

Martínez, Christopher

2008 Apreciación sobre el juego de pelota en la mitología del Popol Vuh y su ubicación geográfica. En *XXI Simposio de Arqueología en Guatemala, 2007* (editado por J.P. Laporte, B. Arroyo y H. Mejía), pp.1144-1156. Museo Nacional de Arqueología y Etnología, Guatemala (versión digital).

72

APRECIACIÓN SOBRE EL JUEGO DE PELOTA EN LA MITOLOGÍA DEL POPOL VUH Y SU UBICACIÓN GEOGRÁFICA

Christopher Martínez
Universidad de San Carlos de Guatemala

Palabras clave

Iconografía Maya, Popol Vuh, Juego de Pelota, volcanes

Abstract

AN APPRECIATION FOR BALLCOURTS IN POPUL VUH MYTHOLOGY AND THEIR GEOGRAPHIC DISTRIBUTION

Various proposals have been made for the use and function of the Maya ballcourt; however, none have tried to integrate this element into the architecture, much less to its mythic origins. The ballcourt has an intrinsic sacred significance, not only as an element associated to the Hero Twins, but also for its representation of the natural world in an architectural element found at the majority of Prehispanic settlements in the Maya area. Through a detailed study of the content of the Popol Vuh we can determine certain elements comprising the ballcourt and highlight its importance.

“Esta es la relación de cómo todo estaba en suspenso, todo en calma, en silencio; todo inmóvil, callado, y vacía la extensión del cielo.

Esta es la primera relación, el primer discurso. No había todavía un hombre, ni un animal, pájaros, peces, cangrejos, árboles, piedras, cuevas, barrancas, hierbas ni bosques; sólo el cielo existía... ¡Hágase así! ¡Que se llene el vacío! ¡Que esta agua se retire y desocupe [el espacio], que surja la tierra y que se afirme! Así dijeron... Luego la tierra fue creada por ellos. Así fue en verdad como se hizo la creación de la tierra: ¡Tierra!, dijeron, y al instante crecieron las montañas.

Solamente por un prodigio, sólo por arte mágica se realizó la formación de las montañas y los valles; y al instante brotaron juntos los cipresales y pinares en la superficie” (Popol Vuh, Capítulo primero; Recinos 2000; Figura 1)

Y así fue creada la superficie de la tierra, quedando separado los mares y lagos, abriéndose paso entre las altas montañas y los valles, quedando atrapadas grandes porciones de agua que formarían los lagos. De esta forma lo hicieron Corazón del Cielo, crearon lo que el hombre trataría de repetir en la construcción de sus ciudades, la Naturaleza. Así imitaron las montañas con templos sobre bases piramidales, lagos por reservorios de agua, ríos por canales y valles por plazas y patios. De esta manera el hombre siempre busca copiar a la naturaleza, realizar una réplica de lo que le rodeaba; buscando una línea directa al inframundo y otra que los mantuviera en contacto con las divinidades y lo sagrado. De esto es que surge la idea de buscar dentro de las cuevas el camino al centro de la tierra, el vientre materno de donde surgió la creación, pero al mismo tiempo el camino a *Xibalba*.

Diversos autores han realizado estudios acerca de las cuevas y su significado en la mitología Maya y de igual manera lo han realizado sobre los templos ubicados sobre basamentos piramidales que imitan las montañas, pero han pasado por alto un rasgo arquitectónico que encierra un gran contenido sagrado, no sólo por las actividades que se pudieron realizar en él, más bien por la forma y la iconografía implícita en su diseño, la soberbia del hombre por hacerse igual a los dioses que los crearon y la influencia que un hombre podía ejercer sobre las masas.

Claro, se está hablando del Juego de Pelota, este elemento incluye en su construcción, la alusión al cielo (las montañas sagradas), la tierra (donde habita el hombre) y *Xibalba* o el inframundo (los barrancos y cuevas).

Dentro del Popol Vuh, se menciona el mítico viaje de los héroes gemelos para vengar la muerte de sus padres por los señores de *Xibalba* en el juego de pelota. Sin embargo se omite la información acerca de *Zipacna*, el hijo de *Vucub-Caquix*, quien jugaba a la pelota con los cerros y montañas que él creaba. *Vucub-Caquix*, es mencionado en el Popol Vuh como un ser altivo, el cual se creía el Sol y la Luna; se describe con ojos de plata, brillantes como las piedras preciosas, dientes brillantes como piedras finas, nariz brillante como la Luna, poseedor de un trono de plata y tan resplandeciente es su persona que ilumina la faz de la Tierra cuando sale frente a su trono. En realidad *Vucub-Caquix* es representado como un ave con bellas y resplandecientes plumas, el cual se alimentaba de un árbol de nance. *Zipacna*, se autodenomina como el creador de los cerros y montañas, hijo de *Vucub-Caquix*, hermano de *Cabracan*, el cual movía las montañas y las hacía temblar.

Estos tres personajes se disputaban la grandeza de la creación, cada uno tenía sus propios atributos y defendía sus logros.

“Hay en estos pasajes del Popol Vuh espléndidas imágenes del existir, del carácter inacabado de la creación, de la falencia de los dioses, de la búsqueda de la perfección en la creación de los hombres, del castigo que tuvieron los que no alcanzaron el entendimiento, del trabajo conjunto de las deidades para realizar mejor su obra, y desde luego de la explicación del origen de las cosas a través de la palabra poética: los animales son los hombres primigenios que no pudieron hablar, los monos los hombres de palo que fueron castigados por su ineficiencia, el hombre de ahora el hijo del maíz, fuente de toda alimentación y de alegría en el mundo, la sabiduría plena y la vista ilimitada un atributo exclusivo de los dioses. Existe en estos relatos la fusión indisoluble entre el mito y el pensamiento, entre la filosofía y la pedagogía, de los relatos cosmogónicos con los etiológicos, reveladora de la armonía y el equilibrio que sacraliza el mundo y transmite a los hombres el legado sapiente de sus dioses” (Valencia 2000).

