

Juan Ramón Carbó (ed.)

**CUERPO Y ESPÍRITU:
DEPORTE Y CRISTIANISMO
EN LA HISTORIA**

*BODY AND SPIRIT:
SPORT AND CHRISTIANITY
THROUGHOUT HISTORY*



Colección Ensayo, nº 11
UCAM. Servicio de Publicaciones
Murcia 2021

CUERPO Y ESPÍRITU:
DEPORTE Y CRISTIANISMO EN LA HISTORIA

© Juan Ramón Carbó (ed.)

Colección Ensayo, nº 11
UCAM. Servicio de Publicaciones

1ª ed.: Murcia 2021

I.S.B.N.: 978-84-18579-95-0
D.L.: MU-18-2021

Edición realizada para la Universidad Católica de San Antonio
por 42lineas - (42lineasdigital@gmail.com)

Impreso en España. Todos los derechos reservados.
Prohibida la reproducción total o parcial sin permiso
expreso y por escrito de los titulares del Copyright.

ÍNDICE

INDEX

PRÓLOGO	11
JUAN RAMÓN CARBÓ: Los cristianos, el deporte y los espectáculos del Imperio Romano al Imperio Cristiano	
Christians, Sport and Spectacle from the Roman Empire to the Christian Empire	17
THOMAS SCANLON: El abrazo del cuerpo atlético griego por los primeros cristianos	
Early Christian's embrace of the Greek Athletic Body	53
WENDY RASCHKE: Los atletas y Cristo: la iglesia paleocristiana en el santuario de Zeus en Olimpia	
Athletes and Christ: the Early Christian church in the sanctuary of Zeus at Olympia	79
JOSÉ LUIS JORQUERA et alii: San Pablo y los Juegos Ístmicos. La metáfora del atleta cristiano a los corintios	
Saint Paul and the Isthmian games. The metaphor of the Christian athlete to the Corinthians	101
JUAN ANTONIO JIMÉNEZ SÁNCHEZ: Los elementos deportivos en la <i>Vita Hilarionis</i> de Jerónimo de Estridón	
The sports elements in the Jerome of Stridon's <i>Vita Hilarionis</i>	115
DAVID ROMERO BLAYA: El mártir y el gladiador. El nuevo héroe cristiano	
The Martyr and the Gladiator: the new Christian Hero	135
AINHOA DE MIGUEL IRURETA: El Zeus de Olimpia y la imagen de Dios en el arte cristiano	
The Zeus of Olympia and the image of God in Christian Art. Iconography of Power and Majesty	153

JEAN-MICHEL MEHL: Sport et religion: époque médiévale et moderne. Des rapports permanents et parfois difficiles Sports and religion in medieval and modern period. Permanent and sometimes hard connections	185
ALESSANDRA RIZZI: Órdenes religiosas, sistema de entretenimiento y sociedad en Italia entre la Edad Media y la Edad Moderna Religious Orders, the Ludic System and Society in Italy from the Middle Ages to the Modern Age	195
JOHN MCCLELLAND: Las complejas relaciones entre el deporte y la religión durante el Renacimiento europeo The Complex Relations of Sport and Religion during the European Renaissance	233
JOSÉ JESÚS GARCÍA HOURCADE y FRANCISCO JAVIER MARÍN MARÍN: Imágenes del deporte en la literatura espiritual cristiana (España, ss. XVI-XVII) The languages and images of sport in spiritual Christian literature (Spain, 16 th -17 th centuries)	271
JOSÉ ANTONIO GARCÍA RUIZ: El entrenamiento y la motivación religiosa de las huestes de la región de Murcia que formaban parte de los tercios españoles Training and religious Motivation of the Army in the Region of Murcia which was a part of the Spanish Tercio	333
SERGE VAUCELLE: Pédagogie corporelle et institution catholique au Royaume de France : l'Ecole Royale Militaire de Sorèze à la fin de l'Ancien Régime Pedagogy of the body and Catholic institution in the Kingdom of France: the Royal Military School of Sorèze at the end of the Old Regime	361
JOSÉ MARÍA SESÉ y PATRICIA GUTIÉRREZ: Los sacrificios humanos en el juego de pelota maya y la controversia en las crónicas cristianas españolas Human sacrifices in the Mayan ballgame and controversy in the Spanish Christian chronicles	401

