

Barrois, Ramzy R. y Alexandre Tokovinine

2005 El inframundo y el mundo celestial en el Juego de Pelota Maya. En *XVIII Simposio de Investigaciones Arqueológicas en Guatemala, 2004* (editado por J.P. Laporte, B. Arroyo y H. Mejía), pp.27-38. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala.

3

EL INFRAMUNDO Y EL MUNDO CELESTIAL EN EL JUEGO DE PELOTA MAYA

Ramzy R. Barrois
Alexandre Tokovinine

Palabras clave:

Iconografía Maya, Guatemala, México, Honduras, Juego de Pelota, deidades Mayas, vasos policromados, escenas rituales

La presencia del Juego de Pelota es atestiguada en Mesoamérica desde el Preclásico Medio hasta la Conquista española. Esta actividad, a la vez deportiva y ritual, fue practicada bajo formas bastante diferentes por todos los pueblos mesoamericanos, como lo muestran las ruinas precolombinas que se extienden desde el suroeste de los Estados Unidos hasta Honduras. Los Mayas asimismo practicaban este deporte. Quedan ruinas y esculturas que describen dicha actividad, así como vasijas cerámicas pintadas. El desciframiento de la escritura Maya también revela nuevos aspectos del juego. Se tienen entonces testimonios que permiten concebir esta actividad que, entre los Mayas, había desaparecido mucho antes de la llegada de los españoles.

El Popol Vuh, o libro sagrado de los Mayas K'iche' (Tedlock 1985), es el único texto indígena después de la Conquista que se refiere al Juego de Pelota Maya. El obispo Diego de Landa, por su parte, no menciona el juego practicado en el norte de la península de Yucatán sino por una frase sibilina (Tozzer 1941:124).

En el Popol Vuh figura, entre otras cosas, un mito en torno a dos partidos de Juego de Pelota que oponen a los señores de Xibalba (el inframundo), con dos pares de gemelos terrestres, *Hun Hun Ahpu* y *Vucub Hun Ahpu*, por una parte, y *Hun Ahpu (Junte' Ajaw)* y *Xbalanque (Yaxb'ahlam)*, por otra. Los señores del inframundo triunfan sobre el primer dúo. *Hun Hun Ahpu* se convierte en el padre de los segundos gemelos. Más tarde, después de algunas aventuras, la segunda pareja de hermanos triunfa por su astucia sobre los señores de *Xibalba*. Existe pues, una composición en dos tiempos: dos campos, dos partidos, una derrota y una victoria para cada campo. En este relato K'iche', es la victoria final de los gemelos que clausura el mito. El relato mencionado es la fuente principal para todos aquellos que tratan de interpretar el Juego de Pelota Maya y sus significaciones (Coe 1989; Freidel *et al.* 1993). Sin embargo, existen representaciones iconográficas, en particular, de personajes vestidos como jugadores, de pie o en posición dinámica de juego, ellos tienen ornamentos originales. Ahora bien, no todas estas piezas parecen obedecer al esquema descrito por el Popol Vuh.

Se quisieron abordar los mensajes transportados por las representaciones del Juego de Pelota en el área Maya, limitándose a la región central de las Tierras Bajas durante el periodo Clásico (siglos IV-IX DC), o sea un *corpus* relativamente homogéneo. Según el Popol Vuh, el Juego de Pelota es el lugar y el momento del enfrentamiento entre el inframundo y el supramundo, los seres de la oscuridad y los de la luz. Sin embargo, el inframundo y el mundo celestial no tienen las mismas connotaciones en la cultura Maya del Clásico que el infierno y el paraíso en el cristianismo. El inframundo cubre un conjunto de nociones diversas, positivas y negativas, así como el supramundo. En efecto, si el inframundo Maya es

el lugar de la oscuridad y de la muerte, también lo es del agua, la fertilidad, y la vida. La muerte o siembra del Dios de Maíz identificado como uno de los gemelos mayores es esencial para su renacimiento, manteniendo así la raza humana. De la misma manera, el cielo es el lugar de la lluvia y del sol, pero también del rayo y de la sequía, que representan tantos peligros para la vida de los hombres.

Ahora bien, existe en la iconografía vinculada al Juego de Pelota, indicios según los cuales dirigentes vestidos como jugadores pudieron defender el campo del inframundo. Estos jugadores se presentan solos o en oposición con personajes que tienen signos característicos del mundo celestial. ¿Puede decirse que todos los jugadores representan un campo? ¿Puede revelarse en un número significativo de piezas una recurrencia de esta oposición? ¿Se puede afirmar que los jugadores representan al inframundo así como al supramundo? ¿Cuáles dioses encarnaban los jugadores? ¿Es la visión del Popol Vuh pan-Maya o más bien específicamente K'iche'?

Lo esencial de este estudio se fundará en escultura y cerámica procedente del área Maya Clásica. Se estudiarán las distintas características de los jugadores de los equipos opuestos. Los atributos representados son sobre todo de origen animal y vegetal. Se verán después otros signos más diversificados. Por fin, se tratará de ver cómo se puede interpretar la presencia de los elementos definidos en el traje del jugador. Eso permitirá discutir los contextos representados y poner a prueba las observaciones previas. El Juego de Pelota Maya del Clásico se caracteriza por el traje de jugadores bastante estandarizado, incluyendo yugos, rodilleras en una sola pierna y, a veces, protección en los brazos. Los jugadores aparecen con frecuencia llevando tocados y trajes muy adornados y elaborados que podrían comunicar su estatus o el contexto ritual del juego. Sin embargo, parece poco probable que los jugadores hayan practicado una actividad de este tipo con tantos adornos, se trata entonces de imágenes idealizadas del que se ve representado como jugador, de un idioma distinto que permite identificar los atributos de los personajes. El artista destaca los detalles que hacen fácil la identificación del jugador para los espectadores de la obra (panel, estela o cerámica).