EL JUEGO DE PELOTA EN EL POPOL VUH

Como se trata de una obra teatral, la primera mención del Juego de Pelota resulta de *Zipacna*, el creador de las montañas, quien se entretenía jugando con las laderas de las mismas, mientras llegaba el tiempo de buscar cangrejos y peces para alimentarse. *Zipacna* era un personaje grande y musculoso, altivo, por lo cual Corazón de Cielo determinó su muerte.

Zipacna jugaba a la pelota con los grandes montes: el Chinga (Volcán de Fuego), Hunahpu (Volcán de Agua), Pecul (Santo Tomás) [Acatenango, según Villacorta (2002)], Yaxcanul (Santa María), Macamob (Zunil) y Huliznab (San Pedro), siendo estos los grandes montes que existían cuando amaneció y que fueron creados en una sola noche por *Zipacna*.

Los volcanes o montañas (*wits*), presentan una fuerte pendiente, la cual se encuentra representada en la arquitectura del Juego de Pelota, dichas laderas eran utilizadas para realizar el rebote de la pelota. Los volcanes presentan una forma cónica, la cual permite un acceso a los altos, lugares sagrados donde se puede tener contacto con los Dioses creadores. Si tomamos como verdaderas las

ubicaciones de los volcanes y montañas, los relatos de origen del Juego de Pelota se deberían buscar en las Tierras Altas.

Tras la muerte de *Zipacna*, el relato prosigue y se vuelve a hacer mención del Juego de Pelota, cuando se habla acerca de las habilidades de los hijos de *Ixpiyacoc* e *Ixmucane*, *Hun-Hunahpu* y *Vucub-Hunahpu*, se dice que estos se ocupaban solamente de jugar a los dados y a la pelota todos los días; (es en esta parte donde se hace mención por primera vez de la cantidad de jugadores en el terreno) y de dos en dos se disputaban los cuatro cuando se reunían en el Juego de Pelota.

“Allí venía a observarlos el Voc, el mensajero de Huracán, de Chipi-Caculha, de Raxa-Caculha; pero este Voc no se quedaba lejos de la tierra, ni lejos de Xibalba; y en un instante subía al cielo al lado de Huracán... Y habiendo ido a jugar a la pelota en el camino de Xibalba (Barrancos), los oyeron Hun-came y Vucub-Came, los Señores de Xibalba.” (Recinos 2000:37).

Hun-Came y *Vucub-Came*, eran los jueces supremos, quienes indicaban sus funciones y atribuciones a los demás Señores.

Hun-Hunahpu y *Vucub-Hunahpu* se encontraban jugando en un patio de Juego de Pelota, localizado en el lugar de Nim-Xob Carchah. Según Recinos (2000). La gran Carchah es un centro importante en Verapaz, región en donde los K'iche' ubican los hechos mitológicos del Popol Vuh. En el párrafo anterior se hace mención de la parafernalia utilizada durante el juego, al referirse los Señores de *Xibalba* que querían apoderarse de los instrumentos de juego de *Hun-Hunahpu* y *Vucub-Hunahpu*, sus cueros, sus anillos, sus guantes, la corona y la máscara, que eran sus adornos. También la pelota, la cual queda en resguardo de la madre de ambos, *Ixmucane*.

Tras estas primeras menciones del Juego de Pelota, su aparición se vuelve constante, durante el Juego en *Xibalba* y la derrota de *Hun-Hunahpu* y *Vucub-Hunahpu*. Aquí que se hace mención de los barrancos como entrada a *Xibalba*: *“En seguida se fueron Hun-Hunahpu y Vucub-Hunahpu y los mensajeros los llevaban por el camino. Así fueron bajando por el camino de Xibalba, por unas escaleras muy inclinadas. Fueron bajando hasta que llegaron a la orilla de un río que corría rápidamente entre los barrancos llamados Nu zivan cul y Cuzivan, y pasaron por ellos.” (Recinos 2000:40).*

Recinos (2000) en sus anotaciones menciona que Nu zivan cul, significa barranco angosto, Cu Zivan, barranco estrecho, utilizándose Zivan para identificar a los barrancos y a las cuevas subterráneas en Verapaz y Petén. A su vez, los datos topográficos descritos en este párrafo, demuestran que los K'iche' tenían ubicado el reino de *Xibalba*, el cual por toponimias se identifica con los búhos o tierra de búhos Tecolotlan, que es como se identifica a las Verapaces, o Ah-tza o Itza', pertenecientes a las Tierras Bajas de Petén. Otros datos revelan que *Xibalba* era un lugar profundo, subterráneo, un abismo desde el cual había que subir para llegar a la tierra. El mismo relato suministra información acerca de los personajes que habitaban el reino de *Xibalba*, puesto que no eran inmortales, por el contrario eran personas falsas de corazón, hipócritas, envidiosas y tiranos; éstos no eran invencibles puesto que fueron engañados y vencidos por los héroes gemelos (Recinos 2000).

Al pasar por estos relatos, se ha hecho mención de dos piezas elementales en el Juego de Pelota, los edificios paralelos necesarios para el rebote de la pelota y el patio central, donde se desarrollan las actividades principales. Los primeros son representados en la naturaleza por las montañas y volcanes, mientras que el patio central que representa la entrada a *Xibalba*, está representada por los barrancos y cuevas subterráneas. El último elemento que falta por mencionar dentro del Popol Vuh, es referido a la Tierra, el nivel donde habita el ser humano mortal; para así unir todos los elementos sagrados de los Mayas en un elemento arquitectónico, presente en las ciudades y asentamientos de los pueblos que habitaron tanto las Tierras Altas, como las Tierras Bajas.