MANUEL AGUILAR MORENO: Ulama: La supervivencia del juego de pelota mesoamericano	
Ulama: The Survival of the Mesoamerican Ballgame	421
HUGH MCLEOD: “Santos” e “iconos” del deporte moderno	
‘Saints’ and ‘Icons’ of Modern Sport	441
ROBERTO CIPRIANI: Sport e cristianesimo: storia e sociologia	
Sport and Christianity: history and sociology	469
FERNANDO ARRECHEA RIVAS: El factor religioso en la fundación del F.C. Barcelona	
The religious factor in the beginnings of F.C. Barcelona	525
MATTEO MONACO: La teoria dell’educazione cattolica in Italia nel secondo dopoguerra	
The Italian Theory of Catholic Education in second Post-War	543
ANTONIO SÁNCHEZ PATO: La educación ético-estética de la persona en el deporte	
The ethical-aesthetic Education of the Person in the Sport	569
MANUEL ALEJANDRO SERRA PÉREZ: Metafísica del deporte a la luz del comentario de Étienne Gilson a Ex. 3, 14	
Metaphysics of Sport under the light of Étienne Gilson’s Comment to Ex. 3, 14	583
CLAUDIO MANCUSO: Evangelizzazione, promozione sociale e sport nella storia della “Piccola opera della Divina Provvidenza”	
Evangelization, Social Promotion and Sport in the History of the “The Sons of Divine Providence”	593
RODRIGO LAU ZELADA: A propósito del deporte y la actividad física, breves reflexiones en torno al pensamiento de San Juan Pablo II y S.S Francisco	
Sport and Physical Activity, brief reflections on the thinking of St. John Paul II and Pope Francis	613
JOSÉ LUIS JORQUERA et alii: Peregrinicos sobre ruedas. Un proyecto educativo interdisciplinar para el Camino de la Cruz de Caravaca	
“Peregrinicos sobre ruedas”. An interdisciplinary educational Project for the Way of the Cross of Caravaca	627

ADAM FRYC: Cultura física y turismo en la historia de la Parroquia y Santuario Mariano de la Bendita Virgen María y San Bartolomé en Piekary Śląskie	
Physical culture and tourism in the history of the Piekary Śląskie Blessed Virgin Mary & Saint Bartholomew Parish and Marian Sanctuary.....	657
TOMÁS EMILIO BOLAÑO MERCADO: El cristianismo como árbitro y moderador del deporte en la Antigüedad (Siglos I-XI): Una cuestión coubertiana	
Christianity as moderator of sport in Antiquity (1st-11th centuries): A Cou- bertian issue	677
ÍNDICES ANALÍTICOS (español)	
ANALYTICAL INDEX (Spanish)	719
ÍNDICES ANALÍTICOS (inglés)	
ANALYTICAL INDEX (English)	743

LOS SACRIFICIOS HUMANOS EN EL JUEGO DE PELOTA MAYA Y LA CONTROVERSI EN LAS CRÓNICAS CRISTIANAS ESPAÑOLAS

Human Sacrifices in the Mayan ball game and controversy in Spanish Christian chronicles

José María Sesé Alegre
Patricia Gutiérrez Rivas
Universidad Católica de Murcia

RESUMEN: El juego de pelota tuvo una importancia enorme dentro del desarrollo de la cultura maya principalmente por su carácter eminentemente religioso. Los mayas practicaron una variante del juego de este deporte mesoamericano y lo convirtieron en parte sustancial de sus vidas, como demuestran la cantidad de campos de juego conservados y su posición central en todos los yacimientos arqueológicos importantes de esta cultura. Asimismo, nos centraremos en la concepción del mito que lo justificaba y de su relación con los sacrificios humanos.