Cuando se representan varios jugadores, a menudo se hallan uno frente al otro, con la pelota separándoles. Sin embargo, no es cierto que esta aparente oposición indique el antagonismo. Sólo una combinación de criterios es suficiente para afirmar que los jugadores pertenecen al mismo equipo. Ellos tienen que, entre otros, estar a un mismo lado de la pseudo-separación representada por la pelota y que las rodilleras se lleven en la misma pierna.

ATRIBUTOS DE ORIGEN ANIMAL

El venado es el animal más frecuentemente encontrado en los contextos del Juego de Pelota. Ya ha sido objeto del análisis de Nicholas Hellmuth (1996). Se le encuentra como un elemento del tocado en las piezas cerámicas K2911, K3842, K4040 y K5435 de la *Maya Vase Database*, en adelante MVD. Lleva cuernos en las vasijas K1209, K1288, K2803, y una barbilla en K1871, K2022, K2731, K4684. Enarbola los cuernos y la barba sobre la obra K1921. La oreja del personaje de la izquierda del disco sur de Copan (Figura 1f), es una oreja de venado. Hellmuth piensa que tales tocados representarían atributos del “Viejo Dueño de Venados” (“*Old Deer God*”). El venado tiene un papel especial en el mundo precolombino (Hocquenghem 1987:90). Este animal del monte a veces viene para comerse la milpa estableciéndose como el ser que pertenece a dos mundos, el mundo humano y el mundo salvaje, el de los vivos y los ancestros. En la iconografía del Juego de Pelota, el tocado de venado está opuesto a la garza (K1209), al tocado o “sombrero” (K1288), al penacho de pluma (K3842), al quetzal (K2803), al pavo (K4040), y al perro (K2022).

El felino pertenece al inframundo. En el tocado aparece como una cabeza del jaguar (K5103 y K6660), su pata (Estela 7 de El Ceibal), o su cola (Chinkultic disco y K7694; Figura 6c). Es muy visto por el pelaje que parece constituir la materia principal de las faldas de los jugadores. Se cree sin embargo, que existe una diferencia de estatus para atribuir la presencia del felino como piel en las faldas o como animal en los tocados. En el caso de la falda, significaría el rango elevado del personaje. En cambio, la presencia de la cabeza del felino, su pata o su cola en el tocado, traduciría una voluntad de apropiación del valor representado por dicho animal. Está representado en las estelas de La Amelia (Figura 2a),

como símbolo de la persona capturada por el rey-jugador, quizá como un lugar de la escena (*B'ahlamnal*). El jaguar es opuesto al pavo, al “sombbrero” (K4040), y al perro (K6660).

El pez es también a veces representado entre los atributos del jugador (escalones 4, 5, 7, 10 y 12 de Yaxchilan, Panel 1 de La Amelia, K1209, K3296; Figuras 5b-e y 2a). Éste acompaña al nenúfar y forma parte de los atributos del dios Serpiente Nenúfar. Sólo existe un ejemplo de cocodrilo y forma parte del traje del jugador del Escalón 8 de Yaxchilan (Figura 1d). El cocodrilo es un animal asociado al inframundo. Los pájaros son representados por el cormorán (Panel 1 del Sitio Q, K2803, K2912, K4407 y K5435; Figura 4a), la garza (Panel 4 del Sitio Q, K1209 donde el pájaro devora a un pescado), el colibrí (K2912), el pavo (K4040 y K6660), y el quetzal (panel de Tonina y K2803; Figura 3c). Estos animales son símbolos del cielo. El quetzal, por su parte, suscita un comentario más: como elemento del traje sería el colgante del jaguar; las plumas de quetzal se usan para la elaboración de numerosos tocados. Además, en el Altar 2 de Cancuen y sobre la Estela 7 de El Ceibal, hay personajes llevando faldas hechas de plumas que se pueden interpretar como de quetzal. Se puede suponer que estas ropas no están vinculadas a los valores intrínsecos del pájaro, sino que designan el estatus del personaje, como la piel de jaguar. En cambio, el tocado “penacho de plumas”, que se encuentra en las piezas cerámicas K1921 y K3842, estaría vinculado a un símbolo específico del pájaro que, en estos casos, se opondría al tocado de “venado”. La vasija K4040 muestra un tocado “sombbrero” con una estilización de un pájaro blanco indefinible. Los pájaros se oponen al elemento *Tlaloc* (Panel 4 del Sitio Q y K2803; Figura 4c), al venado (K1209, K5435 y K2803), y al jaguar (K4040).

En Mesoamérica, algunas serpientes sobrenaturales son asociadas con el mundo aéreo (por ejemplo, los *chicchanes*). En la escultura de Copan (marcador central de Copan A11b; Figura 1e), la cabeza de la serpiente constituye el tocado del héroe mítico *Hun Ajaw*. A veces, la serpiente es parte de las insignias de la deidad Serpiente Nenúfar y, en este caso, parece más asociado al inframundo (Panel 2 del Sitio Q-La Corona, escalones 4, 5, 8, 12 de Yaxchilan, K3296, K7694; Figura 4b).