Continuando con el relato del Popol Vuh dice: *“¿Qué están haciendo sobre la tierra? ¿Quiénes son los que la hacen temblar y hacen tanto ruido?” (Recinos 2000:38).* El Popol Vuh menciona que los hermanos *Hun-Hunahpu* y *Vucub-Hunahpu*, están jugando sobre la tierra, sobre *Xibalba*. Más adelante

tras ser derrotados éstos dos personajes por los Señores de *Xibalba*, la escena se repite, ésta vez en manos de *Hunahpu* e *Ixbalanque*, quienes descubren la pelota de hule en casa de su abuela *Ixmucane* y proceden a limpiar el patio de juego de pelota de sus antepasados, siendo escuchados por los señores de *Xibalba*, pensando que ha de tratarse de *Hun-Hunahpu* y *Vucub-Hunahpu*.

El área de la Tierra, o mundo de los hombres mortales, está representado en el Juego de Pelota por la banqueta. Mientras que el patio central representa a *Xibalba*, quedando registrado de la siguiente manera en el Popol Vuh, “Y habiendo ido a jugar a la pelota en el camino de *Xibalba*...”, “En seguida se fueron *Hun-Hunahpu* y *Vucub-Hunahpu* y los mensajeros los llevaban por el camino. Así fueron bajando por el camino de *Xibalba*... fueron bajando... entre los barrancos” (Recinos 2000)

DEL CAMINO A XIBALBA Y SU POSIBLE UBICACIÓN

Hun-Hunahpu y *Vucub-Hunahpu* siguieron a los mensajeros a través del camino, fueron bajando por el camino de *Xibalba* por unas escaleras muy inclinadas, hasta llegar a la orilla de un río que corría entre los barrancos, luego pasaron por el río que corre entre jícaros espinosos, posteriormente llegaron a la orilla de un río de sangre, llegando luego a otro río de agua. Éste es el camino que siguieron, pasaron toda clase de pruebas y eventualidades, logrando sortear ilesos las calamidades, hasta llegar al punto donde se juntaban cuatro caminos, de los cuales uno era rojo, otro negro, otro blanco y otro amarillo, ellos tomaron el negro.

Recinos (2000) trata de ubicar el reino de *Xibalba*, el cual por toponimias se identifica como tierra de búhos *Tecolotlan*, que es como se identifica a las Verapaces en diversos textos indígenas, o *Ah-tza* o *Itza'* pertenecientes a Petén (Figura 2). Rodríguez (1985), citando a Ralph Roys, indica que a través de los estudios de “Los Libros de Chilam Balam” se determinan que una de las cuatro tribus que fundaron Chichén Itzá, partieron del lugar llamado Nueve Montañas (*Bolompel Uitz*) en Guatemala, haciendo una comparación con el lugar conocido hoy como Salinas de Nueve Cerros a orillas del río Chixoy. Ésta era una de las tribus más poderosas de las regiones de Petén, según la primera y segunda crónica del Chilam Balam de Chumayel, en el que se relata las migraciones de este grupo, el cual según Roys, fue el primero en arribar a Yucatán para dividirse posteriormente en cuatro grupos, dos de los cuales regresan a Petén, uno de ellos a la región Salinas de los Nueve Cerros y al Cerro de Canes. Otra de las tribus se dirigió a Chakanputun en Campeche (Rodríguez 1985). La cuarta de las tribus no es claro su paradero, pero puede tratarse del asentamiento Postclásico de Tayasal.

Los héroes gemelos, al igual que sus padres emprenden el viaje a *Xibalba*, partiendo de Nim-Xob Carchah, en lo que actualmente se sigue conociendo como Carcha, bajando por los barrancos, hasta llegar al río Salinas y a la corte de los señores de *Xibalba*, Salinas de los Nueve Cerros (Rodríguez 1985).

Para Weisz (1985) la localización de *Xibalba* es al oeste, debido a que en el libro del Chilam Balam, la Ceiba negra equivale al oeste y la tierra de *Xibalba* se encuentra consecuentemente en el mismo punto, ya que se relaciona la oscuridad como entrada a las profundidades del reino de *Xibalba*.

DE LOS VOLCANES CON QUE JUGABA ZIPACNA

Como dato interesante recopilado por el Popol Vuh, emergen el nombre de algunos volcanes que fueron creados por Zipacna, para jugar a la pelota, siendo Recinos uno de los precursores en buscar las toponimias de dichos nombres en el K'iche', por lo cual logra determinar el nombre de dos de ellos, siendo el Chinga el Volcán de Fuego y el Hunahpu el Volcán de Agua, ambos coincidentemente separados por un pequeño valle, el cual es atravesado por un río que formaría una quebrada (Figura 3).

El trabajo de Chávez (1981) confunde por error el nombre de Pecul con Zunil, siendo en realidad su nombre Santo Tomás, para lo cual citamos a Gall “de la mencionada serranía (*Samalá*) emergen dos picos conspicuos, que se conocen uno como Zunil y el otro como Santo Tomás o Pecul. Debido a que esos picos son cónicos y estar uno de ellos rodeado de una depresión circular en forma de

cráter, así como probablemente debido al hecho de que existen muchas fumarolas en las vecinas paredes del cañón del río Samalá, los mismos han sido designados de manera indebida como vestigios de dos grandes volcanes cuaternarios (Gall 2000:368; Figura 4).

