyenaar, T. J. J. (2024). Ulama: The perpetuation in Mexico of the pre-Spanish ball game ullamalitztli. In *Ulama: The perpetuation in Mexico of the pre-Spanish ball game ullamalitztli*. <https://doi.org/10.1163/9789004545335>

Punzo, J. L. (1999). Arqueología de la Mesa de Tlahuitoles. Apuntes para la historia xixime [Licenciatura]. ENAH.

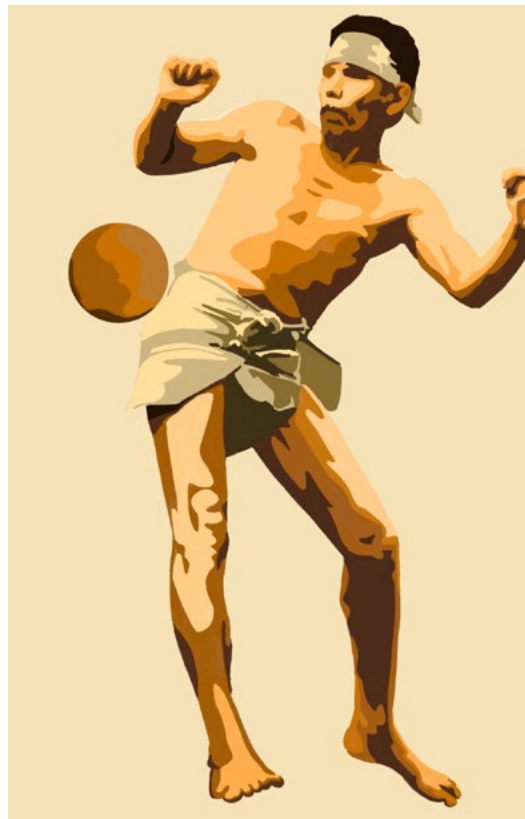
Punzo, J. L. (2013). La población chalchihuiteña del Valle de Guadiana. En J. L. Punzo & M.-A. Hers (Eds.), Historia de Durango. Época antigua (pp. 190–207). IIH-UJED.

Punzo, J. L. (2016). Revisando la cronología de la frontera Norte de Mesoamérica, estado de Durango, México. Arqueología Iberoamericana, 29, 38–43.

Punzo, J. L. (2017). La conformación social en el septentrión mesoamericano durante el Clásico y el Epiclásico. En E. Cárdenas (Ed.), Migraciones e interacciones en el septentrión mesoamericano (pp. 221–238). Colegio de Michoacán.

Taladoire, E. (2000). El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo. Arqueología mexicana, VIII(44), 20–27.

Vidal Aldana, C. (2026). Evocaciones de un mundo trazado en las rocas. Análisis interdisciplinario del sitio arqueológico La Ferrería, Durango. [PHD]. UNAM.





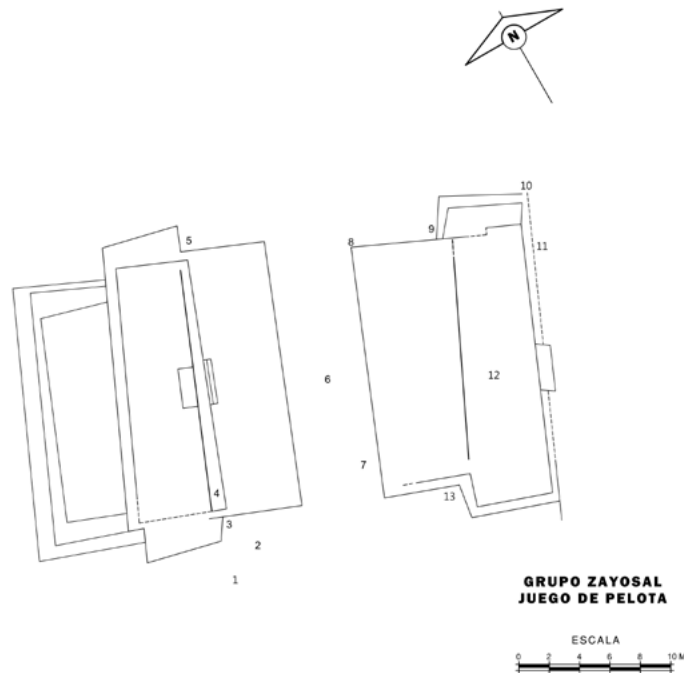
El Juego de pelota de la Isla de Jaina y sus ofrendas

Sara Novelo Osorno

El juego de pelota ha sido y es una construcción arquitectónica asociada a los sitios que tenían una mayor fuerza económica, política, social y religiosa. Para definir el rango de un asentamiento muchos investigadores tomaban muy en cuenta su presencia para diferenciar la mayor y menor importancia del sitio (Dunning 1992, Andrews 1995). Sin embargo, el avance de las investigaciones ha establecido que no siempre se encuentran juegos de pelota en sitios considerados mayores y en cambio se ha detectado su presencia en sitios de tamaño mediano (Šprajc 2008). Los trabajos realizados en el sur de Campeche (Šprajc 2023) también han abierto la posibilidad de que estos espacios arquitectónicos estuvieran asociados a mercados y que incidieran en la economía del asentamiento.

Esto no supone que el tener o no un juego de pelota sea de menor importancia, lo que implica es que es necesario analizar los juegos de pelota más allá de su arquitectura y de su relación con los gobiernos centralizados. Los juegos de pelota deben entenderse en todo su contexto, es por ello por lo que aquí presentamos los principales hallazgos realizados durante la exploración y consolidación del juego de pelota de la Isla de Jaina.

A finales de los años sesenta, el doctor Román Piña Chan había señalado la existencia de dos montículos paralelos



Plano 1: Planta arquitectónica del juego de pelota de la Isla de Jaina indicando la ubicación de los elementos asociados (Redibujado de Benavides et al. 2003).

que por su forma, dimensiones y disposición presumía se trataba de un juego de pelota (Piña Chan 1968: 31).

Es hasta los primeros años del siglo XXI cuando los trabajos de excavación y consolidación de los inmuebles del núcleo del asentamiento permitieron confirmar que estos montículos eran efectivamente un juego de pelota (Benavides 2011).

En la Isla de Jaina el juego de pelota tiene una orientación general norte-sur y lo forman dos edificios paralelos de 21 metros de largo y separados por una cancha enlajada de 17 metros de largo y 5

metros de ancho. Se trata de un juego de pelota de tipo abierto, aunque existe la posibilidad de que haya sido cerrado ya que en el cabezal sur se encontraron algunos alineamientos bajos y en el cabezal norte un posible sacbé o andador (Benavides et al. 2023).

El edificio oriente es el mejor conservado ya que se pudo constatar la presencia de la banqueta y el talud que termina en un paramento vertical. El edificio poniente fue posiblemente modificado para darle un uso habitacional, ya que se retiró el talud y se añadieron unas escaleras remetidas que permitían acceder a alguna construcción superior ahora perdida,



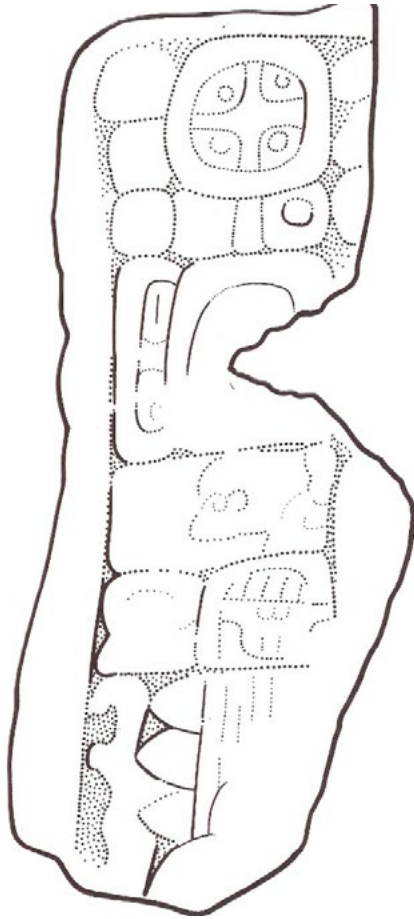
Monolito con la representación de un cautivo. (Archivo Román Piña Chan, UAC).

mientras que en su lado oeste se añadieron plataformas que se infiere fueron los basamentos sobre los que desplantaron habitaciones de materiales perecederos.

Durante las tres temporadas en que se realizaron los trabajos de exploración y consolidación de los edificios, las calas de liberación y los pozos de sondeo dieron como resultado el registro de ofrendas, entierros y algunos monolitos que fue-

ron reusados. En el plano 1 se encuentra la ubicación de cada uno de los hallazgos que se describen a continuación.

El primer elemento relacionado con el juego de pelota lo registró Piña Chan (1968, figura 77) durante los trabajos de los 60's y le llamó "estela o lápida con un personaje atado por la espalda". El personaje está arrodillado, mira hacia el frente las manos están atadas por la espalda, no se puede definir si está desnudo, pero conserva el tocado y una larga orejera lo que nos sugiere que se trata de un cautivo de

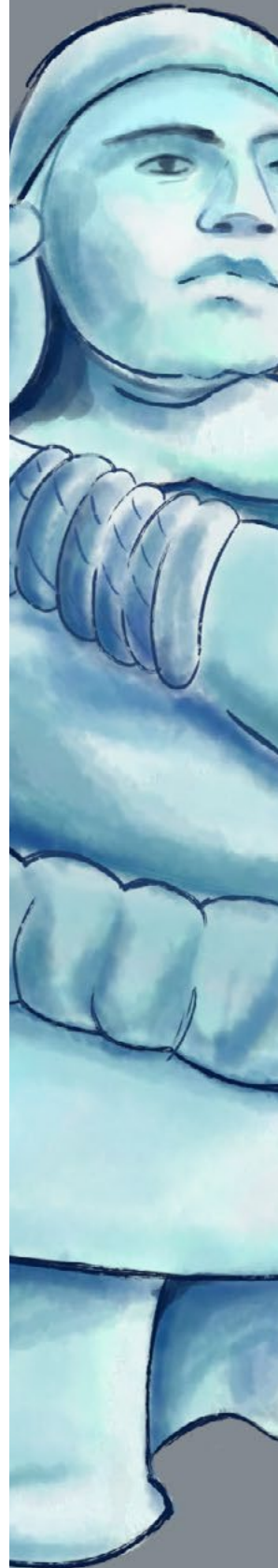


Elementos 2 y 7 unidos. (Dibujo retomado de Benavides 2011).

alto rango al que se le permitió conservar algunos elementos de su jerarquía. En realidad, no es una estela convencional ni tampoco una lápida, sino que el monolito parece haber sido recortado para seguir el diseño del cautivo. Esta forma de esculturas nos refiere a algunos elementos semejantes registrados en el poblado de Poc Boc que fueron hallados durante los trabajos de salvamento del Tren Maya.

El segundo elemento es un fragmento de monolito de caliza que presenta algunos elementos epigráficos. Como formaba parte del enlajado y el diseño se encontraba boca abajo esto permitió su conservación. Registrado en 2003, fue posible reunirlo con otro fragmento (elemento 7) recuperado previamente, también como parte del enlajado.

El elemento 3 corresponde a restos de una plataforma sencilla de planta absidal donde se encontró un entierro en muy malas condiciones de conservación, pero se pudo observar que se trataba de un individuo joven en posición flexionada en decúbito lateral derecho, cuyo cráneo presentaba





Elementos 2 y 7 unidos (Dibujo retomado de Benavides 2011).

una deformación cefálica fronto-occipital. Ningún tipo de ofrenda mortuoria estuvo asociada y se ha fechado tentativamente para el período Posclásico (Benavides 2011).

El elemento 4 corresponde a un fragmento de aro de juego de pelota hallado sobre la banqueta del edificio poniente (Benavides y Zaragoza, 2000). Se conservan algunos trazos geométricos que nos recuerdan los aros del juego de pelota de Edzná (Millet, 1987), que por asociación estilística se han fechado para la segunda mitad del siglo IX (Pallán 2009). De estar en lo cierto, se estarían representando los glifos de Lamat o Venus.