PALABRAS CLAVE: Juego. Pelota. Maya. Religión. Sacrificio Humano. Chichén Itzá. Popol Vuh

ABSTRACT: The ballgame had enormous importance in the development of Mayan culture mainly by their predominantly religious character. The Mayans practiced a variant of this Mesoamerican sport game and made him substantial part of their lives, as evidenced by the amount of conserved playing fields and its central position in all the archaeological sites important in this culture. We will also focus on the conception of the myth that justified it and its relationship with human sacrifices.

KEYWORDS: Gameball. Maya. Human Sacrifices. Religion. Chichén Itzá. Popol Vuh

El juego de pelota maya fue un deporte practicado durante toda su cultura con connotaciones claramente religiosas, litúrgicas y rituales. Era además parte esencial de la vida del pueblo maya. Estaba enraizado en lo más íntimo de sus costumbres y creencias y practicarle era un honor sin parangón. Sin embargo, fue muy parecido al practicado por otros pueblos mesoamericanos. Y, pese a poseer la *cancha* más grande jamás encontrada por los arqueólogos (la de Chichen-Itzá) entre todos los pueblos de la zona, no fue originario del pueblo maya. Parece que sus orígenes se remontan a los años cercanos al 1400 a J. C. Y que el lugar donde apareció sería el área en la que crecía el árbol del caucho, debido a lo fundamental de este material para la confección de la pelota, que fue tan importante en este deporte que ha quedado como emblema y título de su existencia: el juego de pelota. En sus momentos de máxima expansión este juego llegó a practicarse hasta en el suroeste de lo que son actualmente los Estados Unidos. Es más, California es el último lugar donde se juega a algo bastante parecido a él (el *ulama*).

Sea que tenga su origen en el Paso de la Amada (campo más antiguo registrado por los arqueólogos¹) o en el istmo de Tehuantepec, dentro de la cultura Olmeca², o en cualquier otro que nos depare nuevos descubrimientos, parece obvio que el

1 Paso de la Amada es un yacimiento arqueológico descubierto en 1974 donde apareció un juego de pelota que se dató con una antigüedad cercana al 1400 a J. C. Está situado en el municipio de Mazatán (estado de Chiapas). El yacimiento pertenece al Formativo Temprano y presenta una fuerte influencia de la cultura Olmeca. El campo de juego en cuestión fue descubierto en 1995 y tiene 80 metros de largo por 8 de ancho.

2 En 1989 se encontraron las pelotas más antiguas de hule que se conocen en El Manatí (estado de Veracruz), que era un recinto sacrificial olmeca. Estas pelotas estaban fabricadas con dos tipos distintos de látex y se hallaban en un perfecto estado de conservación quizá por haberseles aplicado un proceso similar a la vulcanización. Cfr. *Los olmecas inventaron el proceso de vulcanización*. Aztlanvirtual.com e INAH. 4 de agosto de 2008

juego se practicó con creciente intensidad en gran parte del ámbito mesoamericano durante buena parte de la Antigüedad y la Edad Media europea.

1. El mito

El origen de los juegos de pelota mayas aparece en el Popol Wuh en el mito de los Gemelos Jun Junajpu y Wuqub Junapu y establece la importancia de aquel como símbolo de la guerra, relacionado íntimamente, también con la fertilidad y mezclando símbolos como las cabezas cortadas y las calabazas.

La historia comienza con los dos hermanos jugando con la pelota cerca de las puertas del Xibalbá, el inframundo. El ruido del juego molestó a los señores del averno maya y así los principales señores *Uno Muerte* y *Siete Muerte*, enviaron búhos para atraer a ambos hermanos al inframundo situado en su extremo occidental. A pesar del peligro que corrían los gemelos cayeron en la trampa, se durmieron y fueron capturados y sacrificados por los señores de Xibalbá y ambos fueron enterrados en el campo del juego de pelota, salvo la cabeza de Jun Junahpu que al ser decapitado fue colgada de una rama de un árbol frutal. Este producirá la primera calabaza (de ahí la unión del mito).