Por otra parte se encuentra el trabajo de Villacorta (2002), "**Pekul**, de **pek**, cueva, caverna; **ul** de **uleu**, tierra: cueva entre la tierra, cráter. Así llaman al volcán de Acatenango. Aún dicen los indios, **xin pé pa Pekul**, vine de Acatenango" (Villacorta 2002:02).

Respecto a Yaxcanul, tomaremos referencia de otro texto importante, también transcrito por Recinos, el Memorial de Sololá, el cual hace referencia de las obras de Gagavtiz, cuando se introduce dentro del Volcán Gagxanul para apagar el fuego interior, "*El Volcán desnudo*", llamado actualmente *Santa María*" (Recinos 1998:72). Teoría apoyada por Villacorta, Yaxcanul, de yax, de ya, dar, dotar; cán, bravo; ul, partícula de pluralidad: el dotado de bravura, el temible, aludiendo al Volcán de Santa María (Villacorta 2002). Faltando de catalogar Macamob y Huliznab, encontrándose diversas opiniones respecto a la identidad de dichos picos volcánicos.

Macamob, que por etimología su nombre correcto sería Macamop, derivando de los vocablos *ma*, anciano, antiguo y *cam*, muerto, extinto. Villacorta (2000) establece una declinación para *up*, cerbatana; antiguo cerbatanero extinto (el extinto cerbatanero), haciendo alusión al pico Zunil en Quetzaltenango.

Huliznab o Juliznap deriva de los vocablos K'iche' *jul*, hoyo; *iz* de *itz*, sortilegio, hechicería; *ap*, resuelto, bocanada (Figura 5). Villacorta (2000) propone la transcripción, el cráter arrojador de sortilegios en forma de vaho, este nombre correspondería al volcán Cerro Quemado en Quetzaltenango, según Herman Prowe (Villacorta 2002). Respecto a esto, surge un pasaje del Memorial de Sololá, en el cual relata cómo los Kaqchikel en las postrimerías del lago de Atitlán encuentran un lugar que retumba. "*Al llegar se espantaron los guerreros y no dieron principio a la lucha. Una vez allí dijeron todos los guerreros: 'Has llegado, hermano, pero ¿Qué pasa? Realmente estamos llenos de temor'... En seguida fue a ver a Tolgom; llegó y en verdad causaba espanto verlo y el lugar estaba temblando... [Tolgom] dijo: 'soy el hijo del lodo que tiembla' (Ciénaga)*" (Recinos 1985:76), esto hace referencia al lugar de Choyjuyub (Volcán San Pedro), lugar conocido por las ciénagas que se forman en las orillas del lago y presentan retumbos, resultando esta una propuesta.

Tal como sucede con los volcanes de Fuego y Agua, el pico de Zunil y el volcán Santa María forman entre sí otra cancha para el juego de pelota del gigante Zipacna, puesto que ambos forman las estructuras paralelas y en el centro un pequeño valle dividido por una quebrada la cual conforma el camino a Xibalba. Lo mismo ocurre si tomamos Pecul como el pico de Santo Tomas y no como Acatenango y suponemos que Huliznab (Juliznab) corresponde al Volcán San Pedro. Weisz (1986) nos habla que durante el trayecto de descenso por el centro, los héroes encuentran un río que corre entre barrancos, correspondiendo visualmente a la construcción del campo con sus dos paredes que lo resguardan.

CONCLUSIÓN

El Juego de Pelota tiene un significado sagrado intrínseco, no solo por tratarse de un elemento asociado a los héroes gemelos, más bien por tratarse de la representación del paisaje natural en un elemento arquitectónico presente en la mayoría de asentamientos prehispánicos, en el área Maya (Figura 6).

Por medio de un estudio detallado del contenido del Popol Vuh podemos determinar ciertos elementos que componen el Juego de Pelota y su importancia. El Juego está complementado por diversos elementos presentes en la geografía, así como elementos sagrados. Entre ellos se cuentan las Montañas Sagradas (*Wits*), las cuales fueron creadas por *Zipacna*, espacio reservado a la comunicación con los dioses antecesores, los formadores de la Tierra. Éstas forman los taludes del Juego de Pelota (estructuras paralelas).

Otro elemento importante es la Tierra o Mundo Terrenal, donde habita el humano mortal, se encuentra representada por las banquetas en el Juego de Pelota, entre las Montañas Sagradas (*Wits*) y el camino al Inframundo (*Xibalba*) por los barrancos, el cual se encuentra representado por el patio central del Juego de Pelota, que se abre camino entre las montañas para llegar a *Xibalba* (Zonas Terminales), representado por cuevas.

"El campo de pelota en el Popol Vuh está formado por tres niveles yuxtapuestos. Subsiste un paralelismo terrenal-celeste, equivalente a... la idea de que el cielo nocturno y la tierra, o el inframundo, son en esencia lo mismo" (Weisz 1986:88). Esto indica que la creación, entendiéndose los animales y hombres corresponde al nivel terrenal, siendo el sub-mundo el escenario de la batalla entre los señores de *Xibalba* y los héroes gemelos, que corresponden en contraparte el estrato celeste, donde residen las deidades, lugar que ocupan *Hunahpu* e *Ixbalanque* tras su inmolación.

Es por esto que el Juego de Pelota tuvo un gran significado sagrado para los pueblos prehispánicos, debido a que presenta elementos naturales, así mismo la presencia del *Xibalba* y *Wits*, y presenta un alto grado de carga religiosa y sacra. En algunos de los elementos presentes se puede observar la presencia de cuevas en los patios para el Juego de Pelota, las denominadas de zonas terminales o en forma de "I". La montaña es la conexión entre la Tierra y el mundo de los dioses, siendo el barranco el camino a *Xibalba*, el reino de la muerte (Figura 7).