El último animal que se pudo observar es el perro. Resulta difícil decir a cuál raza pertenece, pero las formas del morro u hocico, los dientes y las orejas no dejan caber la menor duda. Se encuentra sobre la cerámica K2022 y K6660. Se opone a jugadores con tocados venado y felino, oponiéndose a dos animales asociados al inframundo. Resulta sorprendente notar la presencia del perro con los animales celestiales, tan tradicionalmente está admitido que el canino está vinculado al mundo subterráneo en el Occidente y Altiplano de México, que se tendría que ampliar la investigación sobre las otras representaciones del perro, más allá del Juego de Pelota. ¿Se vincularía el perro al supramundo por su calidad de animal doméstico?

ATRIBUTOS DE ORIGEN VEGETAL

El nenúfar está presente tanto sobre esculturas (Altar 1 de Cancuen, Estela 1 de La Amelia, escalones 4, 5, 6, 10 y 12 de Yaxchilan en asociación con el pescado; Figura 2a, 5b, d-e), como sobre la pieza cerámica (K1871). Esta planta acuática está asociada con el inframundo ya que crece en lagos y otras extensiones de aguas durmientes, símbolos de entrada a *Xibalba*. Una segunda planta asociada con el agua está presente. Se trata del cacao, que se ve sobre el cinturón del jugador central de la pieza cerámica K5103. El cacao está tradicionalmente vinculado con la fertilidad y el agua, y está asociado al felino sobre la cerámica, lo que confirma su estatus de planta del inframundo.

Otra planta es visible principalmente en las piezas cerámicas. Se trata de una clase de junco que sale de la parte delantera del tocado del jugador (K1209, K1871, K1921, K2345, K2803, K6660, K7694). En todos estos ejemplos, el jugador que lleva este vegetal es el que se halla justo delante de la pelota. El ornamento indicaría la importancia del jugador que lo enarbola. Se supone que se trataría de una especie de emblema que simbolizaría quizá la capitanía del equipo. Sobre una pieza cerámica en particular (K5103), los tres jugadores llevan el junco, lo que no es fácil de explicar. Se puede suponer que se trata de tres capitanes de tres equipos distintos, entrevistándose antes de una competición. En efecto, están de pie, con los brazos cruzados y la pelota se halla en el piso. La localización de esta última marcaría la oposición entre dos capitanes del inframundo contra un único capitán del supramundo. En la vasija K1871 un solo jugador lleva el junco de manera indirecta, en efecto, el jugador central lleva

un tocado que representa a una divinidad de color negro, y de esta divinidad sale una cerbatana o palillo sobre el cual se encuentra otra pequeña divinidad de color negro que enarbola el junco. Viendo la unidad de traje de esta composición, se supone que se trata de la representación de un solo y mismo equipo, probablemente entrenándose.

OTROS ELEMENTOS ACOMPAÑANDO A LOS JUGADORES

Un tocado bastante frecuente en la cerámica es un tipo de "sombrero", alto y con el borde curvado (K7694, K2345). Este ornamento también se encuentra sobre el fresco 8-21 de Naj Tunich. Estos tocados no se asocian con otros elementos en particular. No obstante, se oponen sistemáticamente al tocado venado (K1288, K4040), al tocado felino (K4040, K5103), y al tocado esqueleto (K5103). Otro tocado, del que ya se trató, es el que evoca un penacho de plumas. Se opone sistemáticamente al tocado venado (K1921 y K3842). Algunos autores lo asimilan al "sombrero", pero también se cree que es un elemento distinto.

Existe un atributo que aparece tres veces (Panel 4 del Sitio Q-La Corona, panel de Tonina y K2803; Figuras 4c y 3c). Presenta un tocado con los elementos redondos que son relacionados a las "gafas" de *Tlaloc*. Sin embargo, este tocado simboliza valores del inframundo. En el Panel 4 del Sitio Q, se sabe por los glifos que presenta a *Chak Ak'aach*, rey del Sitio Q (en el centro), jugando en Calakmul contra el sacerdote (*ti'huun*) del gobernador de Calakmul. En la vasija K2803, es durante la visita de *Sak Muwaan*, rey de Motul de San José (el reino de *Ik'a'*), a *Hixwits* que hizo un partido contra el personaje llevando el mismo motivo *Tlaloc* en su tocado. El último tocado es idéntico a uno sobre la cabeza del sacerdote (*ti'sakhuun* y *yajawk'ahk'*), representado en la base de un incensario esculpido de Palenque (López Bravo 2000:43). En K2803, otro jugador del mismo equipo aparece con el tocado de venado. Los tocados de *Tlaloc* y venado, se encuentran entonces opuestos a los tocados en forma de colibrí y cormorán. Es muy interesante que este motivo aparezca en dos casos similares, es decir, la visita de un rey con un partido de juego del rey visitante contra el sacerdote real que tiene el adorno *Tlaloc*.

LAS DEIDADES

Las fuentes del Clásico muestran una diversidad de deidades asociadas al Juego de Pelota que no se puede explicar en los términos del mito K'iche'. Los textos e imágenes de jugadores en los trajes o tocados con atributos de seres sobrenaturales permiten reconstruir una lista de los dioses-jugadores. Se puede identificar algunos protagonistas o motivos del Popol Vuh, pero en un contexto muy diferente.

