



Un nuevo monumento que menciona a Wamaaw K'awiil de Calakmul

RAPHAEL TUNESI

Introducción

En fechas recientes, un pequeño monumento de una colección privada llamó mi atención y, al examinarlo y descifrar su texto, encontré una mención del nombre de un rey de Calakmul poco conocido (Figura 1). Dada la forma del monumento, debió formar parte de un escalón

2007 Un nuevo monumento que menciona a Wamaaw K'awiil de Calakmul. Traducción de "A New Monument Mentioning Wamaaw K'awiil of Calakmul." *The PARI Journal* 8(2):13-19. Esta traducción: www.mesoweb.com/pari/publications/journal/802/Tunesi-2007.pdf.

en una escalinata monumental. Considerando otros ejemplos (como los tableros de La Corona), es posible que hubiera estado acompañado de más bloques, con textos e iconografía adicionales. El tallado muestra una escena de un juego de pelota, con dos oponentes frente a frente. Entre ellos, vemos una estructura escalonada y una gran pelota de hule, así como dos textos glíficos en forma de "L," que corresponden a cada uno de los jugadores.

El estado de preservación del monumento es aceptable, aún considerando que hay grandes áreas erosionadas que atraviesan la escena. Algunas

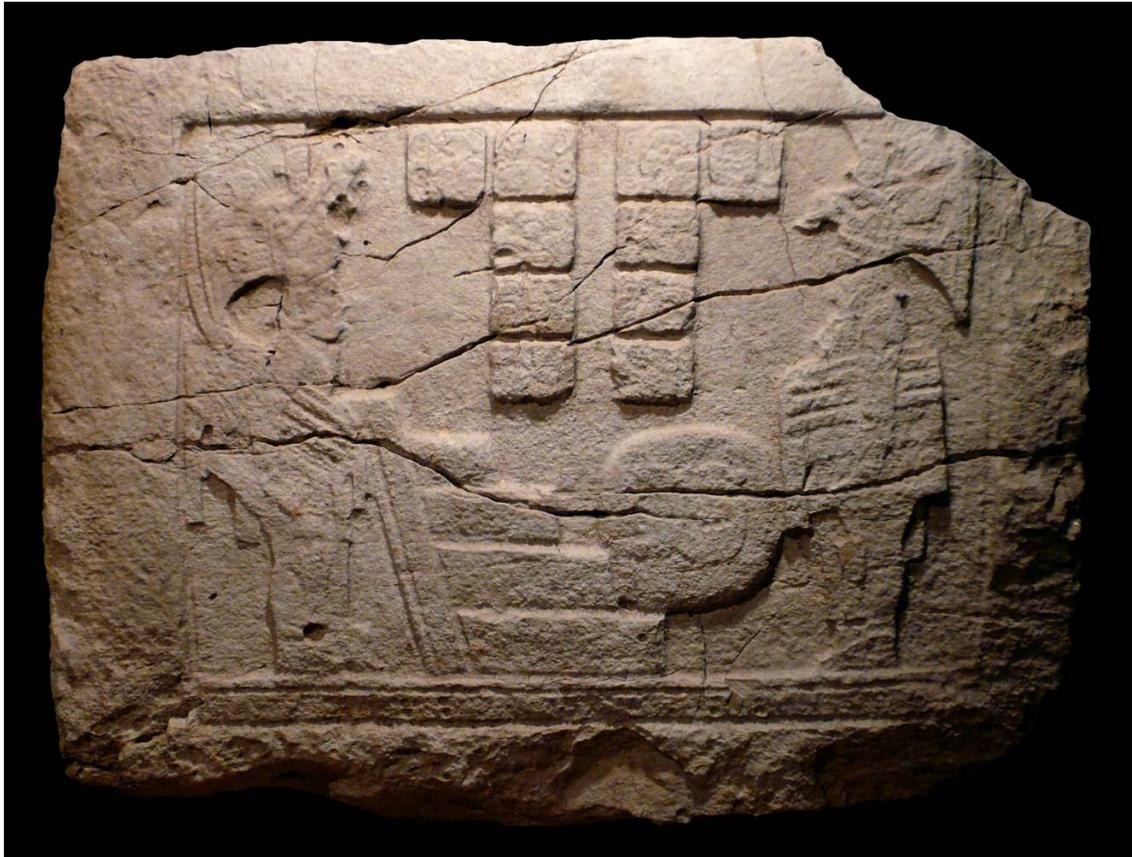


Figura 1. Tablero de los jugadores de pelota (fotografía de Rafael Tunesi).

partes, como las dos frases glíficas finales y el tocado del individuo de la derecha, han sufrido una erosión considerable. Las dimensiones máximas del monumento son 50 x 42 cm. Originalmente, el bloque era más grueso, pero se cortó para su transporte para retirarlo de su contexto original. Se desconoce el lugar exacto de su origen.