En base al análisis del texto del Popol Vuh, se puede determinar que estos postulados son valederos, estando presentes en las crónicas registradas por los K'iche', así como la ubicación y descripción de los elementos que se incluyen en la arquitectura del Juego de Pelota.

En base a los registros dejados en el Popol Vuh, se puede establecer que el Juego de Pelota nació a través de la necesidad del hombre de estar en contacto con las deidades y sus antepasados, siendo *Zipacna* el antecesor de este Juego. El origen del Juego de Pelota ha sido atribuido erróneamente a los Héroes Gemelos y sus antecesores *Hun-Hunahpu* y *Vucub-Hunahpu*.

Otro elemento interesante que se puede observar en el Popol Vuh, es la mención de las Tierras Altas como el origen del Juego de Pelota, dato que puede ser comprobado debido a la abundante presencia de este elemento en los distintos asentamientos ubicados en las montañas, en comparación con los ubicados en Tierras Bajas. Aunado a esto, se encuentra evidencia de Juegos de Pelota tempranos, en la zona de la Costa Sur, tal es el caso de Tak'alik Ab'aj, en el cual se reporta un Juego de Pelota, con estructuras de barro, fechado para el Preclásico Medio (800-300 AC; Schieber y Orrego 2002). Además, se encuentra el trabajo de la Misión Francesa que realizó trabajos en la cuenca del Chixoy, localizando Juegos de Pelota para el periodo Preclásico Medio y Tardío. A esto habría que sumarle las últimas investigaciones llevadas a cabo en las distintas áreas que forman las Tierras Altas de Guatemala.

REFERENCIAS

Chávez, Adrián

1981 *Pop-Wuj. Poema mito-histórico ki-ché*. Editorial Vile, Quetzaltenango.

Gall, Francis

2000 *Diccionario Geográfico de Guatemala*, Tomo IV. Instituto Geográfico Nacional, Guatemala.

Kerr, Justin

1998 *The Maya Base Book, a Corpus of Rollout Photographs of Maya Vases*, Volume 1. Kerr Associates, New York.

Recinos, Adrián

2000 *El Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*. Distribuidora Universal 2000, Guatemala.

1998 *Memorial de Solola, Anales de los Cakchiqueles*, traducción directa del original, introducción y notas de Adrian Recinos.

Rodríguez, Virgilio

1985 *La Patria Maya, del Istmo de Tehuantepec al de Panamá*. Centro Nacional de Libros de Texto y Material Didáctico "José de Pineda Ibarra". CENALTEX, Ministerio de Educación.

Schieber, Christa y Miguel Orrego Corzo

2002 *Abaj Takalik*, Ministerio de Cultura y Deportes de Guatemala. Editorial Galería Guatemala y Fundación G&T Continental, Guatemala.

Valencia, César

2000 *Popol Vuh: El libro de la sabiduría. Ciencias Humanas*, No. 20. Pereira, Colombia.

Villacorta, Antonio

2002 *Manuscrito de Chichicastenango (Popol buj)*, texto electrónico. University of Wisconsin-Madison Libraries. <http://www.library.wisc.edu/help/tech/TEI/guidelines2.0.html>

Weisz, Gabriel

1986 *El juego viviente*. Editorial Siglo XXI, México.