Desde los estudios de Michael Coe (1989), los investigadores siguen identificando a los jugadores de pelota como los gemelos o sus oponentes. Sin embargo, se conoce sólo una representación relativamente segura de *Jun (te') Ajaw (Hun Ahpu)* y *Yaxb'ahlam (Xbalanque)*, jugando a la pelota juntos. *Jun Ajaw* aparece sobre el marcador central de Copan (Figura 3a), donde él es, según la inscripción, el personaje opuesto al rey *Waxaklajun Ub'aah K'awiil* encarnando la divinidad de la oscuridad (Tokovinine 2002). Se asocia a la serpiente presente en su tocado. Entre las pinturas de la cueva de Naj Tunich se puede observar la imagen del mismo gemelo en el sombrero de un cazador listo para recibir una pelota en la cancha.

Unos cuatro textos mencionan que los jugadores de pelota reencarnaban el dios *Hukte' Ajaw* (HUK-TE'-AJAW-wa), que Marc Zender identificó como *Vucub Hun Ahpu* o el hermano del Dios del Maíz según el Popol Vuh (2004; Figura 7). Los jugadores aparecen como *ub'aahil a'n* (u-B'AH-li-AN), o "representadores" de *Hukte' Ajaw* "jugando la pelota" *ti pitsiil* (ti pi-tsi-la), o en el tipo particular de juego con la pelota del tamaño de "doce palmas" (*cha'lajun nahb'*).

Estas inscripciones no están acompañadas por representaciones de jugadores, pero el grupo de vasijas del estilo Códice (incluyendo K1182, K2794 y K4012 de MVD), permite identificar a *Hukte' Ajaw* como el "Viejo Dueño de Venados", cuya asociación al Juego de Pelota fue propuesta por Hellmuth. Las escenas muestran un personaje muy parecido al "Viejo Dueño de Venados" (el perfil característico, una barba, y las orejas de venado), que está acostado en la cama, enfermo o muriendo. Una mujer sobre el venado se escapa fuera de la escena. En K2794, los gemelos *Jun Ajaw* y *Yaxb'ahlam* (representados

como una figura con dos nombres), también con orejas y cuernos de venado, están sentados frente a la cama. En K1182 y K2794, la inscripción central dice *kuhchaj yatan huk (te') ajaw* (ku-cha-ja ya-AT-na HUK-AJAW) “está llevada la esposa de *Hukte' Ajaw*”.

Aunque la relación entre *Vucub Hun Ahpu* y el patrón divino de caza y venados *Huk Si'p* mencionado en los códices y fuentes coloniales no es clara, las dos deidades parecen haber tenido funciones similares. En la página 13 del Códice Dresden, el dios *Huk Si'p* aparece con su esposa - el venado llamado *chan chi(h)nal winik* o “la persona del lugar de cuatro venados”. Es interesante que exactamente cuatro hombres-venados se encuentren en la escena sobre K1182. *Hukte' Ajaw* (identificado por su oreja del venado), está representado sobre el marcador sur de la cancha de Copan frente al personaje que se puede identificar como el Dios del Maíz. Ambos llevan las rodilleras sobre las mismas piernas (en contraste con los personajes del marcador central), lo que permite suponer que pertenecen al mismo equipo.

Según el Popol Vuh, el Juego de Pelota aparece en medio del mito que culmina con la creación del mundo. El sacrificio y renacimiento del Dios del Maíz (Figura 3b), el acto más importante de la creación, ocurre directamente en la cancha. Hace mucho tiempo los investigadores del Juego de Pelota Clásico encontraron el tema de sacrificio y creación en los textos e imágenes de la escalera jeroglífica de Yaxchilan (Figura 5b-e). El texto del escalón 7 menciona tres *ch'akb'aah* o decapitaciones de los *ahaal* en la cancha, una serie de eventos parecida a los mitos de la creación en Palenque, aunque las decapitaciones mencionadas en Yaxchilan ocurrieron miles de años antes de las decapitaciones mencionadas en Palenque. *Ahaal* todavía es el término para una categoría de los espíritus más peligrosos en Ch'ol (Aulie et al. 1999:3). Los sacrificios ocurrieron en *Ik'waynal Wakminal* - el lugar del inframundo asociado a *Junte' Ajaw* en la inscripción sobre el marcador de Copan.

El dios reencarnado por el rey en el contexto de este mito es *Yax Chiit Jun Winik Naah Kan* o la Serpiente Nenúfar. Los tocados y máscaras de los protagonistas de otras escalinatas (Figura 5b-e), indican que la mayoría de los jugadores reencarnaban a esta deidad (se puede comparar estos tocados con una máscara “ideal” de la Serpiente Nenúfar representada sobre la Estela 15 de Dos Pilas), acompañados por el Dios del Viento y otros seres sobrenaturales no identificados. El mismo tema aparece sobre la Estela 1 de La Amelia (Figura 2a), donde el rey en un traje parecido, conduce el juego dedicatorio y el sacrificio de su cautivo. Sobre la vasija K3296 de la MVD, el gobernador de Copan, *Yax Pahsaj Chan Yopaat*, aparece en la máscara de esta deidad en un baile después del Juego de Pelota.