La iconografía

El juego de pelota es un tema frecuente en el arte maya. Hay muchas vasijas, monumentos de piedra y figurillas que nos brindan imágenes tanto de jugadores individuales como del juego mismo. Los vasos pintados del período Clásico tardío (Figura 2) nos brindan información muy valiosa, pues muestran escenas que tienen relación con la iconografía de este monumento. Ambos jugadores llevan pesados yugos, los cuales probablemente estuvieron hechos de cuero y/o madera. También llevan las rodillas protegidas con cojinetes especiales. El elemento que los diferencia entre sí es el tocado. En todas las culturas mesoamericanas, es el tocado el elemento en el que se halla la mayor

cantidad de información iconográfica.

En este caso, los dos tocados dividen a los jugadores en dos equipos distintos. El oponente de la izquierda lleva un tocado similar a los cascos que pueden verse en la iconografía maya. Un *chapaht* (ciempiés) estilizado aparece por encima de un gran signo *ajaw*. Pueden hallarse tres signos *ajaw* adicionales entre las plumas de quetzal. Este elemento evoca a una de las deidades patronas del juego de pelota maya; parecería que el jugador está encarnando al dios solar Huk Chapaht Tzik'in K'inich Ajaw. Esta deidad también es mencionada en el contexto de un juego de pelota en el Escalón VIII del Templo 33 de Yaxchilán.

El personaje de la derecha lleva como elemento principal de su tocado una cabeza de venado. También es posible discernir un pequeño signo *ajaw* con llamas. Esta iconografía podría relacionarlo con Huk Te' Ajaw, la deidad patrona de los venados y de otros animales selváticos. La división por equipos con base en estos dioses parece muy significativa, dado que Huk Chapaht Tzik'in K'inich Ajaw, como dios solar, está asociado naturalmente con los cielos, en tanto que Huk Te' Ajaw

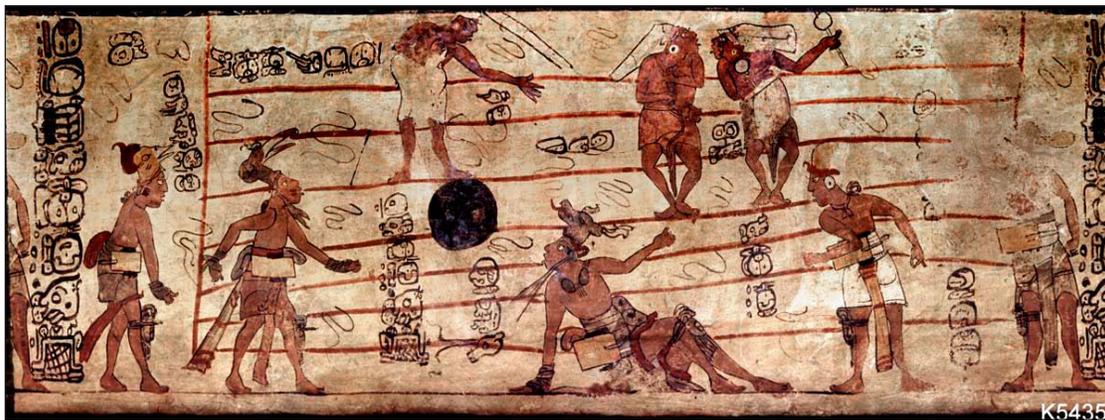
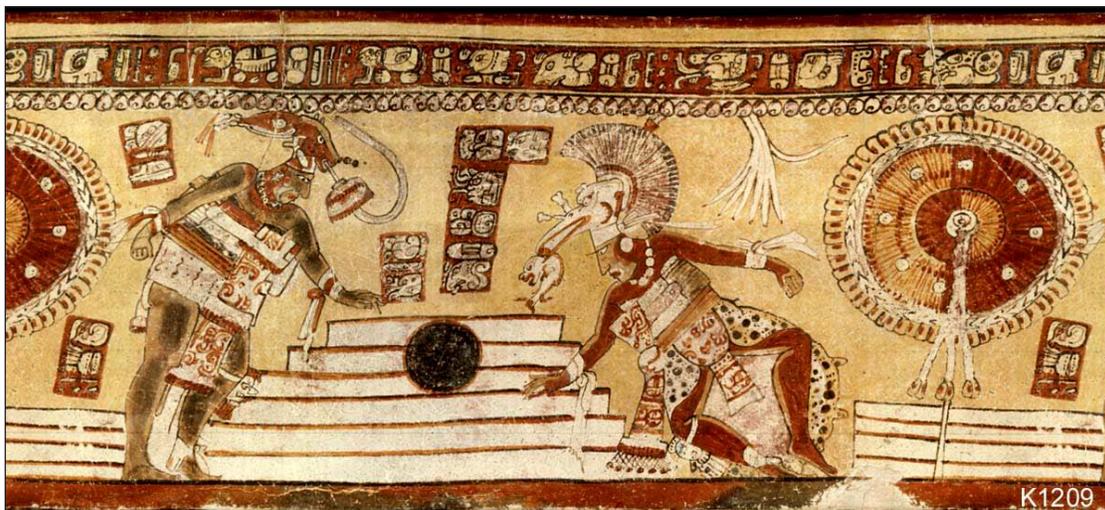


Figura 2. Vasijas de cerámica identificadas con los números de referencia K1209 y K5435 en la base de datos de Justin Kerr, en www.mayavase.org.