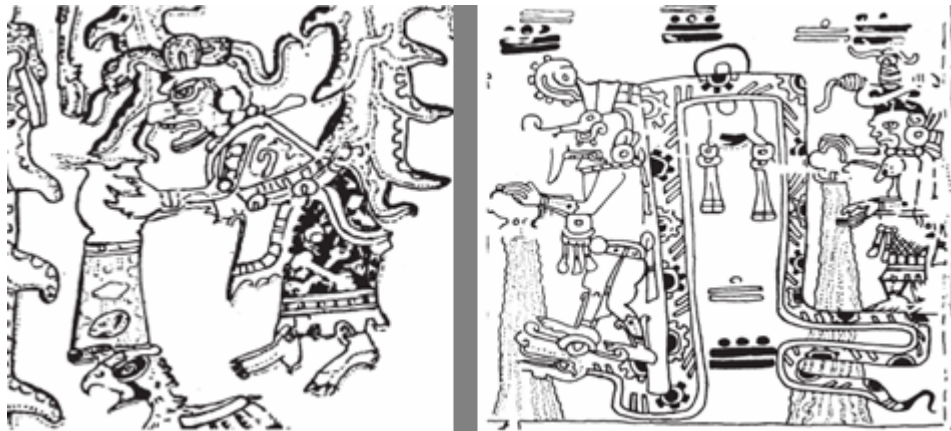


Figura 1

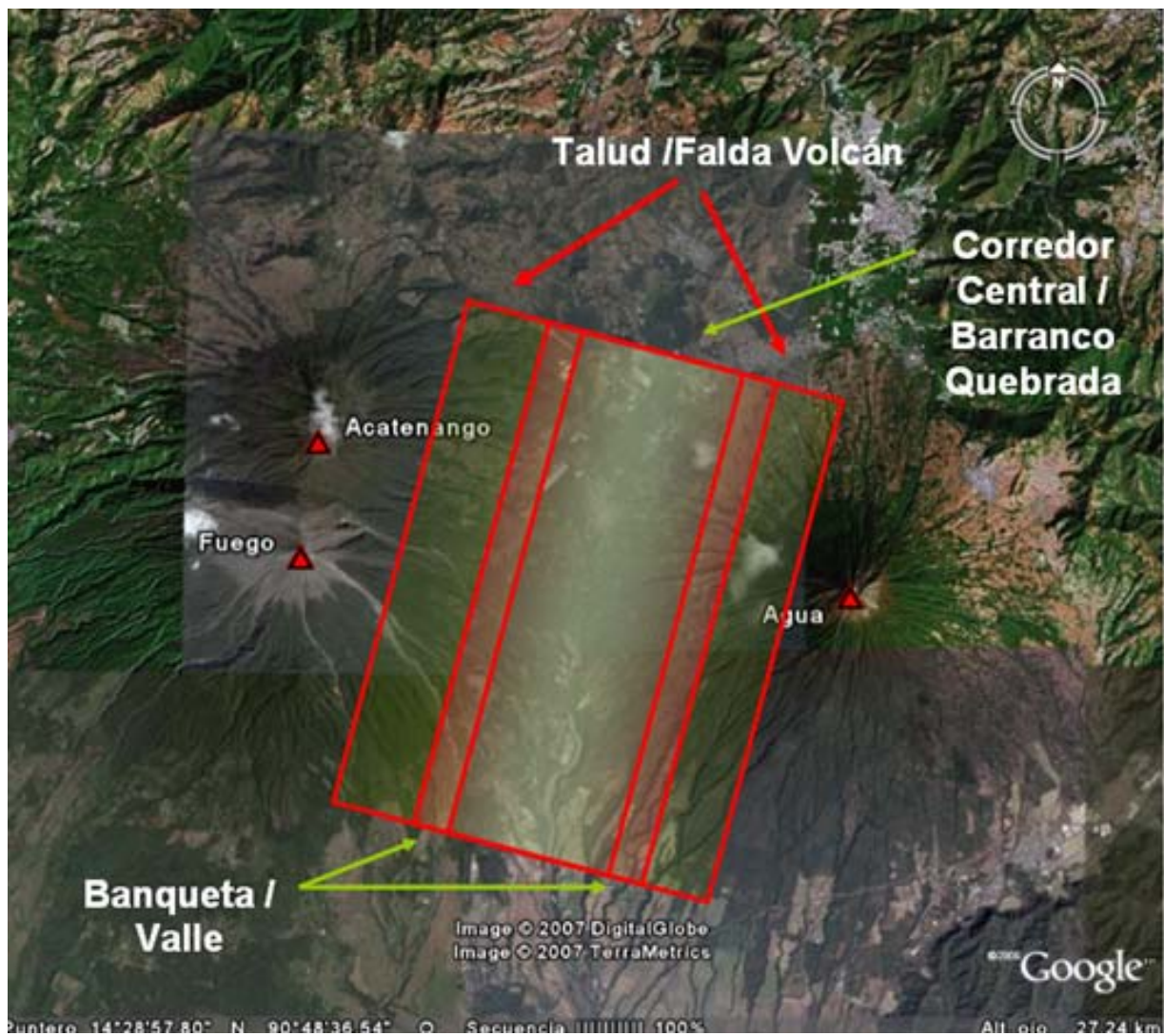


Figura 2