Sobre el Panel 3 del Sitio Q-La Corona, el jugador con el tocado de *Yax Chiit Jun Winik Naah Kan* está representado frente al personaje con atributos característicos de *Chaak*, Dios de la Lluvia (Figura 4b). Su tocado se define por un elemento central con bandas cruzadas, un nudo yendo abajo de esta cruz hacia el exterior del tocado, y una oreja con forma de concha. Una serie de imágenes sobre vasijas Códice (K1152, K1644, K1815, K4011 y otros), identifica a este *Chaak* particular como *Yax Ha'al Chaak* o “*Chaak* es la Primera Lluvia”. El Códice Dresden (Página 41a), también menciona el Juego de Pelota como una de las actividades de *Chaak*.

El otro *Chaak*, posiblemente llamado *Chak-Hix-Chaak*, aparece sobre el Panel 1 del mismo sitio, opuesto al jugador con los atributos del “Dios Jaguar del Inframundo” (“*Jaguar God of the Underworld*”), identificado por sus gafas especiales, una especie de mandíbula o barba, y las orejas de jaguar humeantes (Figura 4a). Los mismos atributos posiblemente aparecen en el tocado del jugador representado en el Altar 2 de Cancuen. La inscripción sobre una vasija de Copan (K4651), menciona a esta deidad como “*pitsiil*” o “jugador de pelota”.

Finalmente, los tocados de jugadores de pelota del marcador de Chinkultic (La Esperanza; (Figura 6c), el marcador central del Juego de Pelota en Copan (Figura 6a-b), y el jugador derecho sobre el panel de Tonina (Figura 6d), pertenecen a una deidad recientemente identificada como *Macuilxochitl* por William Fash (comunicación personal 2003), el patrón de los juegos en el Centro de México. El elemento “mano” en su boca se ve analizado por Baudez (1984), como una posible representación Maya de *Xipe Totec*. Taube (1992), atribuye este elemento al Dios Q (Figura 6e), pero añade que esta divinidad sólo aparece en el Postclásico.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Fue posible establecer una conjunción de criterios asociados con las representaciones de jugadores de pelota, que se dividen en dos grupos distintos: los que se hallan con el inframundo (elementos jaguar, venado, pescado, cocodrilo, nenúfar y *Tlaloc*; divinidades *Hukte' Ajaw*, dueño de venados, serpiente nenúfar, dios jaguar del inframundo y *Dios Q*), y los que lo están con el supramundo (elementos pájaros, serpiente, perro, penacho de plumas y sombrero; divinidades *Chaak* y *Jun Ajaw*). En todas las representaciones, los elementos del primer grupo se oponen a los del segundo.

En el mundo Maya, la oposición entre los dos no está estrechamente definida. El inframundo y el supramundo tienen valores positivos y negativos. El inframundo no es un lugar malo por esencia, sino sólo opuesto del mundo celestial. En efecto, se vio que el inframundo Maya es el lugar de la oscuridad y de la muerte, y también del agua y de la fertilidad. En cuanto al supramundo, se define por la lluvia y el sol, tanto por el rayo y la sequía. Los reyes jugarían a la pelota vestidos con atributos de los jugadores que defiendan uno de los campos y se puede entonces suponer que existían familias dirigentes Mayas afiliadas al inframundo o al supramundo. Se puede comparar este hecho con las bien conocidas órdenes Aztecas (águilas, coyotes, jaguares), que dirigían la sociedad mexicana.

El Juego de Pelota podría ser entonces el teatro de enfrentamientos deportivos entre estos grupos. Parece probable que varios equipos existían en la misma ciudad y que defendían los dos campos. En Copan, *Waxklajun Ub'aah K'awiil* enarbola las insignias del inframundo y combate, por lo menos simbólicamente, a *Hun Ahpu*. Tras el estudio de piezas que presentaban a jugadores de pelota, se pudo dejar evidente en el conjunto de piezas estudiadas una oposición sistemática que se funda en criterios idénticos. Los jugadores personificarían ya al mundo celestial o supramundo, ya al inframundo. Personificaron a divinidades de ambos campos durante el juego. El *Popol Vuh* es tan sólo el libro sagrado de los Mayas K'iche'. Resulta probable que otros grupos hayan tenido una visión diferente de los mitos fundadores. El inframundo es igual de defendible que el supramundo. Sería interesante seguir esta investigación en lo que se refiere a todos los elementos que no están en relación con el Juego de Pelota.

REFERENCIAS

- Aulie, H. Wilbur, Evelyn W. de Aulie y Emily F. Scharfe de Stairs
1999 *Diccionario Ch'ol-Español de Tumbalá, Chiapas, con variaciones dialectales de Tila y Sabanilla*. Edición electrónica <http://www.sil.org/americas/mexico/Maya/chol-tumbala/S121a-Diccionario-CTU.htm>
- Coe, Michael D.
1989 The Hero Twins: Myth and Image. En *The Maya Vase Book* (editado por B. Kerr y J. Kerr), Vol.1, pp.161-184. Kerr Associates, New York.
- Fash, William L.
1998 Dynastic Architectural Programs: Intention and Design in Classic Maya Buildings at Copan and Other Sites. En *Function and Meaning in Classic Maya Architecture* (editado por S. D. Houston), pp.223-270. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington, D.C.
- Freidel, David, Linda Schele, y Joy Parker
1993 *Maya Cosmos*. Quill William Morrow, New York.
- Graham, Ian
1977 *Corpus of Maya Hieroglyphic Inscriptions*, Vol. 3.1. Peabody Museum, Harvard University Press, Cambridge.