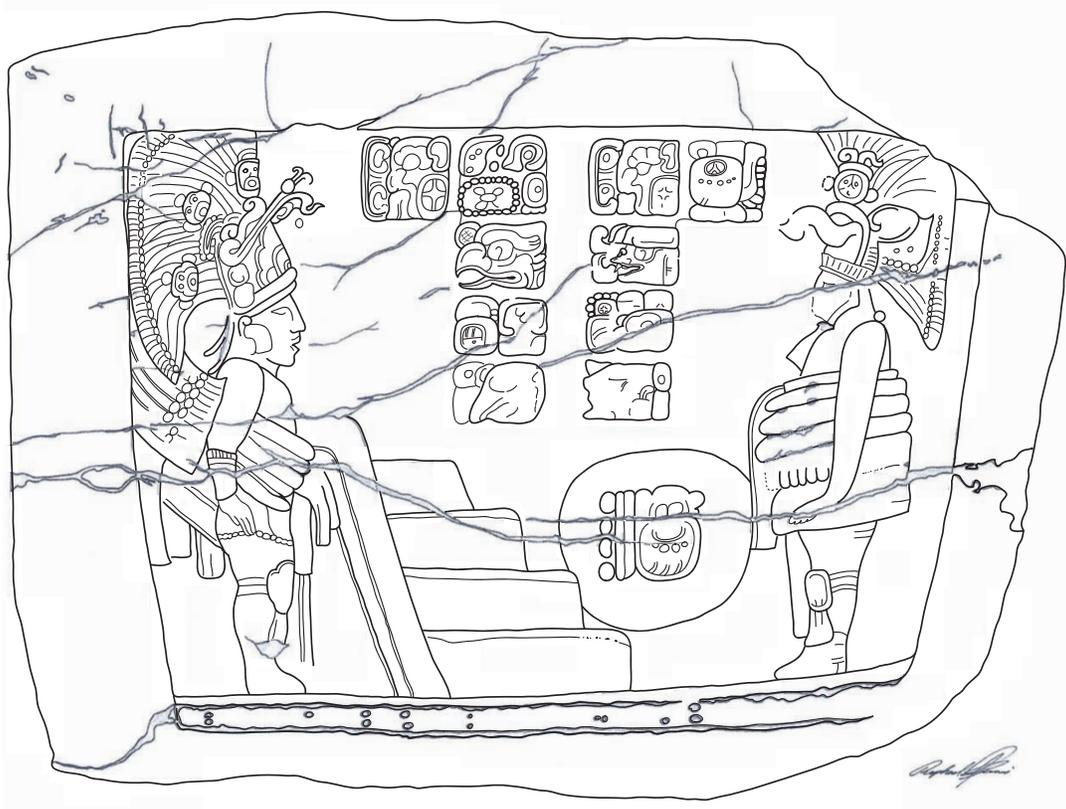


Figura 3. Tablero de los jugadores de pelota (dibujo de Rafael Tunesi).

es un dios terrestre. Resulta claro que este juego debió ser la representación de un gran evento mítico.¹

A pesar de la riqueza del material con que contamos en relación con el juego de pelota y sus deidades patronas, sigue siendo difícil interpretar esta parte crucial de la vida pública de los mayas y atribuir un valor claro a la selección de los elementos de vestimenta de cada uno de los jugadores. Resulta difícil determinar si había alguna diferencia significativa entre las dos deidades o si esto puede decirnos algo sobre el resultado del juego. Lo que es evidente es que este juego de pelota elevaba a los dos reyes a un contexto divino y que estaba cargado de significados de orden político y religioso.

¹ Por otros textos, especialmente textos que aparecen en vasijas, es bien sabido que los reyes solían encarnar a deidades en ritos públicos tales como danzas y juegos de pelota. La expresión glífica para aludir a este tipo de encarnación ritual era *u baahil aan*, que podría traducirse como “es la imagen de su disfraz.” En una vasija (K1383 en la base de datos de Justin Kerr en www.famsi.org), podemos leer:

u baahil aan Huk Te' Ajaw ti lajcha' nahb Tzakaj K'awiil
 “es la imagen de su disfraz como Huk Te' Ajaw en la [pelota de] doce palmos de Tzakaj K'awiil”

Este texto probablemente describe el vestuario de un jugador de pelota similar al de nuestro monumento.