Una muchacha llamada Xkik, que pasaba por allí, se fijó en el árbol y en su curioso fruto y se acercó a contemplarlo. La cabeza escupió en ese preciso instante y la saliva cayó en la palma de la mano de la doncella, que hizo que quedara embarazada en ese mismo instante como por arte de magia. Xkik era hija de uno de los señores del inframundo y así, temiendo la ira de su padre, se refugió en casa de su “suegra”, la madre de los gemelos ejecutados. Allí dio a luz a otros dos gemelos *Junahpu* y *X'balanke*, nombres mayas que significan cerbatana y jaguar joven respectivamente. Ambos hijos de Xkik crecieron juntos y acabaron encontrando en la casa la equipación para el juego de pelota de su padre y de su tío y comenzaron a jugar. Por segunda vez

los Señores de Xibalbá se molestaron y les invitaron a practicar el juego en el *Averno*, aunque esta vez incluyeron además diversas pruebas y peligros. En una de estas difíciles pruebas *Junahpú* fue decapitado por un murciélago. Los señores del inframundo lo celebraron, creyendo cercana su victoria, pero su *X' balanke* substituyó la cabeza de su hermano por una calabaza, hasta que su verdadera cabeza, ahora utilizada como pelota por los malvados señores del inframundo, pudo ser recuperada y colocada nuevamente sobre los hombros de *Junahpú*. El gemelo decapitado volvió así a la vida y, tras varias vicisitudes, ambos hermanos demostraron que eran capaces de resucitar todo tipo de criaturas. Es por ello que, finalmente, los señores del Averno les piden que los maten para poder luego resucitarlos. Para complacerles los gemelos empiezan un juego de pelota con los señores de Xibalbá y logran derrotarlos, matándolos a continuación. Pero deciden no resucitarlos. Así en esa petición de los señores estaba su propia perdición y *Junajpú* y *X' balanke* los vencieron con ese ardid. Sin embargo, los gemelos, que han conseguido resucitar toda clase de criaturas, no logran hacerlo con su padre y lo dejan enterrado en el campo del juego de Pelota del Inframundo. Y ellos terminan, en el mito, ascendiendo al Cielo y convirtiéndose en El Sol y La Luna.

Así en la cultura maya el mito de los héroes y *Junajpú* y *X' balanke* conecta el juego de Pelota con la muerte y la superación de la misma. El campo de juego de pelota se convertiría así en un lugar de transición, en una especie de etapa intermedia entre la vida y la muerte. Los marcadores que aparecen a lo largo de la línea central del campo de juego clásico, representan, pues habitualmente escenas rituales y míticas del juego de pelota, a menudo rodeadas por un *quasi-cuadrilatero* que señala el portal al otro mundo.

Este mito de los héroes gemelos mayas, sin embargo, no suele aparecer en las representaciones del juego de pelota del periodo clásico, con la excepción importantísima de Copán donde hay una representación de Vucub Caquix sosteniendo el brazo



Fig. 1: El mito de Juego de Pelota, *Popol Vuh*. Museo Arqueológico de Alicante.

cortado de *Junajpú*. En campos de juego más tardíos se pueden ver otras representaciones ligadas al mito, como la que aparece en el de Chichén Itzá, por ejemplo, donde se puede observar un jugador de rodillas sin cabeza. De su cuello brota la sangre en forma de serpiente y, justo enfrente de él, otro jugador sostiene la cabeza cortada en una mano y un cuchillo de obsidiana en la otra.

2. Las reglas del juego

Las reglas del juego de Pelota maya solo se pueden reconstruir a través de pinturas, cerámica y petroglifos. Aunque también pueden ayudar referencias de las crónicas o de documentos españoles del siglo XVI, no poseemos en ninguna parte una descripción exacta del juego y, a menudo, se confunden con otras

reglas del juego propias de otros pueblos mesoamericanos. De hecho, el juego de pelota es más un conjunto de varios juegos similares, la percepción de un solo deporte unitario para toda el área centroamericana.