El elemento 5 fue localizado en un

pozo de sondeo practicado en la esquina noreste del edificio poniente. Tras retirar el enlajado se excavaron varias capas estratigráficas y al llegar a la cuarta capa (70-100 centímetros) se encontró una olla globular de cuello alto cuyo interior contenía el entierro de un infante de entre 2 y 3 años en posición flexionada y que abrazaba una figurilla de un personaje masculino. Asociado a estos elementos se recuperó un plato que pudo haber servido de tapa y que con el tiempo se deslizó y quedó a un lado de la olla.

Sobre la cancha se obtuvieron dos elementos (Benavides et al. 2001). El elemento 6 que proviene de un pozo excavado en la parte central del juego de pelota donde desde tiempos

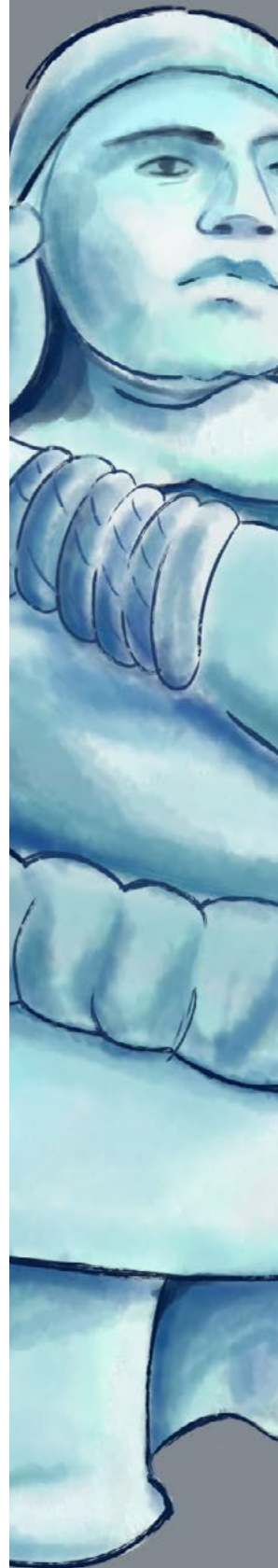


Fragmento de aro de juego de pelota recuperado en la banca del edificio poniente.

antiguos se había retirado el enlajado. A los 1.08 metros de profundidad estaba una piedra labrada de base cilíndrica con la representación de un batracio. Asociado a este monolito se registró un plato trípode que, de acuerdo con los resultados de análisis por activación de neutrones (Bishop et al. 2006), proviene de la región del sur de Veracruz.

En cuanto al elemento 7 se trata de un fragmento de piedra que fue usado como parte del enlajado y que al limpiarlo se observaron algunos glifos, pero lo

interesante es que se pudo unir al elemento 2. Este registro epigráfico contiene una fecha incompleta donde sólo se puede leer 2/3 Lamat seguido del glifo para Cráneo/Muerte (Jol/Cimí) que corresponde al nombre de la dinastía que estuvo en el poder en la Isla de Jaina; por último, tiene un glifo Chan/Caan que es el locativo y glifo emblema de la entidad política de Jaina (Benavides 2011: 151-152). Su importancia radica en que el epigrafista José Miguel García Campillo (1995) había propuesto que Caan (Cielo) era el nombre prehispánico de la Isla de Jaina, y entonces el fragmento formado por los elementos 2 y 7 lo registra por primera vez en el sitio.





Arriba, a la izquierda el contexto original del elemento 5; a la derecha la olla tras su recuperación. Las imágenes inferiores corresponden a la figurilla que estaba en el interior y el plato que sirvió de tapa. (Fotos superiores Ramón Carrillo Sánchez, las inferiores Erika Ibarra Ávila).



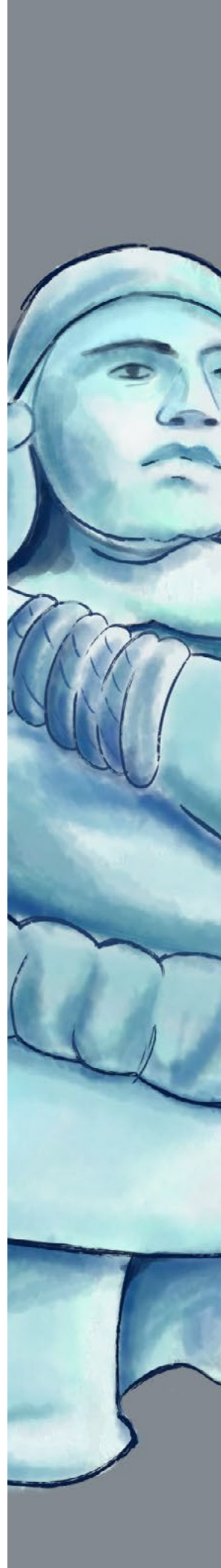
A la izquierda una imagen del contexto del elemento 6 donde se recuperaron el monolito y el plato. (Imágenes Helena Barba).



Arriba a la izquierda la foto del contexto del elemento 8. Registro gráfico de las vasijas tras el proceso de conservación. (Imágenes del contexto Helena Barba y de las vasijas Mónica López).

En la esquina noroeste del talud del edificio oriente se encontró una ofrenda, sobre el enlajado una olla de boca ancha, con asas, cubría un plato naranja fino con soportes de sonaja y diseños en negro en el fondo y en la pared exterior. También cubierto por la olla se recuperó una olla periforme con pintura negra. Estos elementos sugieren una temporalidad para el Clásico Terminal o inicios del Posclásico. Es importante señalar que este depósito se realizó cuando el juego de pelota ya no estaba en uso.

El elemento 9 corresponde a un fragmento de plato Cuí naranja policromo, fechado para el Clásico Tardío, asociado a una pequeña máscara de cerámica de un búho. Estas piezas fueron recuperadas debajo del enlajado, a un metro de profundidad de la superficie (Benavides et al. 2003). Un elemento casi idéntico a la máscara de búho se encuentra en un museo en San Andrés Tuxtla, lo que nos refiere a la intensa actividad comercial que tuvo la Isla de Jaina con la región de Veracruz.



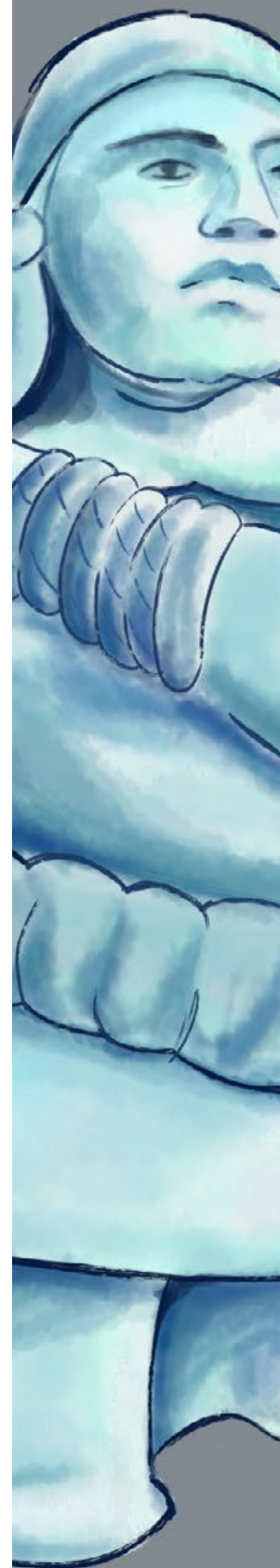
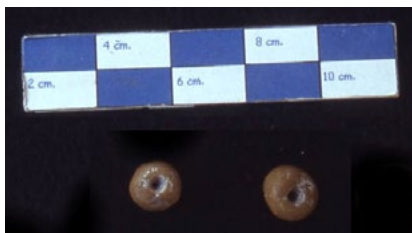


Registro gráfico del elemento 9, recuperado en la esquina NE del talud del edificio oriente. (Imágenes Erika Ibarra Ávila).

Durante el proceso de liberación de la esquina noreste del edificio poniente se recuperó una ofrenda a 1.10 metros de profundidad a la que asignamos el número 10. El conjunto está compuesto por una olla globular, de cuello alto y sin asas en cuyo interior tenía una figurilla masculina en posición sedente que porta un gran pectoral de concha. También en el interior se recuperaron 10 caracoles *Oliva sayana* cortados y perforados y dos cuentas de sílex. Junto a la olla se encontraba un cuenco color naranja que de acuerdo con los análisis de activación de neutrones (Bishop et al 2006) proviene del sur de Veracruz. A 50 centímetros de la olla, pero

a la misma profundidad, se recuperó una vasija periforme de pasta fina con restos de pintura negra.

En el proceso de liberación de la pared este del edificio oriente del juego de pelota a 1.55 metros de profundidad se halló un cajete trípode que protegía los restos óseos cubiertos de cinabrio de un infante y una figurilla tipo sonaja de pasta fina (elemento 11). El análisis de activación de neutrones nos indica que el cajete y la figurilla provienen de la región del sur de Veracruz; la figurilla es femenina con las manos levantadas y lleva un *quechquemitl*, falda, orejeras y un gran tocado, todo ello con un baño blanco y restos de color azul, además de cuatro anillos y cuatro cuentas elaboradas en hueso. Junto al plato había una olla de pasta negra fina cuyo origen es la región de Comalcalco, en Tabasco (información personal Iliana Ancona).



Arriba a la izquierda el contexto in situ del elemento 10. Las fotos centrales corresponden a las piezas que estaban en el interior de la olla y las fotos inferiores son las vasijas recuperadas en el mismo entorno (Foto del contexto Helena Barba, las demás imágenes fueron realizadas por Mónica López).



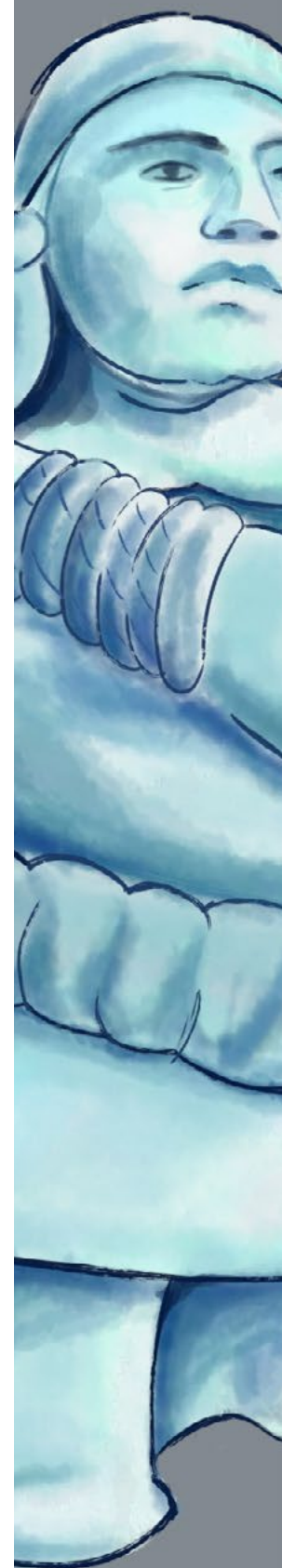
La imagen superior izquierda registra el hallazgo in situ. Las demás imágenes dan cuenta de los elementos recuperados tras su conservación (Foto del contexto Helena Barba, foto de los elementos Mónica López).

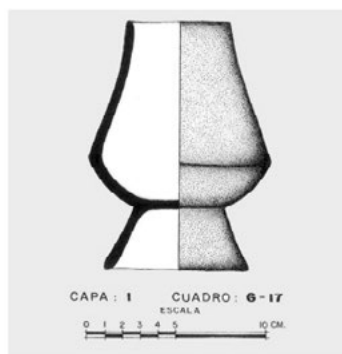
El elemento 12 es el único que se encontró sobre el edificio oriente. Se trata de dos vasijas recuperadas entre las raíces de los árboles que coronaban el montículo: una olla café y una vasija periforme ambas bastante deterioradas.

Por último, tenemos el elemento 13 ubicado en la esquina sureste del talud del edificio poniente. Se trata de un bloque de piedra bien labrado cubierto de cinabrio que se encontraba a nivel de superficie por lo que se realizó un pozo de sondeo. Bajo el enlajado se encontraron dos pisos de estuco y a unos cuantos centímetros una hilada de sillares bien trabajados correspondientes a una etapa previa a la construcción del juego de pelota. Bajo los restos de la subestructura se localizó otro piso de estuco y casi al llegar al nivel freático a más de 1.10 metros de profundidad se recuperó una vasija pequeña de color gris asociada a los restos de un felino.