El texto

Comencemos con el glifo que aparece en la pelota de hule (Figura 3) y que lleva la expresión que sigue:

14 na-ba
chanlajuun nahb
 “catorce palmos”

Esta unidad de medida sigue en uso entre los ch'oles contemporáneos. *Ho'pe' nahb*, por ejemplo, significa cinco palmos, lo que equivale más o menos a 1.2 metros. En el caso que nos ocupa, esta medida se refiere al tamaño de la pelota. Marc Zender (2004) ha calculado la circunferencia y el diámetro de las pelotas de *ulama*, tomando la medida de 21.53 cm. para definir un palmo. En este caso, una pelota de 14 *nahb* tendría una circunferencia de 302.3 cm., así como un diámetro de 96.2 cm.

Ahora, echemos una ojeada a los dos textos, breves pero informativos, que funcionan como textos de identificación para cada uno de los dos jugadores. Examinemos primero el texto que corresponde al jugador de la derecha ya que, como habremos de ver, es este individuo el más importante en la escena.

Este primer texto empieza en la posición C1, pasando a la izquierda a la posición D1 y luego hacia abajo, a las posiciones C2, C3 y C4 (Figura 4):

U-BAAH wa-ma-wi K'AWIIL K'UHUL KANAL AJAW KALOOMTE'

u-baah Wamaaw K'awiil, K'uhul Kanal Ajaw, Kaloomte'

"Es la imagen de Wamaaw K'awiil, Sagrado Señor de Calakmul; él es el Kaloomte'."

Cuando descifré por primera vez este nombre y luego reconocí el glifo emblema de Calakmul, debo admitir que me sorprendió mucho. La única referencia a este rey conocida hasta ese momento provenía de la distante Quiriguá, en donde la alusión fue identificada por Matthew Loooper (1999) en la Estela I de ese sitio. Y en ese monumento, en el contexto de una ofrenda ritual a los dioses de Copán, el individuo mencionado como Wamaaw K'awiil no lleva el glifo emblema de Calakmul, sino el título Chiiknahb K'uhul Ajaw. Dado que Chiiknahb es un topónimo asociado claramente con Calakmul (Stuart y Houston 1994; Martin 2005), se supuso que este Wamaaw K'awiil fue un gobernante de Calakmul que, por un motivo desconocido, no llevaba el glifo emblema de su reino. Debido al estilo tardío de nuestro monumento con los jugadores de pelota, resulta razonable asumir que estamos tratando con el mismo gobernante de Calakmul y no con un tocayo suyo.

En este punto, es importante hacer referencia al reciente estudio de Simon Martin, llamado "De serpientes y murciélagos: Identidades cambiantes en Calakmul" (Martin 2005). En dicho estudio, Martin muestra como en Calakmul existe una compleja secuencia de glifos emblema que no aparecen en otros sitios. Martin sugiere que la dinastía representada por el glifo emblema de la Serpiente se instaló en Calakmul en tiempos de Yuhknoom el Grande o de su inmediato antecesor. Los pocos monumentos que en Calakmul son anteriores a este rey presentan un glifo emblema diferente, consistente en una cabeza de murciélago, y los señores del glifo emblema de la Serpiente parecen aludir a su reciente arribo a Calakmul utilizando una cuenta dinástica especial que se basa en Yuhknoom el Grande. La última mención del glifo emblema de la Serpiente en Calakmul puede hallarse en la estela del antecesor de Wamaaw K'awiil, Yuhknoom Took' K'awiil; cronológicamente, es hasta el año 751 que hallamos otro glifo emblema y éste consiste en una cabeza de murciélago. El análisis hecho por Martin sugiere un "cambio" del glifo emblema de la Serpiente, que originalmente tuvo su lugar de residencia en el sitio de Dzibanche' durante el período Clásico temprano (Velásquez 2004), pasando luego primero a Calakmul y luego a alguna otra región, habiendo debido exilarse de este último sitio como resultado de las victorias militares de Tikal, acaecidas a finales del siglo séptimo e inicios del siglo octavo.

Podría ser provechoso meditar sobre las causas de

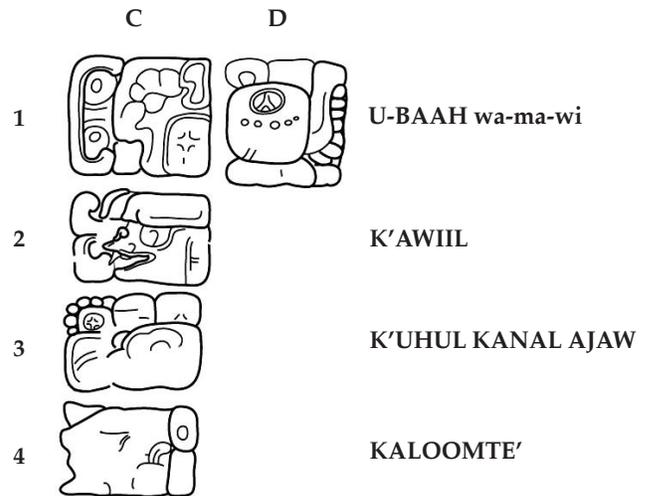


Figura 4. Texto secundario correspondiente al jugador de pelota de la derecha.