Como es de esperar de un juego practicado durante un período tan largo y por tantas culturas, se desarrollaron variaciones en los detalles en tiempo y lugar, aunque en general, la versión «pelota-cadera» es popularmente considerada como «*el*» juego de pelota mesoamericano por excelencia y parece la base de este deporte.

Aun así, el partido comenzaba lanzando la pelota a la *cancha* con la mano. A partir de ese momento solo se podía tocar o golpear con los muslos, las rodillas o los codos, tal como todavía se hace en el Ulama California. No se sabe cómo se puntuaba. Ni siquiera qué era necesario para ganar.

Tampoco se ha aclarado como se formaban los equipos, cuántos miembros tenían. Según el Popol Wuh parece que podían ser partidos de uno contra uno, de parejas adversarias o de varios contra varios.

Parece que solo lo disputaban hombres, pero en la escalinata jeroglífica 2 de Yaxchilán aparecen dos mujeres jugando. También en otras representaciones aparece otro tipo de juego que no es como el descrito, pero no son del mundo maya (en Teotihuacán aparece una especie de *hockey sobre hierba*, pues los jugadores llevan un palo de madera) y en otras aparecen con raquetas, manoplas y porras.

En el *Ulama* actual cada equipo permanece en un lado de la cancha, en “su campo”, pero tampoco sabemos cómo se desarrollaba en el juego maya.

Parece claro que los diferentes tipos de juegos tenían cada uno su propio tamaño de pelota, equipo especializado, campo de juego y reglas.

Es muy probable también que la imagen tan típica de los anillos en las canchas del *Juego de Pelota* comenzó en el periodo postclásico maya. Estos anillos no aparecen antes y supusieron una innova-

ción muy interesante. El anillo de piedra se ponía verticalmente y a una altura variable a ambos lados del campo en los muros laterales de la cancha. Todo parece indicar que esta invención maya fue tomada por las culturas tolteca y azteca y no al revés.

Según los cronistas españoles del XVI Fray Diego de Durán³ y Fray Bernardino de Sahagún⁴ (aunque se refieren al juego que observaron entre los mejicas) los jugadores perdían puntos si la pelota rebotaba más de dos veces antes de volver al otro equipo, si la pelota salía de los límites del campo, o si se intentaba pasar la pelota a través de uno de los anillos de piedra colocados en cada pared a lo largo de la línea central sin lograrlo.

Gracias a otro cronista español, Fray Toribio de Benavente del siglo XVI (más conocido como Motolinia⁵), sabemos también que se podía ganar puntos si la pelota tocaba la pared del lado opuesto, mientras que la victoria decisiva era reservada al equipo que lograba pasar la pelota a través del anillo. Sin embargo, pasar la pelota por el anillo debía ser una rara proeza. Los anillos en Chichén Itzá, por ejemplo, se encuentran a seis metros del campo de juego, lo que hace suponer que la mayoría de los partidos fueron probablemente ganados *a los puntos*.

En las representaciones mayas la mayoría de los jugadores aparecen de rodillas o en posición genuflexa. Otras veces son

3 Fray Diego de Durán (1537-1588) fue un dominico sevillano que vivió muchos años en México y escribió *Historia de las Indias de Nueva España e islas de Tierra Firme*, después de haber aprendido *nauatl* y pasar mucho tiempo investigando las culturas novo-hispánicas.

4 Fray Bernardino de Sahagún (1499-1590), fue un misionero franciscano, graduado en la Universidad de Salamanca, que vivió 63 años en diversas partes de México. Fue muy respetuoso con las costumbres y creencias indígenas y por lo tanto muy querido por los naturales que le llegaron a dedicar una ciudad con su nombre. Escribió *Historia general de las cosas de Nueva España*.