- 1982 *Corpus of Maya Hieroglyphic Inscriptions*, Vol. 3.3. Peabody Museum, Harvard University Press, Cambridge.
- Hellmuth Nicholas
1996 *Headdresses and Skirts Shared by Deer Hunters and Ballplayers*, FLAAR, Cocoa Beach.
- Hocquenghem, Anne Marie
1987 *Iconografía Mochica*. Universidad Católica Pontifica del Perú, Fondo Editorial.
- Kerr, Justin
s.f. *Maya Vase Database* En <http://famsi.famsi.org:9500/cockpitPage.html?State=FirstPage&Login>
- López Bravo, Roberto
2000 La veneración de los ancestros en Palenque. *Arqueología Mexicana* 8 (45):38-43.
- Schele, Linda
1987 The Figures on the Central Marker of Ball Court Allb at Copan. *Copan Notes* 13:75-77. Austin.
- Taladoire, Eric
1981 *Les Terrains de Jeu de Balle*. Mission Archéologique et Ethnologique Française au Mexique, Collection Etudes Méso-américaines, Série II, Vol.4, Mexico.
- Taube, Karl A.
1992 *The Major Gods of Ancient Yucatan*. Studies in Pre-Columbian Art and Archaeology, 32. Dumbarton Oaks Research Library and Collection, Washington D.C.
- Tedlock, Dennis
1985 *Popol Vuh. The Definitive Edition of the Mayan Book of the Dawn of Life and the Glories of Gods and Kings*. Simon and Schuster, New York.
- Tokovinine, Alexandre
2002 Divine Patrons of the Maya Ballgame. *Mesoweb*. Edición electrónica: www.mesoweb.com/features/tokovinine/Ballgame.pdf
- Tozzer, Alfred M.
1941 *Landa's Relación de las cosas de Yucatán*. Cambridge.
- Zender, Marc
2004 Glyph for "Handspan" and "Strike" in Classic Maya Ballgame Texts. *PARI Journal* 4(4):1-9.

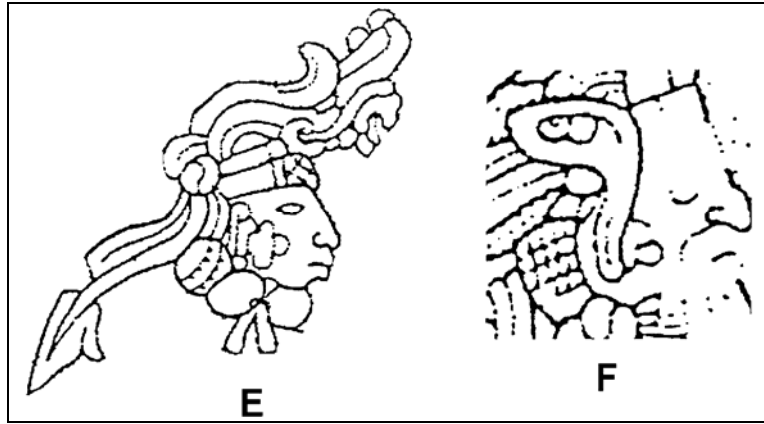
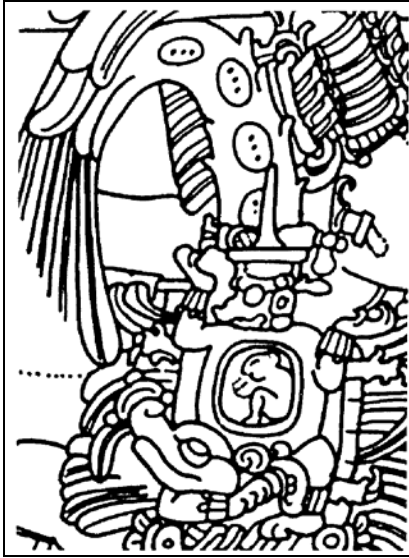


Figura 1 d- Yaxchilan, escalón 8; e- Copan, disco central, cancha AIIb; f- Copan, disco sur, cancha AIIb; g- K5435, MVD