que los escribas de Quiriguá utilizaran el glifo emblema de Chiiknahb en su texto y no el de la Serpiente, como en el caso del monumento que nos ocupa. La Estela I de Quiriguá se erigió en el año 800, más de sesenta años después del evento en que participó Wamaaw K'awiil. Quizás para ese entonces el linaje de la Serpiente estuviera residiendo en algún otro sitio, en un lugar que actualmente desconocemos, y el uso del glifo de la Serpiente habría resultado ambiguo para los lectores contemporáneos del monumento. Para evitar confusiones, los escribas utilizaron el glifo emblema de Chiiknahb para aludir de manera directa a la región de Calakmul de la que Wamaaw K'awiil provenía. Desde este punto de vista, el título parecería ser una creación *ad hoc* de los artistas de Quiriguá: el topónimo Chiiknahb se funde con las palabras *k'uhul ajaw*, "sagrado señor," transformándolo así en un glifo emblema.² El uso de este glifo emblema pudo tener la intención de hacer la situación política vigente en el momento de erigirse la Estela I más explícita para sus lectores.

Hay una última cosa que debe mencionarse sobre el glifo emblema de la Serpiente presente en el tablero de juego de pelota que nos ocupa: el logograma **K'UHUL** (Figura 5). Normalmente, sólo una parte del mismo es visible, en tanto que la otra es "tapada" por la sílaba *ka*. En el caso que nos ocupa, el elemento acuoso (los

² Debe señalarse que existen dos ejemplos de la frase Chiiknahb Ajaw (sin *k'uhul*) en Calakmul (Martin 2005:10-11). Uno de ellos se halla en la Estela 114, monumento que data del período Clásico temprano y en el que el gobernante retratado ostenta un glifo emblema de Murciélago y funge como superior jerárquico de un Chiiknahb Ajaw (*ibid.*). El otro ejemplo se remonta al período en el que el glifo emblema de la Serpiente deja de aparecer en Calakmul y se halla en un bloque jeroglífico de la Estructura 13 que identifica a Bolon K'awiil con el título Chiiknahb Ajaw (Martin y Grube 2000:114).

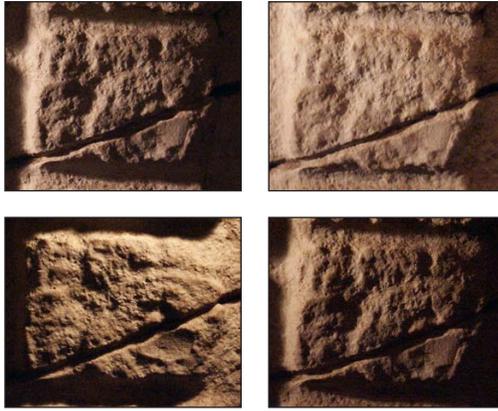


Figura 5. Glifo emblema correspondiente al jugador de pelota de la derecha (fotos de Joel Skidmore).

puntos) y la cruz *k'an* del glifo K'UHUL aparecen conflados, en lo que constituye una versión única.

La aparición del título *kaloomte'* resulta interesante, pero no es muy informativa. Originalmente, este título era el más alto que podía ostentar un gobernante maya y se vinculaba directamente con el poder militar que dicho gobernante representaba, pero en el curso del período Clásico fue perdiendo la exclusividad que alguna vez tuvo. En todo caso, el hecho de que a Wamaaw K'awiil se le describa como *kaloomte'* puede darnos una idea de la importancia que al menos un escriba le atribuía.

El jugador de la izquierda probablemente sea el gobernante del sitio en el cual el monumento estuvo colocado originalmente. El orden de lectura de su texto asociado, que es una reflexión especular de la forma y la sintaxis del primero, es el siguiente A1, B1, B, B3, B4 (Figura 6).

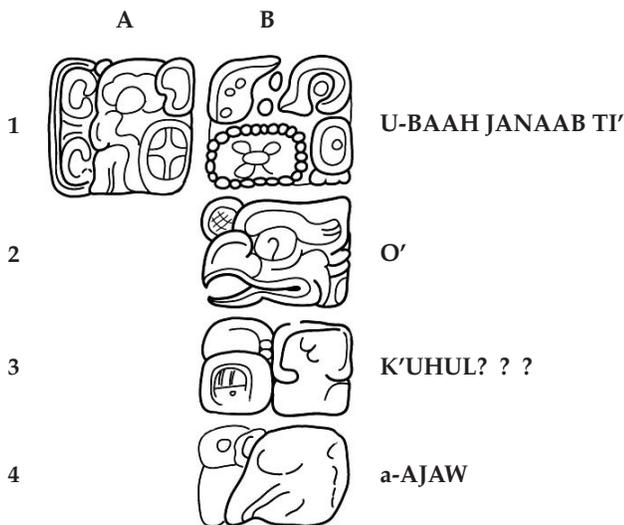


Figura 6. Texto secundario correspondiente al jugador de pelota de la izquierda.