Todos estos elementos confirman las varias etapas que tuvo el juego de pelota de la Isla de Jaina. La existencia de edificaciones anteriores en el lado oriente indican que en este lugar hubo construcciones previas que fueron cubiertas y/o desmanteladas para construir los inmuebles del juego de pelota. En un primer momento, la cancha contó con un piso de estuco que fue cubierto por un enlajado. Mientras que el edificio poniente fue objeto de modificaciones para usarlo como vivienda, el cuerpo oriente se mantuvo como un foco importante para la colocación de ofrendas aun cuando el edificio ya estaba en desuso. La proveniencia de los objetos ofrendados vuelve a dejar ver la importancia de la Isla de Jaina dentro de la red comercial regional y de larga distancia.

El desmantelamiento parcial de los edificios y la continuidad de los rituales de ofrenda nos indican un cambio social que aún debemos continuar estudiando.





Registro gráfico de las dos vasijas que corresponden al elemento 12 (Imágenes Erika Ibarra Ávila).



La foto superior corresponde al sillar cubierto de cinabrio recuperado en superficie, la inferior es la pequeña vasija recuperada en la parte más profunda del pozo (Foto superior Ramón Carrillo Sánchez, foto inferior Erika Ibarra Ávila).

Bibliografía

Andrews, George F

1995 Pyramids and palaces, monsters and masks, vol. I: Architecture of the Puuc region and the northern plains areas. Labrynthos, California.

Benavides Castillo, Antonio

2011 Jaina: ciudad, puerto y mercado. Tesis para optar por el grado de Doctor en Antropología. FFL-IIF-UNAM. México.

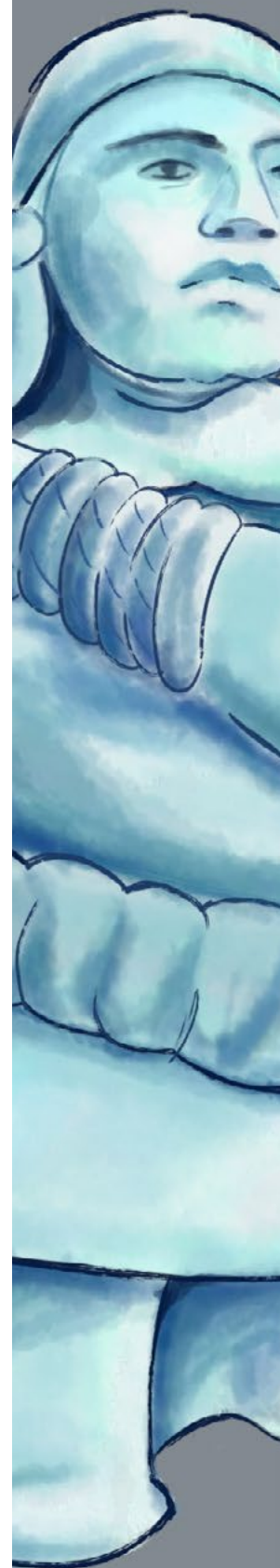
Benavides Castillo, Antonio et al.

2001 Proyecto Arqueológico Isla de Jaina. Informe temporada 2001. Documento inédito en el Archivo Nacional de Arqueología del INAH.

2003 Proyecto Arqueológico Isla de Jaina. Temporada 2003. Documento inédito en el Archivo Nacional de Arqueología del INAH.

Benavides C., Antonio y Elizabeth Zaragoza B.

2000 Proyecto Jaina. Informe de la temporada 2000. Documento inédito en el Archivo Nacional de Arqueología del INAH.





Bishop, Ronald L., M. James Blackman y Erin Sears

2006 Informe sobre el análisis de cerámica de la Isla de Jaina por medio de la activación de neutrones. Documento inédito en el Archivo Nacional de Arqueología del INAH.

Dunning, Nicholas

1992 Lords of the hills: ancient Maya settlement in the Puuc region, Yucatan, Mexico. Monographs in World Archaeology no. 15. Prehistory Press. Madison, Wisconsin.

Millet Cámara, Luis et al.

1987 Informe de actividades del proyecto arqueológico Edzná-INAH-COMAR. Temporadas 1986-1987. Documento inédito en el Archivo Nacional de Arqueología del INAH.

Pallán Gayol, Carlos

2009 Secuencia dinástica, glifos-emblema y topónimos en las inscripciones jeroglíficas de Edzná, Campeche (600-900): Implicaciones históricas. Tesis para optar por el grado de Doctor en Estudios Mesoamericanos. IIF-UNAM, México.

Piña Chan, Román

1968 Jaina. La casa en el agua. INAH. México.

Šprajc, Iván (ed.)

2008 Reconocimiento arqueológico en el sureste del Estado de Campeche. 1996-2005. BAR International Series 1742. Oxford, England.

2023 Ampliando el panorama arqueológico de las tierras bajas mayas centrales. Informe de la temporada 2023. Ljubljana, ZRC SAZU.





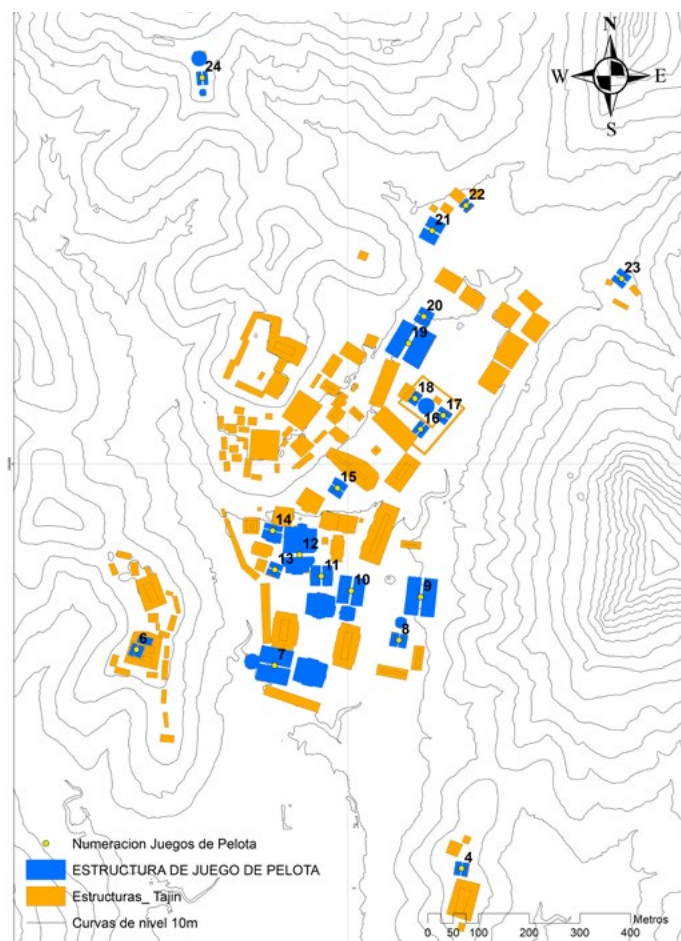
Los Juegos de Pelota en la ciudad sagrada de El Tajín

Patricia Castillo Peña

Durante más de cinco siglos de ocupación desde aproximadamente el año 600 d.C. hasta su abandono hacia 1100 d. C., la Ciudad Sagrada de El Tajín experimentó transformaciones constantes que respondieron a nuevas necesidades rituales, políticas, urbanas y ambientales. Uno de los símbolos más claros de esta evolución es el juego de pelota, práctica que en El Tajín alcanzó una densidad y complejidad sin precedentes en la Costa del Golfo, particularmente entre los años 800 y 1100 d. C., dentro del periodo conocido como Epiclásico.

En el antiguo El Tajín el juego de pelota funcionó como un verdadero eje articulador de la vida ritual y política. Al final de su ocupación, el sitio contaba con 24 canchas, la mayor concentración registrada en el centro norte de Veracruz. Estas estructuras no fueron simples espacios deportivos: se erigieron como escenarios solemnes vinculados al poder de las élites, a la legitimación de la autoridad y a la búsqueda de equilibrio cósmico y ambiental.

Las representaciones en bajo relieve y esculturas muestran personajes reales acompañados de sus instrumentos como fueron los yugos, hachas, palmas, manoplas y rodilleras, que operaban tanto como implementos funcionales como símbolos cargados de significado ceremonial. El juego trascendía lo lúdico para convertirse en un acto de renovación, sacrificio y legitimación del poder. Estas imágenes nos hablan de una ritualidad compleja, donde el juego trasciende de lo deportivo para convertirse en un acto de renovación, sacrificio y legitimación del poder.



Ubicación de las 24 canchas de juego de pelota dentro del polígono de protección establecido por la UNESCO en la ciudad sagrada de El Tajín. La disposición evidencia la concentración y jerarquización de estos espacios rituales, integrados tanto a plazas monumentales como a accesos principales y barrios periféricos, reforzando la lógica ceremonial y política del sitio.

Así, el juego de pelota en El Tajín se erige como un eje articulador entre lo sagrado y lo político, entre la tierra y el cosmos, entre lo humano y lo divino. Esta práctica revela una cosmovisión en la que el ritual, el poder y el equilibrio universal convergen en un mismo acto ceremonial.

Las últimas construcciones de la ciudad sagrada, entre los años 800 y 900 d. C., se orientaron hacia un eje visual que representaba un agente social. Desde su fundación, este eje estableció una conexión con lo sagrado, actuando como puente simbólico entre los nuevos edificios y

el Cerro de los Mantenimientos, consolidando la relación entre paisaje, arquitectura y ritualidad.

El juego de pelota no constituía una actividad esporádica ni meramente recreativa, sino que desempeñaba un papel central en las esferas religiosa, política y social del asentamiento. En su última etapa constructiva, esta práctica ritual parece orientarse hacia la búsqueda de un equilibrio simbólico entre la naturaleza y el ser humano.

Mediante su agente social, Trece Conejo, último gobernante de El Tajín se asocia a la construcción



de estructuras simbólicas como parte de una “tecnología de la memoria”. Sus representaciones en columnas y relieves muestran rituales de sacrificio, renovación y cambio de era, reforzando la idea de que el juego de pelota era un puente entre lo humano y lo divino.

Las transformaciones arquitectónicas y rituales de El Tajín pueden comprenderse también desde una perspectiva filosófica. El agente social conocido como Trece Conejo, asociado a la construcción de estructuras simbólicas y a la consolidación de una “tecnología de la memoria”, refleja un tránsito del paisaje al monumento y del monumento al paisaje. Este proceso constituyó un medio simbólico que transformó la percepción y la relación con el entorno, en concordancia con el concepto heideggeriano de “estar en el mundo” (Heidegger, 1999:395)¹, entendido como una forma de existencia vinculada al sentido y a la experiencia del lugar.

Uno de los símbolos más claros de esta transformación es el juego de pelota. En sus primeras etapas, las canchas se levantaron como escenarios solemnes, vinculados al poder de las élites y a la legitimación de su autoridad. Con el paso del tiempo, el número de canchas se multiplicó hasta convertir a El Tajín en el sitio con mayor densidad de estos espacios en la Costa del Golfo.

El primer patrón de asentamiento identificado para el periodo Clásico (600–700 d.C.) se caracteriza por la disposición de juegos de pelota en los extremos de la plaza principal, conocida como Plaza del Arroyo. Estas estructuras presentan patios hundidos, mientras que los edificios monumentales de la plaza conforman los cabezales de las canchas, reforzando la relación entre arquitectura, poder político y ritualidad.

La transformación de los espacios sagrados en El Tajín presenta una configuración arquitectónica compleja y jerarquizada, en la que la ubicación de las canchas de juego de pelota obedece a una lógica ceremonial y política claramente definida. Algunas de estas estructuras se encuentran vinculadas a plazas públicas (13 de las más importantes), otras se asocian a los accesos principales del sitio, y otras más se localizan en los barrios circundantes, lo que sugiere distintos niveles de acceso, participación y ritualidad.