Figura 2 a- La Amelia, Estela 1

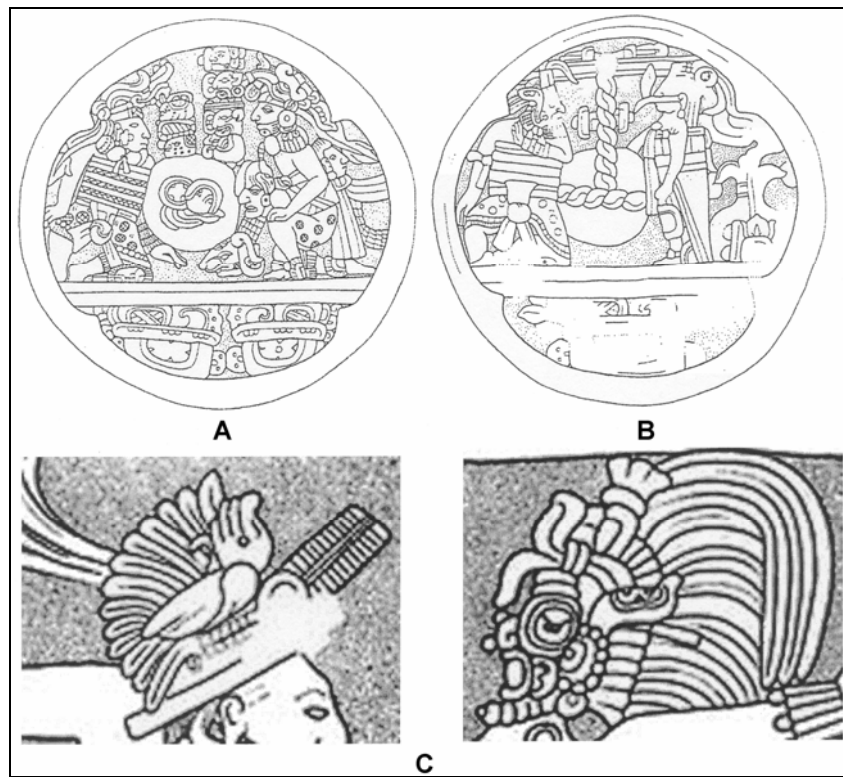


Figura 3 a- Copan, disco central, cancha AIIb; b- Copan, disco sur, cancha AIIb; c- Tonina, panel

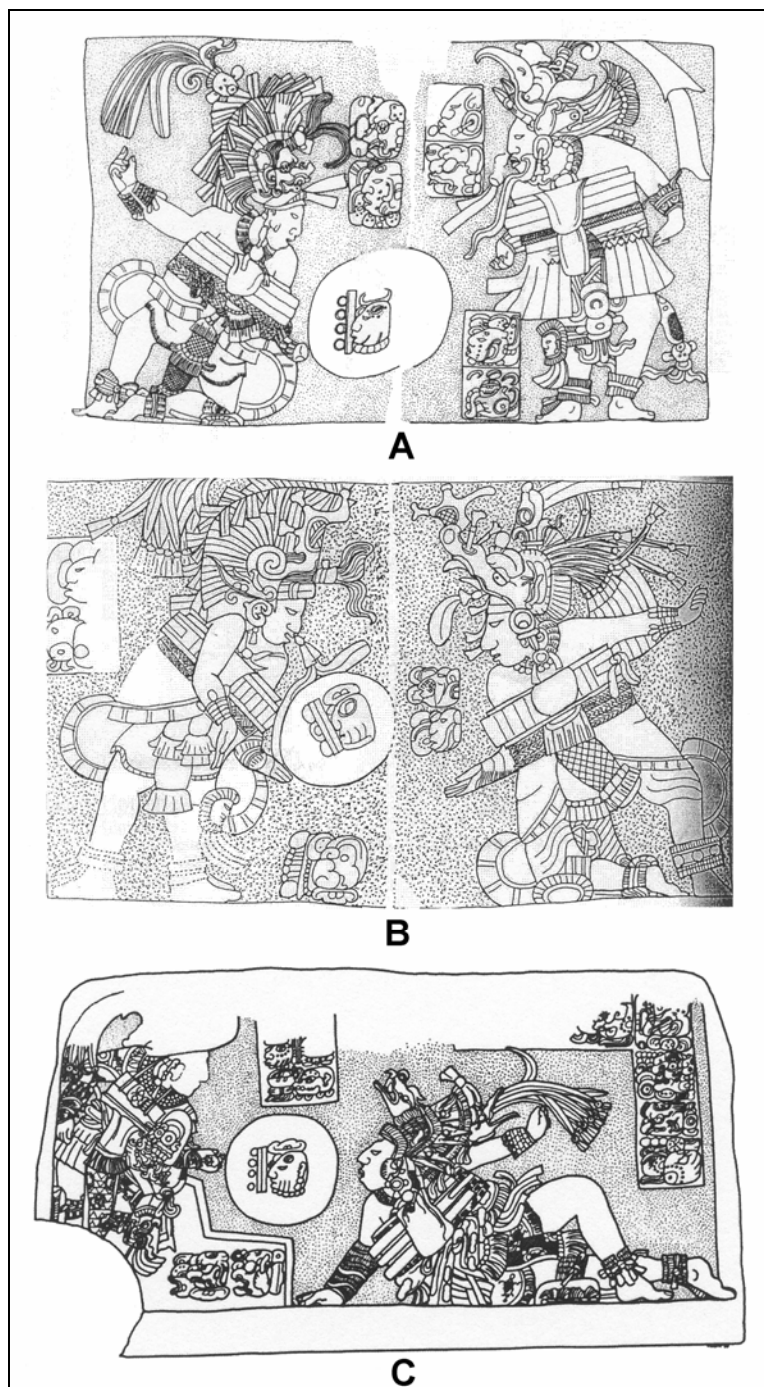


Figura 4 a- Sitio Q-La Corona, panel 1; b- Sitio Q-La Corona, panel 2; c- Sitio Q-La Corona, panel 4