U-BAAH JANAAB TI' O' K'UHUL? ? ? a-AJAW

u-baah Janaab Ti' O', K'uhul? ? Ajaw

"Es su imagen, Janaab' Ti' O', (Sagrado) Señor de?."

La primera frase de este breve texto es *u-baah*, "es su imagen." Es frecuente encontrar esta expresión para describir al protagonista de algún monumento. Su raíz es la palabra *baah*, "rostro" y su significado derivado es "imagen." El nombre del gobernante es una confluencia del logograma de boca, TI' y la flor JANAAB. Janaab también es parte del nombre del conocido gobernante de Palenque, K'inich Janaab Pakal. Aún no contamos con una lectura totalmente confirmada de la raíz *jan* o del lexema completo *janaab*.

La segunda parte del nombre consiste en la cabeza de un ave. La ausencia de plumas en su pico excluyen el valor MUWAAN, en tanto que las marcas en las plumas del glifo llevan a leer este glifo como O', que es el nombre de un ave mítica. Lo que sigue es el glifo emblema del rey (Figura 7). Por desgracia, su estado de conservación no permite una identificación clara de los diferentes signos que lo componen. Nos ocuparemos uno por uno de todos ellos en el orden interno de lectura de esta frase. A la izquierda aparece un signo sumamente erosionado. Prácticamente no se han preservado detalles en su interior, pero aún pueden reconocerse los restos de dos puntos en el lado derecho. Esto puede apuntar a una identificación tentativa de este elemento como K'UHUL, "sagrado." Los signos principales del glifo emblema consisten en un glifo redondo que recuerda mucho al cartucho utilizado para los signos de los días mayas, seguido de lo que podría ser el logograma WITZ, "montaña." El asunto crítico consiste en que los detalles que se han preservado en el interior del posible cartucho parecen

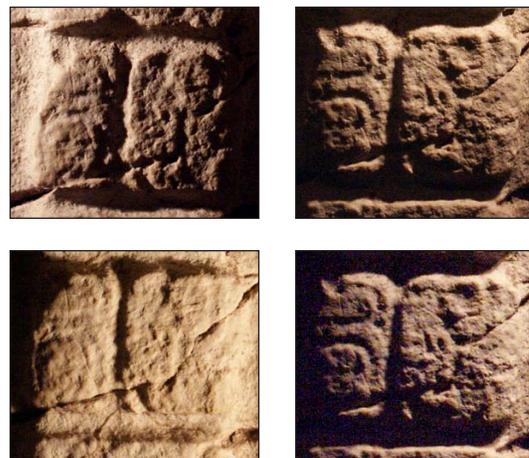


Figura 7. Primera parte del glifo emblema correspondiente al jugador de pelota de la izquierda (fotos de Joel Skidmore).



Figura 8. Vasijas de cerámica identificadas con los números de referencia K1387 y K8665 en la base de datos de Justin Kerr, en www.mayavase.org

corresponder al logograma de **HIX**, “felino/jaguar.” Ciertamente, existe un reino cuyo glifo emblema contiene la secuencia *hix witz* pero, como habremos de ver, existe un problema para considerar que es esa pudiera ser su identificación correcta.

Después del glifo emblema sigue la variante de cabeza de buitre del glifo **AJAW**, “señor, rey.” Juntas, las dos últimas frases parecerían leerse [*K'uhul?*] *Hix Witz Ajaw*, “[Sagrado] Señor de la Colina del Jaguar.” El problema mencionado arriba consiste en que no existe ninguna versión del glifo emblema de Hix Witz que lleve la expresión *k'uhul*. Las razones de ello aún no están claras y podrían tener que ver con una mitología que desconocemos, pero es un hecho que algunos sitios tenían un glifo emblema “completo,” en tanto que otros no.

En el *corpus* de vasijas mayas existe el registro de un gobernante de Hix Witz llamado Janaab Ti' O', que es más o menos contemporáneo de Wamaaw K'awiil. De

los muchos ejemplos de esto, las vasijas K1387 y K8665 (Figura 8) son las más convincentes. El sitio de Hix Witz estuvo en el Petén occidental, al sur de El Perú (Figura 9). La capital de este reino fue probablemente el sitio de El Pajalal y/o Zapote Bobal, según lo ha propuesto recientemente David Stuart (2003).

Si suponemos por el momento que el personaje de Janaab Ti' O' que aparece en el nuevo monumento y el que aparece mencionado en las vasijas es el mismo, podemos estimar su período de gobierno entre los años 736 y 744. Sabemos que participó en el juego de pelota con Wamaaw K'awiil, quien estuvo en el poder durante un período breve, alrededor del año 736. La vasija K8665 (Figura 8) nos da la otra fecha, que es la única fecha de Rueda Calendárica que se conoce para Janaab Ti' O' (Luis Lopes, comunicación personal 2006). La fecha es 13 Ajaw 8 Keh, que corresponde a la fecha de Cuenta Larga 9.15.13.5.0 (22 de Septiembre de 744).