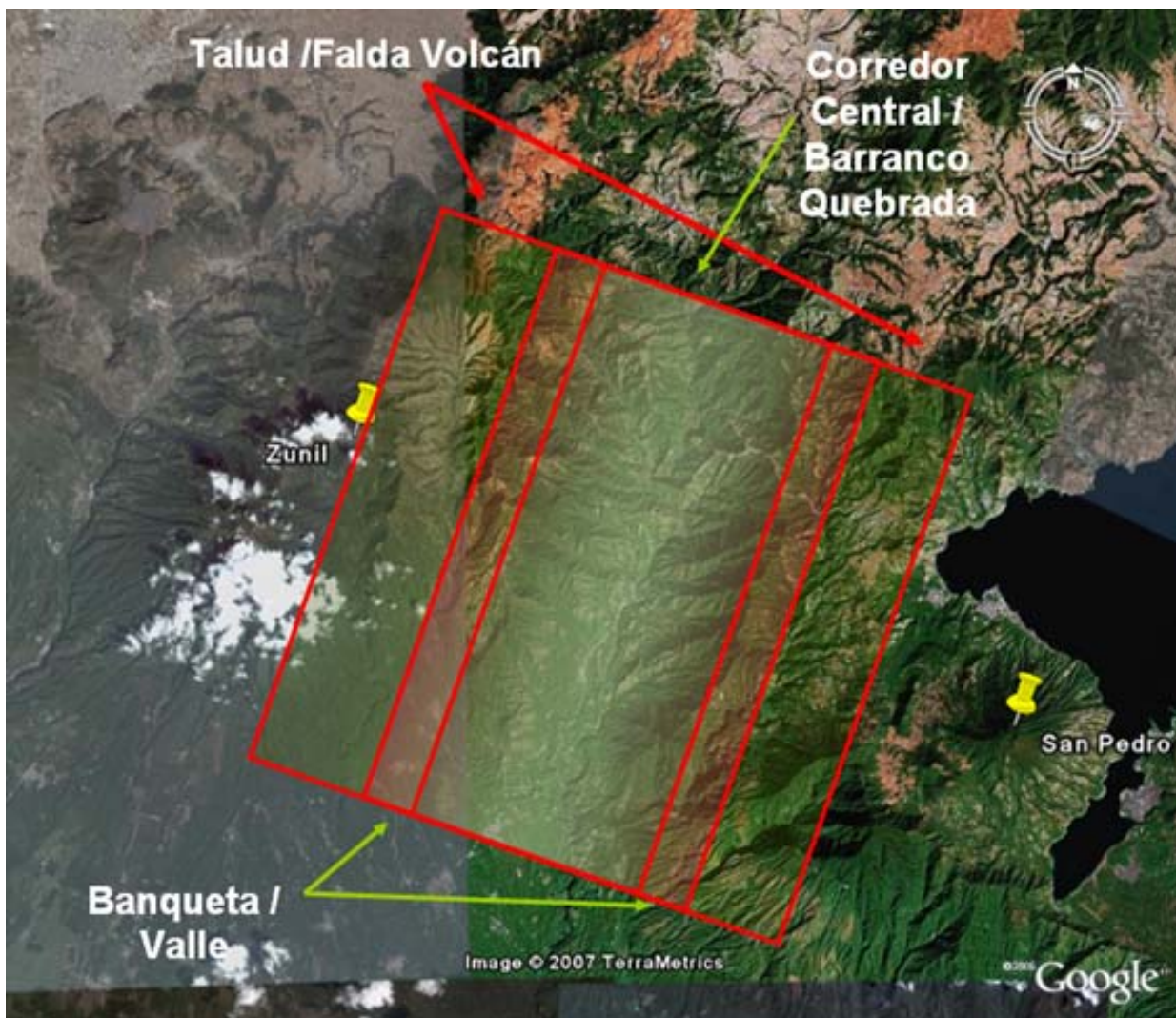


Figura 3

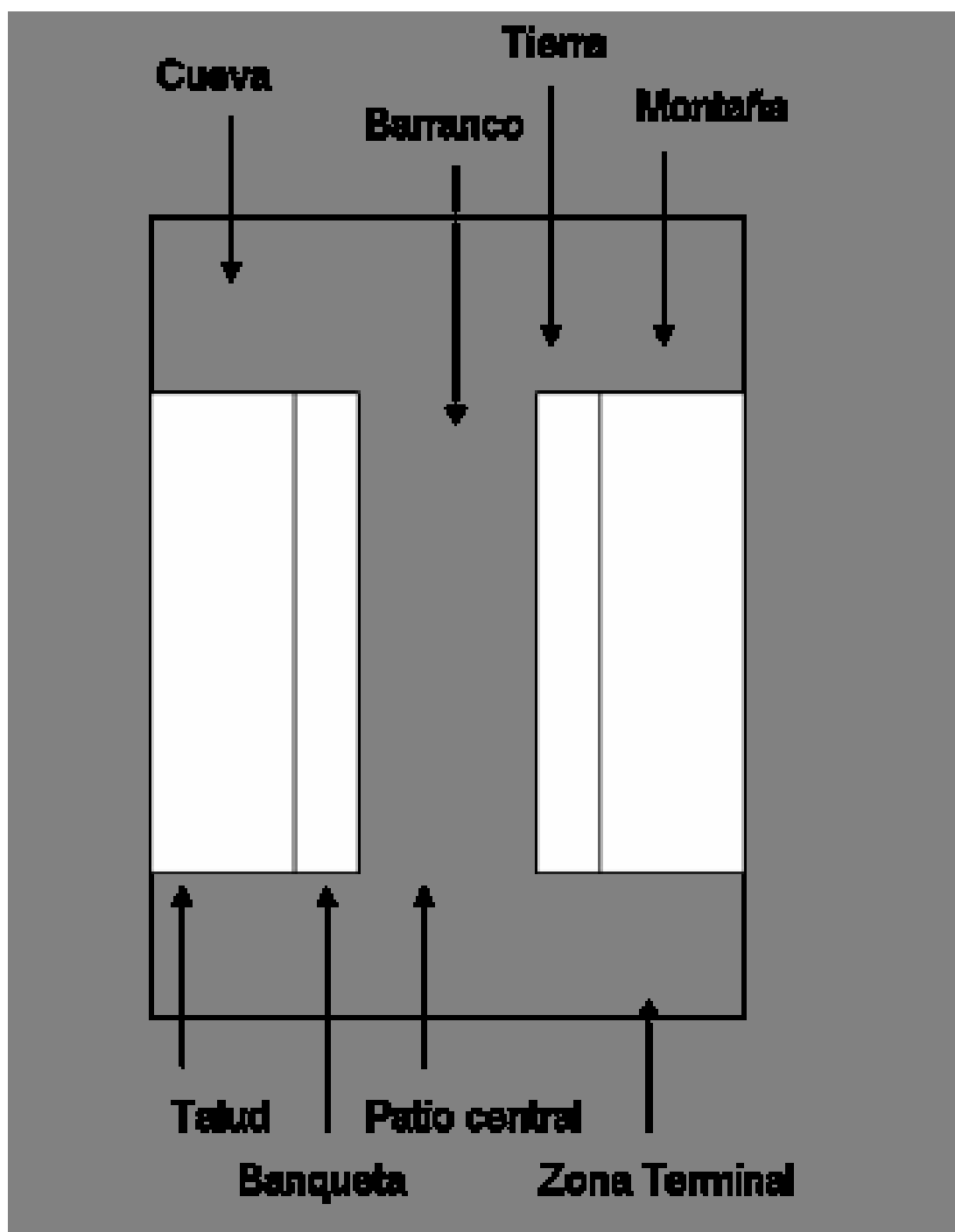
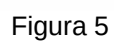