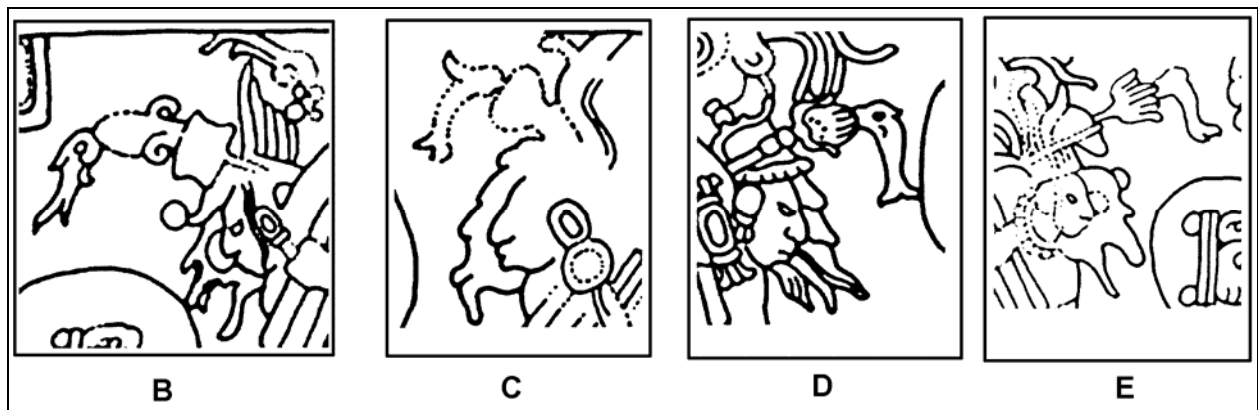


Figura 5 b- Yaxchilan, escalón 4; c- Yaxchilan, escalón 5; d- Yaxchilan, escalón 10; e- Yaxchilan, escalón 12



Figura 6 a- Copan, disco central, cancha AIIb; b- Representación del Dios Q o *Macuilxochitl* en Copan (Schele 1987:2); c- disco La Esperanza, acerca de Chinkultic; d- Tonina, panel; e- Dios Q en el Códice de Dresden (Taube 1992: Figura 53e)

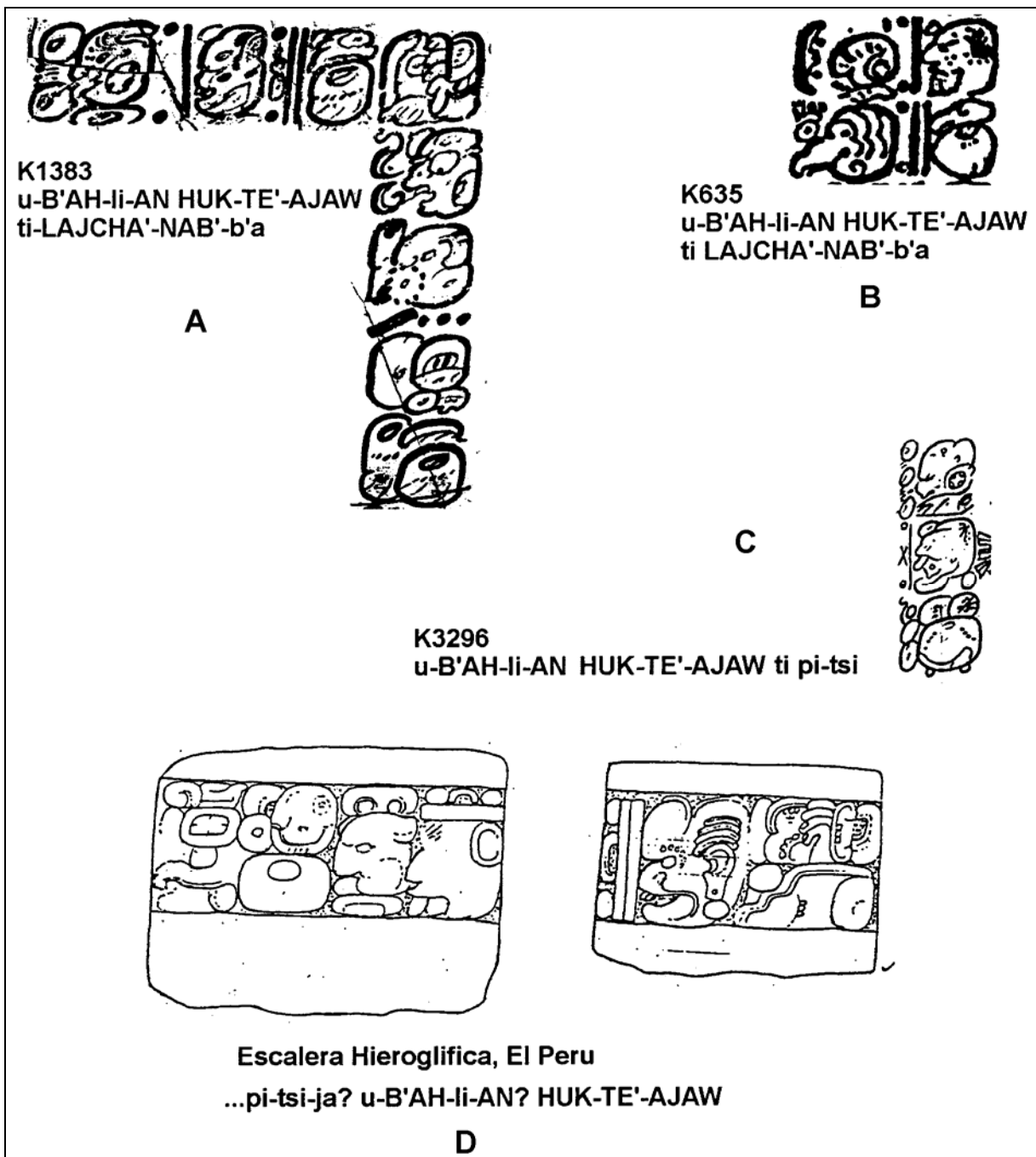


Figura 7 a- K1383, MVD; b- K635, MVD; c- K3296, MVD; d- escalera jeroglífica, El Perú-Waka