Figura 9. Hix Witz y los demás estados-cliente —La Corona, El Perú y Dos Pilas— de Calakmul que se enfrentaron a Tikal, formando una amenazante media luna hacia el oeste. Mapas de Precolumbia Mesoweb.

El texto que sigue a esta fecha de Rueda Calendárica alude a la fecha en que se pintó el vaso y constituye un apéndice de su Secuencia Primaria Estándar: “su superficie es decorada/pintada.” No es posible descartar del todo una interpretación mítica de este texto asociado con la escena, pero parece menos probable. Si examinamos la iconografía, podemos ver en la porción central un plato con una máscara. En el lado derecho, un personaje humano que encarna al Dios D sostiene una concha cortada en una mano, en tanto que en la otra sostiene una especie de hisopo para llevar a cabo limpias rituales. A su derecha, podemos ver a un gobernante sentado, que probablemente sea el mismo Janaab Ti’ O’, señor de Hix Witz.

Como es de esperarse, no usa nunca la palabra *k’uhul* en su glifo emblema en ninguna de las piezas de cerámica que se le atribuyen. Sin embargo, el hecho de que los nombres y la cronología correspondan exactamente sugiere algo más que una mera coincidencia. No obstante, existe un antecedente que nos debe llevar a ejercer precaución: la aparición, en las inscripciones de Palenque, de un personaje de Santa Elena que lleva el mismo nombre que un gobernante de Tikal llegó a interpretarse como una alusión a dicho rey de Tikal y prácticamente cambió la reconstrucción histórica (Schele y Mathews 1998; Martin 2003, citando una comunicación personal de David Stuart). Una posible explicación de este uso heterodoxo del término *k’uhul* es que (al igual que en el ejemplo del glifo emblema Chiiknahb K’uhul Ajaw que ya hemos referido) este monumento sea retrospectivo y/o tallado en Calakmul o en algún otro lugar. Quizás al agregar el término *k’uhul* al glifo emblema de Hix Witz, el escriba tuvo la intención de otorgar a su gobernante una mayor importancia, justo en la misma forma en

que se restaba importancia a los cautivos de guerra al eliminarse el mismo término *k’uhul* de sus nombres.

Cualquiera que sea el glifo emblema presente en este monumento, parece claro que su sitio de origen logró sobrevivir a la guerra que Tikal desató en contra de los reinos que alguna vez estuvieron subordinados a Calakmul. Esto explicaría la supervivencia de este pequeño monumento que retrata a Wamaaw K’awiil, el cual probablemente habría sido destruido en caso de una conquista por parte de Tikal.

Wamaaw K’awiil: una perspectiva reconsiderada

Si la evolución política del período Clásico en gran medida estuvo determinada por la lucha entre dos grandes potencias, Tikal y la dinastía de la Serpiente, la trayectoria dinámica de ésta última fue la característica más distintiva de esta era (Martin y Grube 1995, 2000). Por espacio de casi doscientos años, los reyes de la Serpiente gozaron del predominio, pudiendo imponer su voluntad a reinos subordinados y conquistando o saqueando reinos importantes, como Naranjo, Palenque y la misma Tikal (Martin y Grube 1995, 2000). En ese mismo lapso, este último reino estuvo sujeto a una “edad oscura” que duró más de un siglo. La situación finalmente fue revertida por la derrota del rey de la Serpiente Yich’aak K’ahk’ a manos de Jasaw Chan K’awiil, ocurrida en el año 695, revés que dio como resultado una disminución muy abrupta en las referencias a la dinastía de la Serpiente en otros sitios (Martin 1996). No obstante, el sucesor de Yich’aak K’ahk’, Yuknoom Took’ K’awiil, consiguió mantener su influencia en El Perú, Dos Pilas y La Corona (Martin y Grube 2000:111; Martin 2005:12) (Figura 9).

Ocurrió entonces una segunda derrota de los señores

de la Serpiente un poco antes del año 736, después de la cual no hay sino dos referencias externas al emblema de la Serpiente, la del tablero del juego de pelota que nos ocupa y una más en Seibal, en el año 849, en el ocaso del período Clásico (Martin 2005:12). La ausencia de glifos emblema de la Serpiente en Calakmul misma después de esta segunda victoria de Tikal lleva, como ya hemos visto, a la hipótesis postulada por Martin de que la dinastía de la Serpiente debió exilarse o bien se extinguió (*ibid.*). En este contexto, ¿qué puede significar que a Wamaaw K'awiil se le haya retratado como superior jerárquico en un monumento hecho después del año 736 y que se le haya adscrito un glifo emblema de la Serpiente? Ya se sabía de su participación en los asuntos de la distante Quiriguá e incluso, a juzgar por la fecha, que había tenido alguna participación en la rebelión de Quiriguá en contra de Copán (Looper 1999; Martin y Grube 2000:114). Y ahora sabemos que se le reconocía como superior jerárquico de al menos otro reino.