2. Heidegger, M. (1999). *Ser y tiempo* (J. Gaos, Trad.). México: Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1927). El concepto de “estar en el mundo” se desarrolla en la obra de Martin Heidegger, donde se entiende como una forma de existencia vinculada al sentido y a la experiencia del lugar (Heidegger, 1999:395).

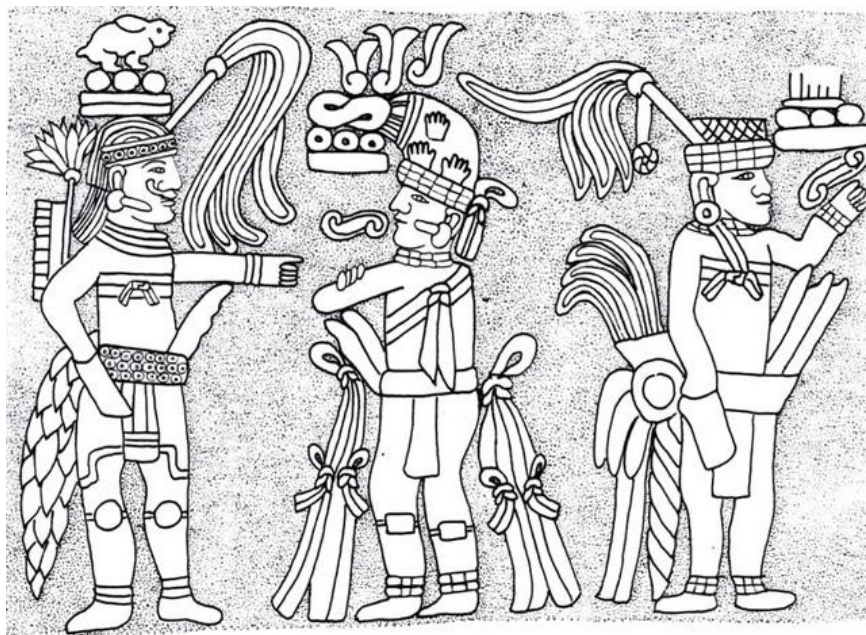


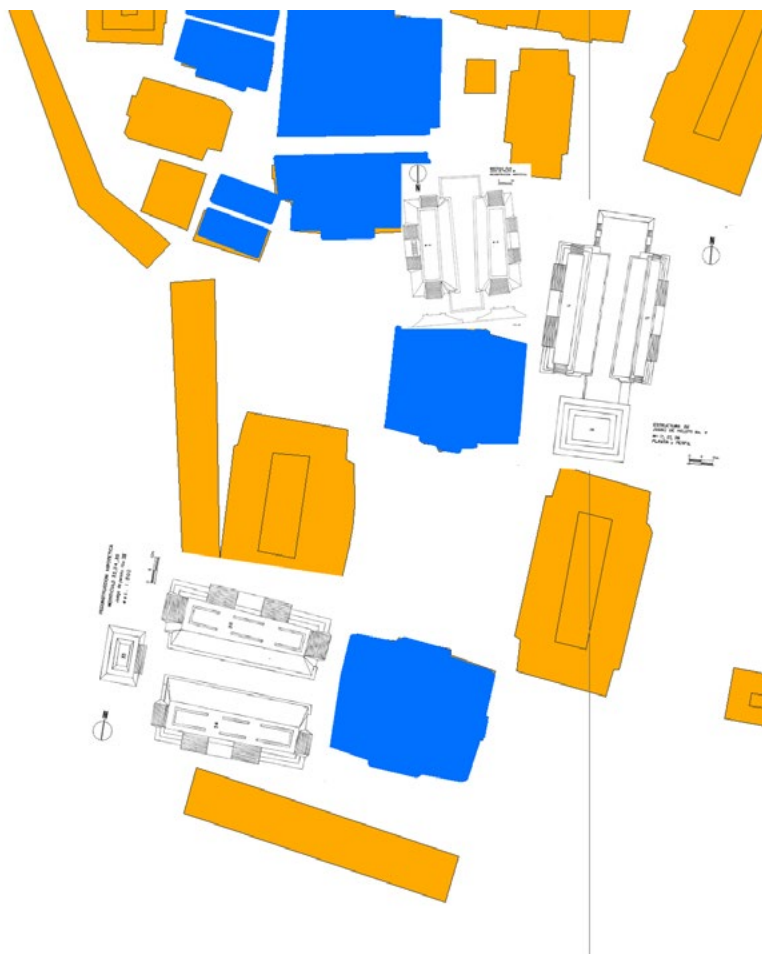
Imagen de una columna de El Tajín, donde se representan personajes de alto rango con los atavíos propios del juego de pelota. Entre ellos destaca el último gobernante registrado con el nombre calendárico de Trece Conejo. Se observan los instrumentos característicos: bandas protectoras para el pecho, el yugo, la palma, la paleta para el rebote de la pelota, que cubre su mano, así como las rodilleras, todos ellos elementos que combinan función práctica y significado ritual, ya que se observa un diálogo.

Esta disposición evidencia una planificación urbana consciente, orientada a reforzar el orden simbólico mediante la articulación entre el paisaje inmediato y el poder institucional. De este modo, la arquitectura del juego de pelota no solo cumplía una función ritual y deportiva, sino que también operaba como instrumento de organización social y de legitimación política, consolidando la relación entre espacio, comunidad y cosmos.

Durante los cinco siglos de ocupación de El Tajín, los espacios sagrados de la ciudad fueron moldeados una y otra

vez, por las necesidades de sus habitantes. La urbe no permaneció estática: se expandió, se densificó y se reinventó, respondiendo a los cambios en la organización política, las tensiones ambientales y las exigencias rituales de una sociedad que enfrentaba transformaciones climáticas.

Los sitios arqueológicos registrados en la región cultural de El Tajín, evidencian un proceso continuo de ocupación que se extiende desde el periodo Clásico (600 d.C.) hasta el Epiclásico (1100 d.C.). A lo largo de este intervalo se han documentado restos materiales que permiten inferir variaciones ambientales asociadas a fenómenos de cambio climático, entre ellos



Disposición de los juegos de pelota hacia el año 600 d. C., ubicados en los extremos de la plaza principal. Sus edificios monumentales funcionan como cabezales que delimitan las canchas hundidas, reforzando la relación entre arquitectura, poder político y ritualidad en el periodo Clásico de El Tajín.

episodios de inundaciones, tanto al interior del sitio como en asentamientos cercanos.

Dichas variaciones coinciden con el denominado Período Cálido Medieval (PCM), ocurrido aproximadamente entre los años 800 y 1100 d. C., es decir, dos siglos después de la construcción de las primeras canchas de juego de pelota en la antigua ciudad. Este contexto climático refuerza la interpretación de que las prácticas rituales y la planificación urbana del sitio respondieron no solo a necesidades políticas y ceremoniales, sino

también a tensiones ambientales que marcaron la vida cotidiana de sus habitantes.

En este contexto, los espacios sagrados y las prácticas rituales adquirieron un papel central como mecanismos de resiliencia simbólica frente a la incertidumbre ambiental. El juego de pelota, más allá de su dimensión deportiva, se convirtió en un acto ceremonial que buscaba restablecer el equilibrio entre la comunidad y las fuerzas cósmicas. Las canchas, multiplicadas en número y jerarquía, funcionaron como escena-



rios donde se legitimaba el poder de las élites y se invocaba la protección divina frente a las tensiones climáticas.

En ese peregrinaje, las historias de los pueblos mesoamericanos transitaban a través de lo que se ha denominado el corredor de la Costa del Golfo, un espacio de interacción que conectaba la península de Yucatán, con la cultura maya, hacia el norte, con los totónacos, nahuas y huastecos, entre otros grupos. En este entramado de relaciones, las tradiciones comenzaron a entrelazarse, generando un tejido cultural complejo.

Ninguna de estas culturas, con sus filosofías y ontologías superpuestas, se desarrolló en aislamiento. Por el contrario, compartieron prácticas rituales, saberes agrícolas, sistemas de intercambio y concepciones del cosmos, lo que fortaleció la construcción de una identidad dinámica y en constante transformación.



Bibliografía

García Payón, José. (1971). *El Tajín: Historia y arqueología*. México: Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Heidegger, M. (1999). *Ser y tiempo* (J. Gaos, Trad.). México: Fondo de Cultura Económica. (Trabajo original publicado en 1927).

Pescador Cantón, Laura Concepción. (1992). *Las canchas de juego de pelota y su articulación a la estructura urbana en Tajín, Veracruz*. Tesis de licenciatura, Escuela Nacional de Antropología e Historia, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México.



Imaginería asociada al juego de pelota en Cobá

María José Con Uribe

Considerado como una tradición pan-mesoamericana, el juego de pelota representaba en su época una manifestación social, política y religiosa, unificadora de la trama social y política de una sociedad compleja (Con, 2000). Las variantes en el tiempo y en el espacio en cuanto a tamaño, orientación, morfología y elementos iconográficos asociados, indudablemente van a la par no solo de estilos arquitectónicos determinados sino de las múltiples variaciones en la forma de juego y el propósito ritual en cada caso. Los múltiples elementos iconográficos relacionados al juego de pelota han permitido diversas interpretaciones, que suelen relacionarse con la lucha de los opuestos a nivel astral y con ritos de fertilidad, donde el sacrificio formaba en ocasiones parte del mismo.

Hasta el momento, Cobá es el sitio más oriental del norte de las Tierras Bajas mayas con juego de pelota. En esta región, la mayoría de los juegos de pelota son abiertos, habitualmente orientados norte-sur, y en pocos casos cuentan con anillos. Se emplazan entre patios, cerca de las acrópolis o de los grupos más importantes del sitio. Algunos se asocian directamente a sacbeob, como en los casos de Cobá, Yaxuná y Edzná. En Cobá se combina el tipo abierto con la presencia de anillos, y uno de ellos está asociado al sacbé 4 (Con, 2000).

Los juegos de pelota de Cobá

Dos son los juegos de pelota localizados, ambos situados en el núcleo de la ciudad. Uno se encuentra en el grupo “B” o grupo Cobá y el otro en el grupo “D” o grupo Navarrete. Las prime-



Juego de pelota del Grupo Cobá de norte a sur. Foto: María José Con Uribe.

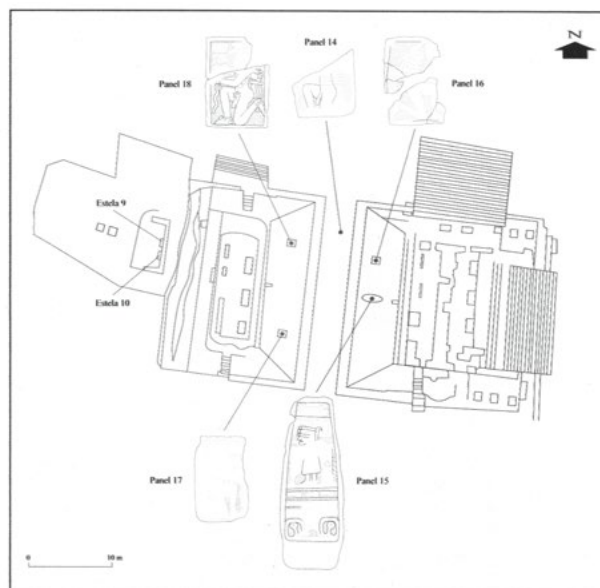
ras descripciones de ellos acompañadas de los elementos esculpidos asociados, se las debemos a H.E.D. Pollock (Thompson et al, 1932: 47-49; 78-80).

En sentido general son similares, de tipo abierto y cuentan con banquetas de donde arrancan los muros en talud que rematan en cornisas con anillos centrales. En los taludes se empotraron paneles esculpidos. Existen entre ellos algunas diferencias en altura, ancho de la cancha y orientación; el del grupo Cobá está dispuesto norte-sur, y el del grupo Navarrete noreste-suroeste y sólo este último tiene marcadores a nivel de la cancha. A juzgar por el estilo arquitectónico, las dimensiones y

la similitud en las representaciones de los paneles empotrados, pensamos que en algún momento fueron contemporáneos.