Figura 4

ESCALA 1:400.000



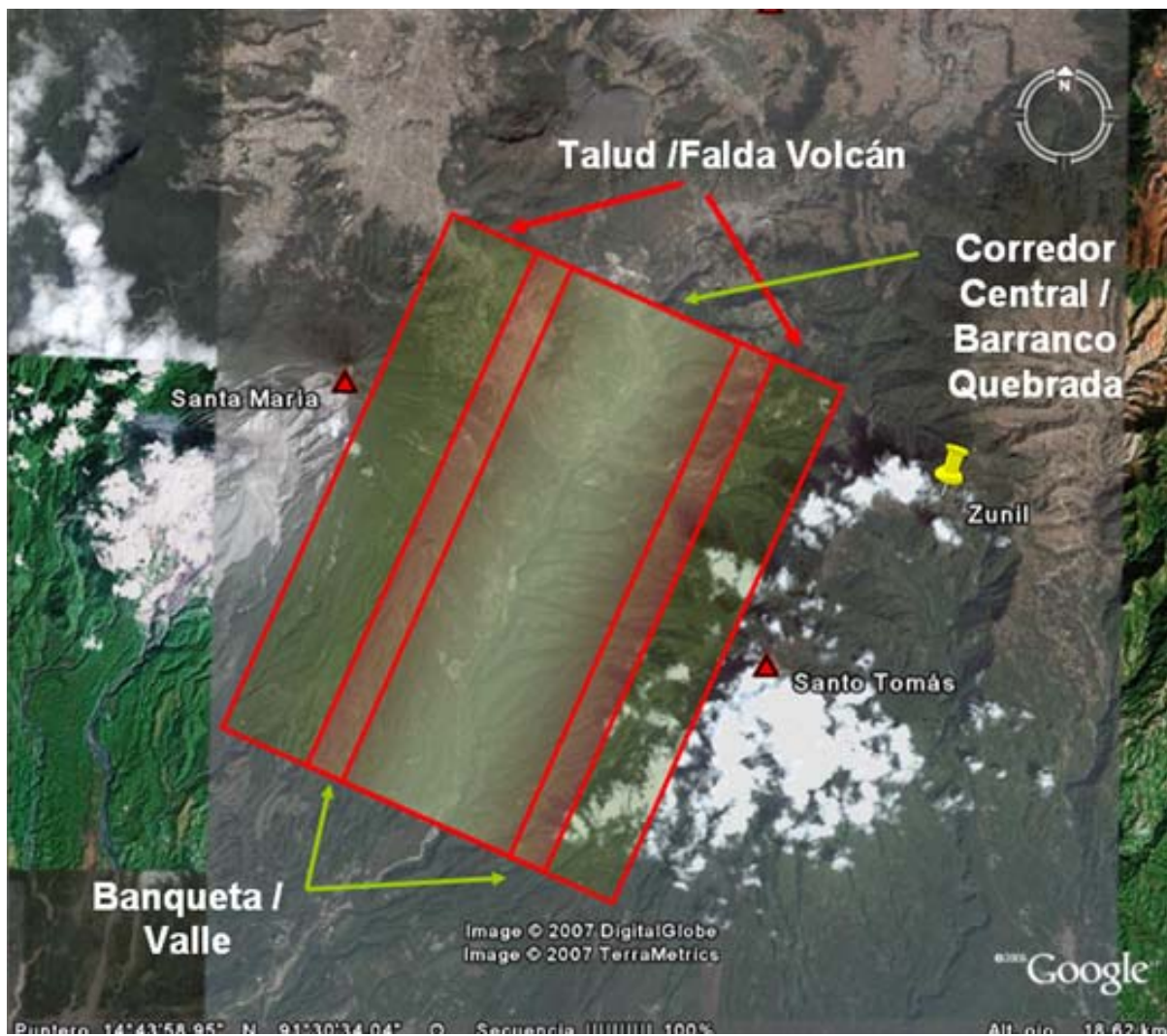


Figura 6

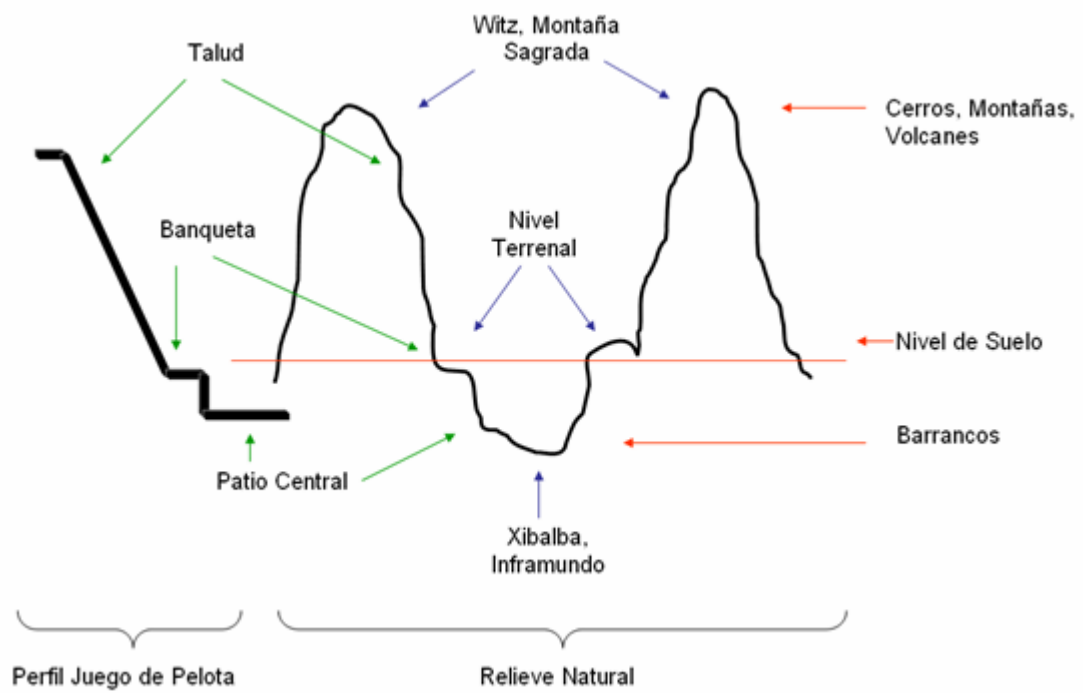


Figura 7