Tras la derrota sufrida en el año 695, los señores de la Serpiente habían logrado mantener su poder en al menos tres de los sitios que, junto con Hix Witz, habían formado un gran “eje” o media luna que amenazaba a Tikal desde el occidente (Martin y Grube 2000:111; Martin 2005:12) (Figura 9). Aunque la aparente desaparición del emblema de la Serpiente de Calakmul a raíz de la segunda derrota sugiere la posibilidad de que su poder tocaba a su fin, ahora está claro que había al menos un reino que seguía sujeto a la dinastía de la Serpiente, quizás inclusive un reino que alguna vez formó parte de dicho “eje.”

Conclusión

Los juegos como el que se ilustra en la escena eran oportunidades para construir y fortalecer alianzas entre los diferentes reinos mayas. Los monumentos revestían un gran valor para los miembros de las dinastías mayas del período Clásico. En el caso que nos ocupa, vemos a un señor subordinado jugando pelota con el *k'aloomte'* de Calakmul. Tenemos ejemplos similares, muy bellos, provenientes de La Corona, aunque pertenecen a un período anterior, que retratan a gobernantes locales en el curso de juegos de pelota sostenidos con los gobernantes de Calakmul.

Los escasos datos de que disponemos parecen apuntar a una nueva imagen del área de influencia de Wamaaw K'awiil. Aún cuando esta imagen sigue siendo vaga y difícil de comprender en sus detalles, podemos decir que la derrota del antecesor de Wamaaw K'awiil, Yuhknoom Took' K'awiil, no resultó tan definitiva como se había pensado hasta ahora.

La impresión que se tiene actualmente se caracteriza por dos factores mutuamente opuestos:

por una parte, Wamaaw K'awiil aparece involucrado en actos políticos de gran escala, en tanto que por la otra, tenemos motivos para sospechar que se trata de los últimos en los que participó un rey de la Serpiente.

Agradecimientos

En primer lugar, me gustaría agradecer al coleccionista de este importante monumento por su permiso para estudiar dicho monumento y publicarlo. Tampoco quiero olvidarme de agradecer a Luis Lopes, cuyos comentarios sobre el presente artículo y su conocimiento del *corpus* de vasos mayas fueron de suma importancia para el presente estudio. Finalmente, mi agradecimiento para Simon Martin, Joel Skidmore y Marc Zender, por sus útiles sugerencias. Desde luego, cualquier error es responsabilidad mía.

References Cited

- Guenter, Stanley
2003 The Inscriptions of Dos Pilas Associated with B'ajlaj Chan K'awiil. *Mesoweb*: www.mesoweb.com/features/guenter/DosPilas.pdf.
- Looper, Matthew G.
1999 New Perspectives on the Late Classic Political History of Quirigua, Guatemala. *Ancient Mesoamerica* 10:263-280.
- Martin, Simon
1996 Calakmul y el Enigma del Glifo Cabeza de Serpiente. *Arqueología Mexicana* 3(18):42-45.
2003 In Line of the Founder: A View of Dynastic Politics at Tikal. In *Tikal: Dynasties, Foreigners, & Affairs of State*, edited by Jeremy Sabloff, pp. 3-45. Santa Fe: School of American Research Press.
2005 De serpientes y murciélagos: Intenciones cambiantes en Calakmul. *Mesoweb*: www.mesoweb.com/pari/publications/journal/602/DeSerpientes.pdf.
- Martin, Simon, and Nikolai Grube
2000 *Chronicle of the Maya Kings and Queens*. London: Thames & Hudson.
- Schele, Linda, and Peter Mathews
1998 *The Code of Kings: The Language of Seven Sacred Maya Temples and Tombs*. New York: Scribner.
- Stuart, David
2003 La identificación de Hixwitz. Paper presented at the XV Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, Museo Nacional de Arqueología y Etnología de Guatemala.
- Tokovinine, Alexandre
2002 Divine Patrons of the Maya Ballgame. *Mesoweb*: www.mesoweb.com/features/tokovinine/Ballgame.pdf.
- Tokovinine, Alexandre
2007 Of Snake Kings and Cannibals: A Fresh Look at the Naranjo Hieroglyphic Stairway. *The PARI Journal* 7(4):15-22. (Also available online at www.mesoweb.com/pari/publications/journal/801/index.html)
- Velásquez García, Erik
2004 Los posibles alcances territoriales de la influencia política de Dzibanché durante el Clásico temprano: nuevas alternativas para interpretar las menciones epigráficas tempranas sobre Kaan. Paper presented at the V Mesa Redonda de Palenque.
- Zender, Marc
2004 Glyphs for “Handspan” and “Strike” in Classic Maya Ballgame Texts. *The PARI Journal* 4(4):1-9. (Also available online at www.mesoweb.com/pari/publications/journal/404/handspan.pdf.)