Juego de pelota del Grupo Cobá (estructuras 17a y 17b)

El análisis cerámico indica el inicio de la construcción de los edificios entre 100-300 d. C. sin que esto signifique que desde entonces fuese concebido como juego de pelota, ya que no tenemos los elementos que lo prueben. Durante el Clásico Temprano (300-700 d. C.) se construyeron los cuartos superiores del cuerpo este, lo que indica que el juego de pelota fue utilizado ampliamente hasta el Clásico Tardío



Juego de pelota del Grupo Cobá y monumentos asociados. (Dibujo de la planta arquitectónica: María José Con U. y José Manuel Ochoa R. / Dibujo de los monumentos: Octavio Q. Esparza O.). Tomado de Esparza Olguín (2016).

(700-1200 d. C.). Para el Posclásico (1200-1550) el juego de pelota como tal ya estaba en desuso, aunque el edificio siguió siendo utilizado con otros fines.

Paneles asociados

Empotrados en los taludes de ambos cuerpos, se encontraron cuatro paneles completos in situ y uno incompleto tirado en el extremo norte de la cancha (Panel 14). El talud del cuerpo oeste tenía un panel en cada extremo (Paneles 17 y 18) y el talud del cuerpo opuesto, un panel en el extremo norte (Panel 16) y otro al centro (Panel 15), en línea con el anillo. Los Paneles 14,

16, 17 y 18 son similares en dimensiones y temática: un personaje de perfil con una rodilla a tierra y la otra en ángulo recto, los brazos extendidos al frente atados por las muñecas. Frente a la cabeza tallaron glifos que seguramente los identificaban pero que la erosión oculta. Por lo general están desnudos con grandes penes, y ocasionalmente llevan algún aditamento ligero sobre los hombros, todos calzan sandalias. Algunos llevan atada a la espalda una cabeza efigie humana o zoomorfa. El pelo usualmente lo recogían en un molote en la parte superior de la cabeza. Algunos llevan adornos de plumas y orejeras. Los personajes pueden representarse tanto de perfil izquierdo como de perfil derecho, de manera que cuando se colocan en el talud miran uno hacia el otro, como en espejo.

El Panel 15 al centro del talud y colo-



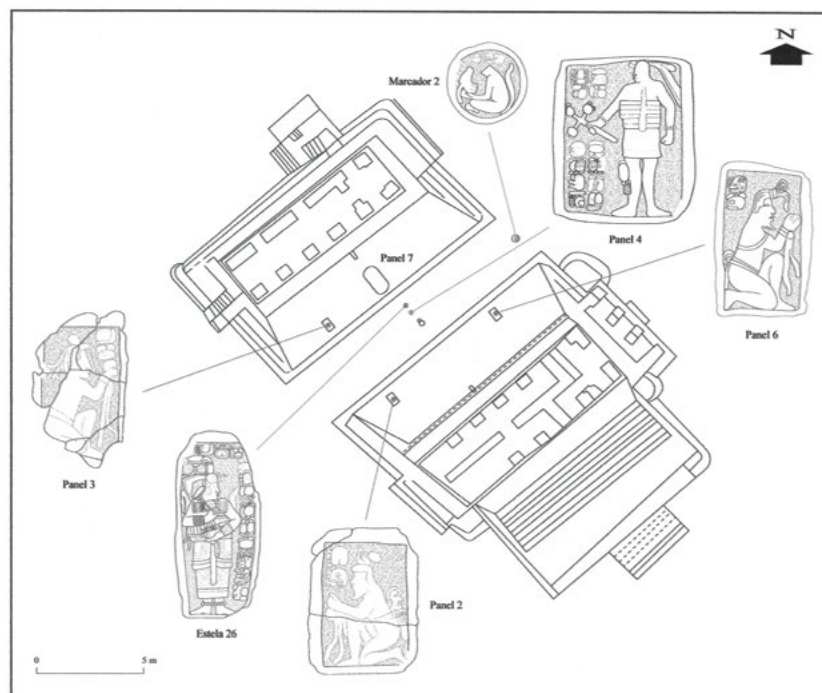
Juego de pelota del Grupo Navarrete. Foto: María José Con Uribe, 2005.

cado en línea con el anillo, es de morfología y temática distinta. El área esculpida está dividida por bandas horizontales en tres secciones, enmarcadas por una moldura. La representación superior está prácticamente borrada, pero parece tener un motivo central, de cuya parte superior salen tres adornos en forma de hojas o mazorcas. La sección central parece haber tenido a un personaje de pie, mirando hacia la izquierda del observador con un gran tocado horizontal o un gran bulto sobre la cabeza.

Anillos: Dos fragmentos del anillo este y un fragmento in situ del anillo oeste fueron re-

portados por Pollock (Thompson et al, 1932:47-49). En la excavación recuperamos dos fragmentos más del anillo oeste, uno al centro del cuerpo casi en la unión del talud con la cornisa y otro segmento enterrado intencionalmente bajo la plataforma posclásico que se adosa al poniente del cuerpo oeste. El tercer fragmento que completó el anillo fue localizado al noreste del poblado de Cobá, como a dos kilómetros del juego de pelota. La decoración por ambas caras consiste en dos bandas paralelas realizadas en los bordes interno y externo.

Ofrenda: En el extremo sur de la cancha y cerca de la banquetta del cuerpo este depositaron una rica ofrenda consistente en varios objetos suntuarios como una estatuilla, cuentas, adornos, puntas de proyectil, teselas, etcétera,



Juego de pelota del Grupo Navarrete y monumentos asociados (Dibujo de la planta arquitectónica: María José Con Uribe y José Manuel Ochoa R. / Dibujo de los monumentos: Octavio Q. Esparza Olguín). Tomado de Esparza Olguín (2016).

trabajados en materiales como piedra verde, jadeíta, concha, caracol, sílex, pirita y obsidiana (ver Con, 2000).

Juego de Pelota del Grupo Navarrete (estructuras 13a y 13b)

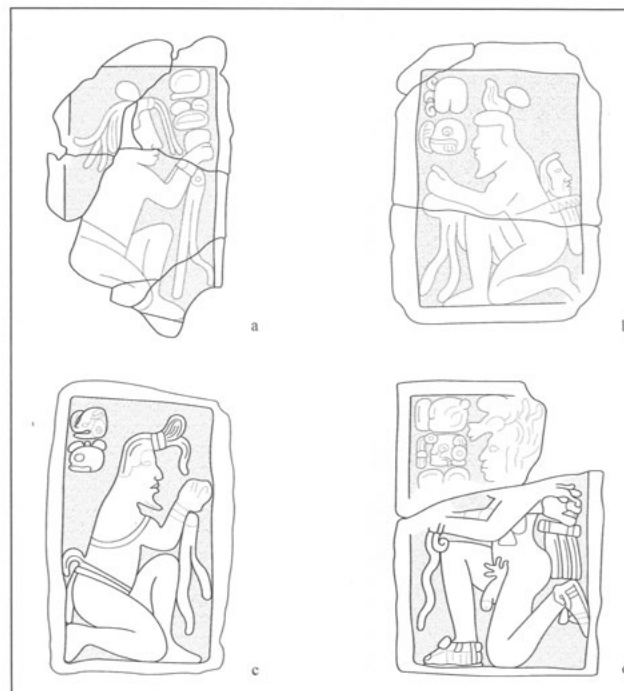
Los períodos de mayor actividad del edificio fueron durante el Clásico Tardío (550 /600 d. C.-700 /730 d. C.) y Clásico Terminal (700 /730 d. C.-110 /1200 d. C.).

Paneles asociados

Empotrados sobre el talud del cuerpo sur se encontraban el Panel 2 y el Panel 6. Este último junto con el Panel 3 del cuerpo norte, ya no estaban in situ como los reportó Pollock, sino sobre la cancha abandonados por unos saqueadores de los años cincuenta. La misma suerte corrieron otros dos relieves: el Panel 4 y la Estela 27 (antes estela 30), descubiertos en 1972 (Navarrete, Con y Martínez 1979:70-71; lám.54-55). La posición que ocuparon estos dos relieves es incierta, pero nos inclinamos a pensar que, por lo menos uno de ellos (probablemente la Estela 27) estuvo tal vez colocada al centro del talud sur, donde se encontró un gran agujero de saqueo.

Panel 4

Queremos resaltar que este es el único panel asociado a los juegos de pelota con la representación de un jugador, además de que sus



Juego de pelota del Grupo Navarrete y monumentos asociados (Dibujo de la planta arquitectónica: María José Con Uribe y José Manuel Ochoa R. / Dibujo de los monumentos: Octavio Q. Esparza Olguín). Tomado de Esparza Olguín (2016).

dimensiones son mayores a los paneles con cautivos. Encontrado sobre la cancha en 1972, representa a un personaje de pie con el cuerpo de frente, los pies abiertos hacia los lados y la cabeza mirando hacia la izquierda del observador. La mano derecha sostiene un bastón cruciforme. Alrededor del pecho lleva los protectores característicos del jugador de pelota y la rodillera en la pierna derecha. A un costado tiene seis pares de glifos y a todo lo largo de los cantos superior y derecho, tiene 18 glifos esgrafiados. No se ha esclarecido si las inscripciones esgrafiadas fueron hechas simultáneamente a la inscripción frontal.

Panel 6

Encontrado in situ en un extremo del talud del cuerpo sur, destaca porque el emplazamiento de los glifos que lo identifican, al contrario de los demás paneles, se encuentran a la altura de la parte posterior de la cabeza.

Estela 26

Tirada sobre la cancha, estuvo posiblemente empotrada al centro del talud del cuerpo sur. Representa a un personaje femenino de frente, con los pies abiertos y la cabeza de medio perfil mirando hacia la izquierda del observador. Viste una túnica que le llega



Panel 6 del Juego de pelota el Grupo Navarrete. Foto: María José Con, 2000.



Panel 7 del Juego de pelota el Grupo Navarrete. Foto: María José Con, 2000.

a media pierna y bajo ella una falda casi hasta los tobillos. La parte superior de la falda tiene diseños de rombos y rematando abajo en una franja lisa. Porta un gran tocado con adornos que caen sobre la espalda, un pectoral alargado, varias pulseras en el brazo derecho y una en el izquierdo, además de una ajorca en cada tobillo. No está calzada. Sostiene un tintero de concha con la mano izquierda y

con la derecha que está finamente tallada, la punta de los dedos detiene con gracia un pincel. Doce glifos rodean al personaje por la parte de arriba y a su izquierda. Según Esparza Olguín (2016:189) el texto parece hacer referencia a un personaje con el título de *kalo'mte'* y su nombre puede leerse de forma parcial como *Yopaat Ixik* (Esparza, 2016:189).

Panel 7

En la parte central del talud norte y en línea con el anillo, se encuentra empotrada una lápida de piedra caliza de grandes dimensiones y



particularmente importante porque en su texto se narra la fundación de Cobá por Ju'npiik Tok'. El monolito contiene uno de los textos jeroglíficos más extensos y mejor conservados que se hayan encontrado en Cobá hasta la fecha, donde el logograma KAJ, 4 'asentar, establecer', aparece asociado al topónimo Ko-bha' (ko-ba-a), antiguo nombre del asentamiento (Esparza O., 2020:100).

Sobre la cancha y empotrados en el piso de estuco, se hallaron dos marcadores:

Marcador 1: Colocado al centro de la cancha encontramos la representación en piedra de una cabeza clava con la representación de un cráneo humano tallado en bulto. Una exploración en 1974 a un costado del marcador central (que en aquel entonces pasó desapercibido), expuso una cista circular con una ofrenda compuesta por una concha *Spondylus americanus* que contenía 47 objetos: 23 de jadeíta, 18 de concha, dos de caracol, una perla, una navaja de obsidiana, un fragmento de pirita y otro de hematita especular. La cerámica recuperada del pozo fue fechada entre 700-800 años d. C. (Benavides, 1981:76).

Marcador 2: Se encontró in situ al extremo norte central de la cancha. Es un disco de piedra caliza que tiene esculpido un jaguar humanizado, sentado en posición de loto y decapitado. Sostiene lo que posiblemente fuese su cabeza o la de un venado. La larga cola del felino se eleva en la parte posterior de la espalda. Tres glifos completamente erosionados se observan en la parte superior del disco.

Anillos: Las caras de los anillos están rodeadas por dos bandas incisas una interna y otra externa, y entre ellas de manera alternada, una hacia la luz y otra hacia afuera, la representación de una estrella de cinco puntas con ojo estelar, que hemos identificado como Venus. Un ejemplo de esta representación similar se halló en los anillos del juego de pelota de Edzná (Millet, 2001).

El estilo iconográfico que exhiben los monumentos descritos correspondería al período Clásico Temprano. Los Paneles 2, 3, 6, 14, 15, 16, 17 y 18 ca. 500 d.C.; el Panel 4 ca. 600 d.C. El panel 7 para el Clásico temprano y la Estela 26 entre 550 y 600 d. C.

Bibliografía

Benavides, A. (1981). Cobá. Una ciudad prehispánica de Quintana Roo. Guía Oficial, México, Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Con Uribe, M. J. (2000). El juego de pelota en Cobá, Quintana Roo. Arqueología, 23: 27-50, Segunda Época. México. Instituto Nacional de Antropología e Historia.

Esparza Olguín, O. Q. (2016). Estudio de los monumentos esculpidos de Cobá, Quintana Roo, y su contexto arqueológico. Tesis de doctorado. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Programa de Posgrado en Estudios Mesoamericanos.

Esparza Olguín, O. Q. (2020) "El señorío de Cobá durante el periodo Clásico". Guerras, jerarquías políticas y poder en la sociedad maya clásica. Guillermo Bernal R. y Octavio Q. Esparza O. editores. México. Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Filológicas. Centro de Estudios Mayas.

Millet Cámara, L. (2001). "Etná, Campeche: El Juego de Pelota". Exploraciones Arqueológicas en Edzna, Campeche. Vicente Suárez Aguilar (coordinador). Universidad Autónoma de Campeche, Centro INAH, pp.95-111.

Navarrete, C., M.J. Con U. y A. Martínez M. (1979). Observaciones arqueológicas en Cobá, Quintana Roo. México: Universidad Nacional Autónoma de México. Instituto de Investigaciones Filológicas. Centro de Estudios Mayas.

Thompson, J. E., H.E.D. Pollock y J. Charlot (1932). A Preliminary Study of the Ruins of Coba, Quintana Roo, Mexico. Washington, D.C., Carnegie Institution of Washington, Publ. 424.





El Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá: un diseño arquitectónico único en Mesoamérica por su escala monumental y el largo camino para garantizar su estabilidad

José Huchim Herrera

Introducción

El juego de pelota mesoamericano fue un ritual de profundo significado cosmológico que integraba astronomía, arquitectura y religión. La cancha funcionaba como un microcosmos del universo y el juego representaba el movimiento de los astros, en particular el Sol, la Luna y Venus dentro de un orden cósmico que debía renovarse mediante el ritual.

La evidencia arqueológica recuperada en diversas regiones de Mesoamérica permite inferir que esta práctica se realizaba desde aproximadamente 1400 a. C. El juego se ejecutaba principalmente con la cadera, las rodillas y los codos, aunque existían variantes regionales. La pelota, elaborada con caucho, era considerado un material sagrado por su capacidad de botar, atributo que simbolizaba la energía vital.

Las canchas estaban conformadas por muros paralelos ligeramente inclinados hacia el interior, lo que generaba efectos de rebote y permitía el escurrimiento del agua. A media altura se colocaban los



Vista general del Juego de Pelota de Chichén Itzá antes de su intervención.

marcadores de piedra o “anillos”, elementos fundamentales del juego y del simbolismo asociado. La orientación de las canchas respondía a fenómenos astronómicos. Su disposición transversal al movimiento aparente del sol permitía registrar efectos luminosos durante los equinoccios y solsticios, así como las apariciones y desapariciones de Venus. De esta manera, el juego se convertía en una representación ritualizada de la batalla entre fuerzas cósmicas, que en ocasiones incluía sacrificios humanos como parte del drama ceremonial.

Para las élites gobernantes, el juego de pelota era también un mecanismo de legitimación del

poder y de cohesión social. Fray Bernardino de Sahagún documentó que, además de su dimensión ritual, funcionaba como espacio para apuestas, competencias entre élites y resolución ritualizada de conflictos.

En síntesis, el juego de pelota es una metáfora del cosmos: un ritual que articula tiempo, espacio y movimiento, y una expresión condensada de la cosmovisión mesoamericana. La cancha es un modelo del universo, y el juego una representación del orden cósmico que debía renovarse mediante el ritual (Galindo, 1994).

El Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, ubicado en el extremo





poniente de la Gran Nivelación y alineado astronómicamente con El Castillo, destaca por su escala monumental y por la calidad excepcional de sus relieves. Con 168 metros de largo y 70 de ancho, es la cancha más grande de Mesoamérica. Sus muros paralelos, levantados sobre plataformas de dos cuerpos, exhiben paneles esculpidos que representan escenas del juego y del sacrificio ritual, mientras que los aros de piedra decorados con serpientes emplumadas evocan la presencia de Kukulcán y el orden cósmico. Las escalinatas y alfardas adornadas con serpientes refuerzan este simbolismo, asociado al poder, la fertilidad y la renovación cíclica del tiempo. En la parte superior del conjunto se conservan pasajes que funcionaron como marcadores astronómicos, utilizados para registrar los movimientos del sol durante equinoccios y solsticios, lo que confirma la estrecha relación entre arquitectura, ritualidad y observación celeste.

Sobre la plataforma oriental se eleva el Templo de los Jaguares, un edificio de doble crujía que combina elementos Puuc con una rica iconografía militar y ceremonial. Su pórtico occidental, sostenido por columnas serpentinadas, da acceso a cámaras abovedadas decoradas con frisos de jaguares, medallones y restos de pintura mural que narran escenas de vida cotidiana, organización comunitaria y confrontaciones bélicas. En la parte posterior del templo

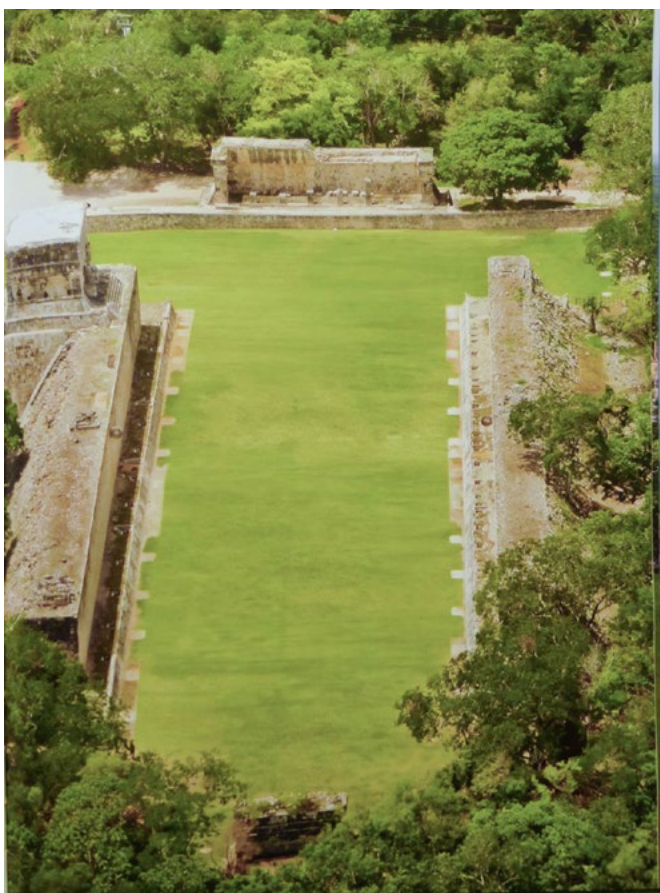
se encuentra un recinto más antiguo, cuyo programa iconográfico incluye procesiones de personajes de alto rango, figuras toltecas armadas con atlatl y un gran señor entronizado sobre un jaguar, rodeado de símbolos solares y serpientes que articulan los distintos planos del relato visual.

Los Edificios Norte y Sur, que cierran transversalmente la cancha, completan el conjunto arquitectónico. Ambos se levantan sobre basamentos en talud y sostuvieron templos superiores con pórticos y cámaras abovedadas. Aunque el Edificio Sur se encuentra más deteriorado, conserva la traza de una sala hipóstila; el Edificio Norte, de menores dimensiones, mantiene un pórtico tripartito y un friso que comparte rasgos estilísticos con el Templo de los Jaguares. En conjunto, estas estructuras conforman un espacio ceremonial, político y astronómico de enorme complejidad, donde la arquitectura, la iconografía y el simbolismo se integran para expresar la cosmovisión mesoamericana y la importancia ritual del juego de pelota en Chichén Itzá.

Relieves y simbolismo

En la alfarda de la escalinata se observa un relieve que representa un árbol cuyas raíces emergen de la cabeza del monstruo de la tierra, iconografía que alude al eje cósmico y a la fertilidad. En las ramas del árbol se posan aves que beben la miel de las flores, reforzando la asociación con la abundancia y la renovación.

En las piedras de la bóveda se esculpieron bajorrelieves distribuidos en bandas, donde se representan individuos ricamente ataviados realizando cere-



Vista de norte a sur del juego de pelota después de la restauración de Miguel Ángel Fernández alrededor de 1922, más las alteraciones de luz y sonido.

monias vinculadas con la fertilidad, un altar fálico, símbolo explícito de regeneración y potencia vital, representaciones de jaguares, animales asociados al poder y al inframundo, escenas de sacrificio, personajes dentro de pequeñas casas o estructuras, figuras asociadas a árboles, reforzando el simbolismo agrícola y cósmico.

Interpretación iconográfica del conjunto

Es probable que los relieves del Juego de Pelota incluyendo los de los Edificios Norte y Sur representen: la genealogía de los grupos que llegaron a Chichén Itzá, rituales vinculados con Kukulcán, ceremonias dedicadas al dios Chaac, prácticas relacionadas con la fertilidad, ritos previos y posteriores al juego de pelota, escenas de sacrificio y legitimación política. El conjunto arquitectónico funciona así como un escenario ritual que articula poder, cosmología y memoria histórica.

Sistema constructivo del Juego de Pelota

El sistema constructivo del Juego de Pelota de Chichén Itzá se caracteriza por el uso de técnicas arquitectónicas mesoamericanas altamente





especializadas, diseñadas para conferir estabilidad, volumen y monumentalidad a los edificios. Los cuerpos oriente y poniente, así como los cabezales norte y sur, comparten principios estructurales basados en la combinación de muros de carga, rellenos pétreos y recubrimientos de sillería.

Cuerpos oriente y poniente

Los cuerpos paralelos que delimitan la cancha están formados por estructuras rectangulares construidas mediante un sistema de cajones: Los muros perimetrales funcionan como muros de carga, conformados por sillares bien careados en la cara exterior, El interior se rellena con piedra caliza amorfa, colocada de manera traslapada para dar mayor unidad y volumen al conjunto, la superficie exterior se recubría con sillares careados, sobre los cuales se aplicaba una delgada capa de estuco, que protegía la piedra y permitía su acabado final.

Este sistema proporcionaba estabilidad estructural, pero también hacía que los edificios fueran vulnerables a la filtración de humedad, ya que el agua podía penetrar por las juntas y acumularse en el núcleo, debilitando los morteros y provocando desprendimientos.

Cabezales norte y sur

Los cabezales que cierran la cancha al norte y al sur presentan una combinación más compleja de elementos arquitectónicos: basamentos construidos con rellenos de piedra amorfa y recubiertos con sillares. Muros en talud que sirven como transición hacia los muros verticales superiores. Bóvedas que cubren los recintos internos, construidas mediante el sistema de aproximación de hiladas.

El deterioro en estos sectores afecta tanto el núcleo como los paramentos, debido a la pérdida de recubrimientos, la filtración de humedad, la disgregación de morteros y la exposición directa a los agentes climáticos.

El trabajo de Miguel Ángel Fernández en el Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá, realizado entre 1922 y 1926, constituye uno de los primeros esfuerzos sistemáticos de conservación arquitectónica en México y marcó un punto de inflexión en la restauración de monumentos prehispánicos. Su intervención se distinguió por un enfoque metodológico adelantado a su tiempo: retiró escombros para comprender la estructura original, realizó mediciones precisas antes de intervenir, elaboró dibujos y



Imagen del Juego de Pelota después de la intervención integral en 2013.

maquetas reconstructivas y evitó reintegraciones basadas en evidencias insuficientes. Este conjunto de prácticas sentó las bases de la restauración moderna en el país. Antes de su llegada, el Juego de Pelota presentaba un deterioro severo causado por procesos naturales acumulados durante siglos. Los muros mostraban pérdida generalizada de sillares, núcleos expuestos, desplomes parciales, frisos caídos y afectaciones derivadas de la humedad, la vegetación y las madrigueras de animales. No existían indicios de destrucción humana, lo que confirma que el deterioro era resultado del clima y del abandono prolongado.

Casi un siglo después, hacia 2010,

el edificio volvió a manifestar daños significativos debido a la falta de mantenimiento continuo y a la ausencia de elementos protectores como cubiertas y pisos de sacrificio. La humedad se convirtió en el principal agente de deterioro, provocando filtraciones en núcleos y juntas, pérdida de recubrimientos, abombamientos y desplazamientos de muros. A ello se sumaron intervenciones inadecuadas del siglo XX, como dinteles de concreto con acero que se fracturaron por oxidación, así como instalaciones modernas mal colocadas que facilitaron la entrada de agua. Tanto los cabezales como los cuerpos paralelos mostraron afectaciones estructurales y materiales, agravadas por la vegetación, los cambios térmicos





cos y la acción de animales. En conjunto, estos factores evidencian que la restauración integral del edificio nunca se concluyó y que, sin mantenimiento sistemático, incluso una intervención pionera como la de Fernández no puede frenar indefinidamente el deterioro natural de un monumento expuesto a la intemperie.

Vulnerabilidad del sistema constructivo

El sistema de cajones, aunque eficiente para generar grandes volúmenes, presenta vulnerabilidades específicas: La humedad penetra fácilmente en los núcleos, provocando: ablandamiento de morteros, desprendimiento de espigas, pérdida de sillares, abombamientos de muros.

La falta de cubiertas de sacrificio en los cuerpos paralelos permitió que el agua de lluvia se infiltrara directamente en el interior del edificio. La pérdida del piso de estuco en banquetas y basamentos facilitó la entrada de humedad hacia los relieves, acelerando su deterioro. Los cambios térmicos extremos provocan el intemperismo de la piedra caliza, especialmente en los muros expuestos al sol. La vegetación y la fauna (madrigueras) debilitan los núcleos y favorecen desplomes.

A partir de una intervención previa que requirió revisión y corrección en el Gran Juego de Pelota en el año 2011, fui comisionado por el Director General del INAH, Alfonso de María y Campos, para realizar trabajos de restauración arquitectónica en dicho monumento de Chichén Itzá. La labor inició con un diagnóstico integral del estado de conservación.

Los objetivos principales de la restauración fueron: estabilizar los elementos arquitectónicos del conjunto, sustituir materiales inadecuados —como el cemento Portland— por morteros compatibles, conservar relieves y superficies esculpidas, mitigar procesos de deterioro causados por agentes naturales y antrópicos, y garantizar la integridad del monumento a largo plazo.

Las actividades fundamentales incluyeron la estabilización estructural, que comprendió la consolidación de muros laterales y banquetas, la reintegración de piezas sueltas o en riesgo y la corrección de desplomes menores. Asimismo, se sustituyeron restauraciones inadecuadas mediante el

retiro controlado de resanes de cemento Portland y la aplicación de morteros tradicionales elaborados con cal apagada, polvo de piedra y aditivos orgánicos (cortezas y mucílagos), siguiendo técnicas compatibles con la construcción maya prehispánica.

En cuanto a la conservación de superficies y relieves, se efectuó limpieza mecánica suave, consolidación de zonas con pérdida de cohesión, protección de relieves mediante tratamientos reversibles y un registro detallado de cada intervención.

Los criterios de conservación arquitectónica aplicados se basaron en la mínima intervención y máxima reversibilidad, el respeto absoluto a la materialidad original, el uso de materiales compatibles con la piedra caliza, la documentación exhaustiva de los procesos y un enfoque interdisciplinario que integró arqueología, restauración, arquitectura, biología y geología.

Como resultado, se logró la recuperación de la estabilidad estructural del conjunto, la eliminación de materiales dañinos y su sustitución por morteros tradicionales, la conservación de relieves y superficies esculpidas, la reducción significativa de riesgos de deterioro y el fortalecimiento de la lectura arquitectónica del monumento, contribuyendo así a la preservación de este sitio declarado Patrimonio Mundial por la UNESCO.

La relevancia académica y patrimonial de esta intervención radi-

ca en que constituyó la primera restauración integral del juego de pelota en casi noventa años, estableció un modelo de intervención compatible con la arquitectura maya, aportó criterios para la conservación de grandes estructuras prehispánicas en ambientes tropicales y reforzó la comprensión del juego de pelota como un espacio ritual, político y cosmológico.

Consideraciones generales

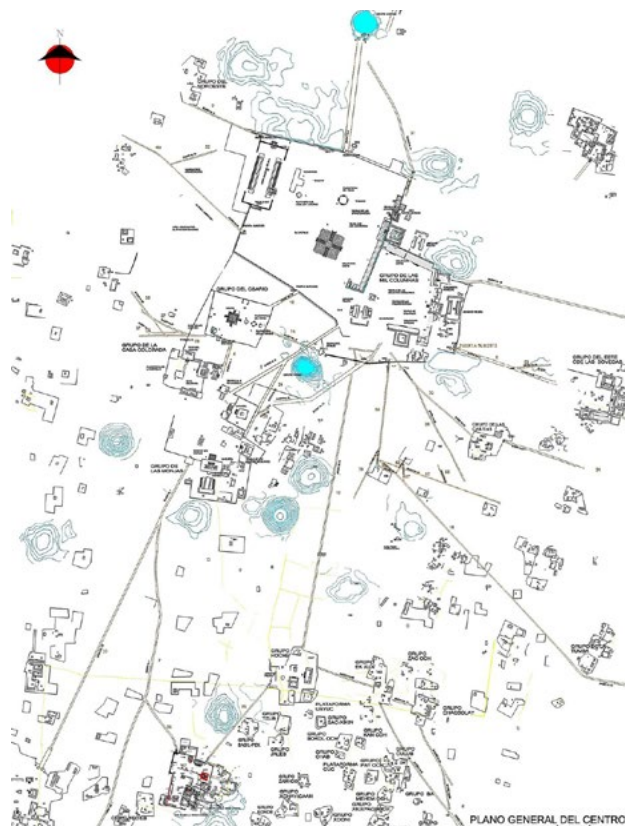
El sistema constructivo del juego de pelota revela un profundo conocimiento de la ingeniería prehispánica, pero también evidencia la necesidad de mantener cubiertas protectoras, conservar pisos de sacrificio, asegurar drenajes adecuados, y realizar mantenimiento periódico para evitar la acumulación de humedad.

La ausencia de estos elementos durante casi un siglo permitió que los agentes climáticos y biológicos actuaran de manera continua, afectando la estabilidad y la integridad de los edificios.

El Gran Juego de Pelota de Chichén Itzá constituye una de las obras arquitectónicas más complejas, monumentales y simbólicamente ricas del mundo mesoamericano. Su diseño, orientación, iconografía y programa arquitectónico revelan una profunda integración entre cosmovisión, astronomía, ritualidad y poder político.

A lo largo de más de un siglo, diversas intervenciones han permitido su conservación, siendo especialmente significativa la





Plano de Chichén Itzá indicando la ubicación del Juego de Pelota.

realizada por Miguel Ángel Fernández en la década de 1920. Su trabajo no solo frenó el deterioro del edificio, sino que estableció métodos pioneros de registro, análisis y restauración que aún hoy guían la práctica profesional en México.

Sin embargo, el diagnóstico realizado hacia 2010 evidencia que el edificio enfrenta nuevamente procesos de deterioro derivados de la filtración de humedad en núcleos y juntas, la pérdida de pisos y recubrimientos, la disgregación de morteros, el intemperismo de la piedra caliza, la ausencia de cubiertas de sacrificio, intervenciones previas inadecuadas, la acción de la vegetación y la fauna, y la falta de mantenimiento sistemático.

Estos factores han afectado tanto la estabilidad estructural como la integridad de los relieves, elementos fundamentales para comprender la historia, la iconografía y la función ritual del conjunto.

El sistema constructivo basado en cajones rellenos de piedra amorfa, recubiertos con sillares y estuco, demuestra la sofisticación técnica de los constructores prehispánicos, pero también su vulnerabilidad ante la humedad y los cambios ambientales. La ausencia de elementos protectores como cubiertas y pisos de sacrificio durante casi un siglo permitió que los agentes climáticos actuaran de manera continua, debilitando progresivamente la estructura.

En conjunto, el Juego de Pelota de Chichén Itzá es un testimonio excepcional de la ingeniería, la astronomía y la cosmovisión mesoamericana. Su preservación requiere una comprensión integral de su arquitectura, su simbolismo y su historia de intervenciones, así como la implementación de estrategias de conservación que atiendan tanto los problemas estructurales como los factores ambientales que lo afectan.

La continuidad de los trabajos de investigación, conservación y monitoreo permitirá garantizar que este monumento, único en su tipo por su escala, iconografía y significado ritual, siga siendo un referente fundamental para el estudio del mundo maya y de la civilización mesoamericana en su conjunto.



Bibliografía

Galindo Trejo, J. (1994). El juego de pelota mesoamericano. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Estéticas.

Huchim Herrera, J (2010). Visita de inspección a la zona arqueologica de Chichén Itza. Diagnóstico del Juego de Pelota de Chichén Itzá. Factores que afectan al Bien y Propuesta de Conservación. Archivo del Consejo de Arqueología.

Marquina, I. (1951) Arquitectura prehispánica. Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) / Secretaría de Educación Pública. México.

Miranda, F. S., Huchim Herrera, J., Peniche Barrera, R., Toscano Hernández, L., Escalante Sáenz, C. (2012). Pok ta Pok en Chichén Itzá. UTM, Universidad Tecnológica Metropolitana.



SUPLEMENTO

La variedad de la cerámica maya

Antonio Benavides Castillo

Alrededor del segundo milenio antes de nuestra era, varios grupos de lengua maya se asentaron en aldeas agrícolas en muchas partes de lo que hoy llamamos el mundo maya. Iniciaron la construcción de edificios monumentales, tallaron esculturas de piedra y de madera, al tiempo que desarrollaron la manufactura de contenedores de arcilla cocida. En tiempos previos habían aprovechado calabazos de varios tamaños para contener agua, elaborando cucharones o bien partidos a la mitad como jícaras.

Las vasijas de cerámica fueron útiles para vivos y muertos; contuvieron alimentos y bebidas para la vida cotidiana, pero también fueron usadas para dedicar ofrendas de construcción o bien para acompañar a quienes fallecían, ya fuera gente común depositada en tumbas sencillas, o bien líderes de la comunidad enterrados en elaborados sepulcros.

Toda la cerámica fue hecha manualmente y para ello de-



Calabazos de varias formas y dimensiones usados como recipientes.

bieron primero conseguir la arcilla adecuada, generalmente de fuentes cercanas al poblado. Después debieron agregar algún desgrasante para adquirir la consistencia y calidad deseada. Los desgrasantes incluyen materiales como tiestos molidos, conchas fragmentadas, piedra caliza triturada, ceniza volcánica, e incluso fibras vegetales. Antes de cocinar la pieza, podían decorarla con incisiones o agregando pequeños motivos al pastillaje. Luego la superficie era bañada con uno o varios engobes o mezclas minerales disueltas en agua, para así dar a la vasija un color y brillo determinado.

En los siglos previos al inicio de nuestra era los alfareros ya elabo-

rabán bellos botellones, amplias vasijas y ollas de elegantes formas, la mayoría de un solo color rojizo o cafetoso. La variedad de engobes de esa cerámica temprana incluye tonos rojos, cremas y negros, pero en ocasiones los ceramistas experimentaban con diferentes lugares y temperaturas de cocción para producir superficies moteadas.

Eventualmente, los artistas de la arcilla también añadieron soportes, generalmente tres, para algunas piezas como platos y cajetes. Con el tiempo, los soportes se diversificaron, desde pequeños conos y cilindros, hasta figuras zoomorfas pasando por almenas huecas o pequeños seres regordetes. Alrededor del primer siglo



Vasija de cuatro soportes en forma de seno. Procede de Holmul, al oriente del Petén guatemalteco.

de nuestra era algunas patas o soportes se hicieron amplios y huecos conteniendo pequeñas esferas. Una vez terminado el objeto, esas esferas hacían ruido al moverse, transformando la vasija en un instrumento sonoro con gran utilidad en fiestas o en reuniones rituales. También se hicieron vasijas de doble fondo, con esferitas de barro para el mismo propósito.

La creatividad de los alfareros es patente no solo por las formas de las vasijas, también por las pinturas y piezas modeladas añadidas en los lados, en los soportes o en las tapas. Una garza atrapa a un pez con su pico; una cabeza

humana o de algún animal hace las veces de agarradera de la tapa; un ser mítico observa a quien se acerca a la pieza, etc.

Uno de los experimentos tempranos en vasijas polícromas incluye una técnica que utilizó cera y engobes para generar patrones de color positivo y negativo. Pero a lo largo del periodo Clásico (ca. 250–900 d. C.) los artistas desarrollaron un amplio repertorio de vasijas multicolores pintadas con gran variedad de diseños humanos, animales, geométricos y jeroglíficos. Esos virtuosos de la arcilla parecen haber sido patrocinados por las elites o cortes reales de los auto-proclamados gobernantes divinos de sitios como Calakmul y Tikal.



Desarrollo de la vasija Kerr 593. Preparación para un sacrificio. Procede del sitio de Chamá, Guatemala. Museo de la Universidad de Filadelfia.

La cerámica se convirtió en un lienzo, donde los artistas crearon escenas que reprodujeron mitos, procesiones o motivos mortuorios, en ocasiones acompañadas de inscripciones jeroglíficas. Así podemos ver a representaciones de deidades que ocupan tronos cubiertos con piel de jaguar; reyes o reinas sentados en tronos similares y portando lujosa indumentaria, quizá un escudo o un cetro-maniquí y tocados engalanados con la imagen de un dios. Era la manera de mostrar el origen mitológico del gobierno.

En las tierras altas de Guatemala, en la región media del río Chixoy (departamento de Alta Verapaz), durante los años 600 al 700 de nuestra era, los alfareros crearon piezas con escenas delimitadas por líneas quebradas en blanco y negro. En ellas se muestran animales, dioses y escenas mitológicas.

Otros rituales de distinto carácter representados en las vasijas pintadas nos proporcionan pistas acerca de las actividades realizadas por los rectores mayas. El juego de pelota, por ejemplo, era un evento relevante y quienes lo practicaban a menudo fueron reproducidos en el exterior de los vasos. Así vemos a los contendientes con sus respectivos atuendos que incluyen rodillera, protector para el brazo, amplio deflector o cinturón y sobre la cabeza un tocado con abundantes plumas largas o con la imagen de un ave o de un venado. También es visible la pelota de hule y, ocasionalmente, varios escalones al fondo o a los lados de la escena.

La importancia de la música en las ceremonias prehispánicas mayas también puede verse en escenas donde aparecen trompetas, tamborcillos o tambores



Desarrollo de la vasija Kerr 1209. Escena de juego de pelota. Museo Chrysler, Norfolk, Virginia.

grandes, maracas y caracolas. Seguramente muchas de esas vasijas contuvieron bebidas alcohólicas de maíz fermentado, de corteza de balché (*Lonchocarpus longistylus* Pittier), o de algún agave. Aquí cabe recordar las figurillas de la costa campechana, tabasqueña y veracruzana que, además del personaje representado, servían como silbatos o bien como sonajas.

Muchas vasijas también fueron usadas para contener bebidas de cacao. Desde varios siglos antes de nuestra era se diseñaron piezas con un asa en la parte superior y una boquilla que permitía servir el líquido. Algunos les llaman chocolateras, justamente porque el análisis de sus residuos ha identificado teobromina, el componente básico del cacao. Esta bebida podía ser dulce condimentándola con miel, o bien picante, agregándole diversos chiles.

Durante el Clásico Tardío (600 – 900 d. C.), en el occidente de la península yucateca se elaboraron vasijas decoradas con pintura chorreada en negro o en rojo. Se elaboraron ollas, así como piezas menores de carácter doméstico; incluso contenedores para obtener agua de los chultunes o depósitos subterráneos para agua de lluvia. Al mismo tiempo, y como en épocas previas, se crearon ollas de acabado burdo, pero caracterizadas por buen número de estrías en el exterior. Sirvieron para cocinar diversos alimentos.



Vasijas preclásicas para preparar chocolate. Chiapa de Corzo, Chis¹. ; Colhá, Belice; Edzná, Camp. y Santiago Tuxtla, Ver.

También se elaboraron vasijas grandes y chicas de varias formas con protuberancias a manera de espigas, imitando el tronco joven de las ceibas, árbol sagrado desde tiempos remotos. El yaxché (Ceiba pentandra) jugó un papel primordial en la cosmovisión maya precolombina. Constituían un axis mundi o eje del mundo, eran entidades vivas que comunicaba el plano terrestre con 13 niveles celestes en su copa frondosa a través de las ra-

mas, al tiempo que conducían a los nueve niveles del inframundo mediante sus raíces.

El tema funerario no escapó a quienes decoraban piezas de alfarería, agregando cráneos, ojos descarnados, huesos cruzados, rostros con manchas negras (putrefacción), murciélagos o aves míticas llamadas Moan. A veces los acompañan jaguares en color negro, por ser un animal nocturno asociado a ese tópico. Curio-

1. Hallada en la tumba 1 del montículo 1 (<http://www.mesoweb.com/lords/feasting.html>); (http://www.nature.com/nature/journal/v418/n6895/fig_tab/418289a_F1.html); foto del Archivo Román Piña Chán, Universidad Autónoma de Campeche; en el acervo del Museo Metropolitano de Nueva York.



Plato policromo procedente de un entierro en Dzhehkabtún, Camp. Al centro vemos al ave Moan; en los bordes le acompañan figuras estilizadas de una escolopendra.

samente, nuestro signo para porcentaje (%) también significaba muerte.

Los recipientes de cerámica no solo contuvieron viandas y bebidas. Los jerrarcas mayas también los usaron para demostrar su riqueza y como regalos diplomáticos para facilitar la lealtad de subalternos y de gobernantes menores. En algunos entierros de altos funcionarios, además de piezas de producción local se han registra-

do vasijas procedentes de regiones lejanas, seguramente obsequios de reciprocidad o bien para mantener una relación cordial.

El estilo caligráfico de algunos pintores de cerámica sugiere que también escribieron códigos, si bien no se conservaron esos textos del periodo Clásico, sino de tiempos posteriores. Algunas vasijas muestran escenas de gente escribiendo. De hecho, docenas de vasijas del llamado "estilo código", así referidas por obras posteriores (Dresde, Madrid, México y París) constituyen la cima de la escritura jeroglífica caligráfi-



Vaso con escena funeraria; un gobernante de Calakmul viaja al inframundo. Su posición nos recuerda a aquella de la lápida del sarcófago de Palenque. Museo Regional de Arqueología, Fuerte de San Miguel, Campeche.

ca y de la pintura de línea fina. Esas obras son tan detalladas que deben apreciarse de cerca. No obstante que el desarrollo pictórico gira sobre la superficie de un vaso, por ejemplo, la tecnología moderna permite ver esas escenas de manera íntegra, desplegando ante nuestros ojos toda la imagen completa.

Los vasos “estilo códice” parecen haber sido elaborados en el ámbito de la gran ciudad de Calakmul, en el sur de Campeche, así como en la parte norte de otro gran asentamiento llamado El Mirador, en el Petén guatemalteco. Como sus contrapartes de papel de amate, los vasos muestran escenas donde interactúan varias deidades. Un grupo en especial representa a Chaak, deidad pluvial, con el dios de la muerte y un cachorro de jaguar. Otra escena similar muestra a un jaguar adulto y a Chaak nombrado dios de la “primera lluvia”. Y en un tercer vaso Chaak rompe un edificio, cae la lluvia y el dios del maíz baila. Posiblemente se representaron así algunos mitos correspondientes al inicio de la estación lluviosa, momento fundamental en el



Incensario polícromo ofrendando bolas de copal. El pectoral con el corte de un caracol indica su asociación con el dios del viento. Mayapán, Yuc.

mundo cíclico de las sociedades agrícolas del trópico. Esos contenedores transmitían esas historias y permitían recordar su importancia.

En el periodo Posclásico Temprano (1000-1250 d. C.) los alfareros crearon nuevas imágenes con arcilla cocida. Los contactos con el centro de México llevaron a plasmar la imagen del dios de la lluvia Tláloc en incensarios bicónicos que muestran el rostro de la deidad con anteojeras, bigote y largos dientes.

Después, en el Posclásico Tardío (1250-1500 d. C.) en muchos sitios peninsulares (Jaina, Edzná, Mayapán, Calakmul, Cobá o Tulum, por citar algunos) e incluso en el altiplano guatemalteco (como en Iximché) fue común modelar incensarios con la imagen de una deidad pintada con varios colores, especialmente azul y rojo, ya fuese el numen de la lluvia, de las abejas o de la escritura.



Bibliografía

Ancona Aragón, Iliana Isabel

2008 La cerámica de pasta fina gris y negra de Jaina y Uaymil, Campeche, como marcador de interacción social. Tesis. Licenciatura en Arqueología. Facultad de Ciencias Antropológicas. Universidad Autónoma de Yucatán. Mérida.

2012 "La cerámica del Preclásico en la costa de Campeche" en Arqueología de la costa de Campeche. La época prehispánica. Cobos, coord. (:145-160). Mérida. Universidad Autónoma de Yucatán.

Coe, Michael D. y Stephen D. Houston

2015 The Maya. 9ª ed. Londres. Thames & Hudson.

Doyle, James

2000 "Ancient Maya Painted Ceramics" en Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art. [http://www.metmuseum.org/toah/hd/mayac/hd_mayac.htm]

Doyle, James A.

2016 "Creation Narratives on Ancient Maya Codex-Style Ceramics in the Metropolitan Museum" en Metropolitan Museum Journal 51: 42-63.

Houston Stephen D., David Stuart y Karl A. Taube

1989 "Folk Classification of Classic Maya Pottery" en American Anthropologist 91 (3): 720-26.

Jiménez Álvarez, Socorro del Pilar

2015 "Cultural interchange regarding the distribution of fine paste ceramics within riverine societies along the Usumacinta's mid to low basin and various Gulf coast communities" en Archaeology and bioarchaeology of population movement among the Prehispanic Maya. Cucina, ed. (:25-36). Nueva York. Springer Cham Heidelberg.

Jiménez Álvarez, Socorro del Pilar e Iliana Ancona Aragón

2019 "Reutilización cerámica entre los mayas peninsulares" en Los investigadores de la cultura maya. La niñez en la cultura maya, León Méndez et al coords. (: 331-348). Campeche. Universidad Autónoma de Campeche.

Just, Bryan



2012 Dancing Into Dreams: Maya Vase Painting of the Ik' Kingdom. Princeton. Princeton University Art Museum.

Miller, Mary Ellen y Megan O'Neil

2014 Maya Art and Architecture. 2ª ed. Londres. Thames & Hudson.

Reents-Budet, Dorie

1994 Painting the Maya Universe: Royal Ceramics of the Classic Period. Durham, N.C. Duke University Museum of Art.

Smith, Robert E.

1955 Ceramic sequence at Uaxactun, Guatemala. Nueva Orleans. Middle American Research Institute. Tulane University.

1971 The pottery of Mayapan (2 vols). Papers of the Peabody Museum of Archaeology and Ethnology, vol. 66. Cambridge. Harvard University.

Stone, Andrea y Marc Zender

2011 Reading Maya Art: A Hieroglyphic Guide to Ancient Maya Painting and Sculpture. Londres. Thames & Hudson.





**Centro INAH
Campeche**

Revista trimestral del Centro INAH Campeche
Año 11 | Número 48 | Junio 2026



Cultura
Secretaría de Cultura



INAH



inah.gob.mx