5 Fray Toribio de Benavente (1482-1569) fue un franciscano español que llegó a México con los primeros misioneros, en la época de Hernán Cortes (1519). Fue uno de los conocidos como los Doce Apóstoles de Nueva España y estuvo evangelizando por multitud de lugares en todo México. Aprendió *nauatl* perfectamente y, para hacerse uno con los indios, él mismo se puso el nombre de Motolinia, que en *nauatl* significa *el que es pobre o se aflige* (sonaría algo así como el pobrecito). En 1545 escribió su crónica que, como tenía un título larguísimo que comenzaba como Relación de los ritos antiguos, idolatrías y sacrificios..., ha quedado para la posteridad como *Historia de los indios de la Nueva España*.



Fig. 2: Detalle de Museo Arqueológico de Alicante.

representados casi tumbados, un poco ladeados o apoyando una mano en el suelo. También hay representaciones de jugadores de pie, sosteniendo la pelota con la mano. Da la impresión que las distintas representaciones y posturas muestran diversos momentos y lances del juego.

En el juego moderno (*ulama*), los partidos se asemejan a los de balonvolea (o voleibol), excepto en la existencia de una red. Cada equipo juega en su mitad del campo, sin poder invadir el campo contrario. En la versión más difundida de *ulama*, la pelota es golpeada de un lado a otro, utilizando únicamente las caderas, hasta que un equipo no consigue devolver la pelota o hasta que esta sale de la cancha.

3. La indumentaria

También la importancia del partido y sus consecuencias variaban de acuerdo con los lugares y las épocas y aun dentro de las mismas fechas y lugares. Algunos partidos se jugaron como

simple recreación en pistas improvisadas, mientras que otros eran espectáculos formales en grandes campos de juego de piedra que podían culminar en sacrificios humanos. Aunque no se produjeran estos (tema del que hablaremos más tarde), el juego podía ser muy duro e incluso brutal, ya que la pesada y maciza pelota podía ocasionar graves lesiones. La pelota maciza de caucho era lanzada con fuerza y podía causar magulladuras notables y heridas contra las que los jugadores intentaban protegerse. Diego Durán, cronista español, describió que algunos moretones eran tan graves que tuvieron que efectuar un corte abierto. También afirma que incluso algún jugador podía perder la vida cuando la pelota los «golpeaba en la boca, el estómago o los intestinos». En el Ulema actual hay jugadores que padecen no solo magulladuras sino lesiones y dolores permanentes.

Por todo ello los jugadores se protegían bien con lo que podían. Conocemos bastante bien su indumentaria gracias a las representaciones ya citadas. La pieza más importante era el *Yugo*, una especie de cinturón muy ancho que se ceñía al abdomen y tenía forma de herradura (véase la figura del jugador y la placa de arcilla de san Luis). También se han encontrado muchos de piedra que algunos creen que servían de molde). Se llevaban también protecciones en las rodillas, manos y antebrazos. Las rodilleras, por ejemplo, tenían forma de pequeños escudos y se fijaban por debajo de las rotulas. Las nalgas y la parte superior de los muslos se protegían con un taparrabos y un faldellín de cuero. Era común, asimismo, que los jugadores practicasen este deporte descalzos, pero hubo ocasiones en que llevaban una especie de sandalias. Donde más fantasía presentaba el atuendo de los jugadores era en los tocados. Algunos llevaban sombreros de ala ancha o representaciones de venados o redécillas que imitaban a la del dios N o Pawahtún. Estos tocados eran muy similares a los que se llevaban en algunos rituales de caza.



Fig. 3: Detalle de indumentaria de jugador. Museo Arqueológico de Alicante.

4. La pelota

La pelota se elaboraba con resina líquida, extraída de los árboles de caucho de la zona. Este látex se ponía a calentar hasta formar hilos con los que se iba elaborando el bulto redondo que luego sería la pelota. Cuando estos hilos estaban suficientemente enrollados se iban amasando con las manos y finalmente se prensaba en un molde. El tamaño solía diferir mucho y el peso

también. En las representaciones aparecen pelotas que caben en la palma de la mano como una actual de tenis hasta algunas bastante mayores que se asemejan a un balón de baloncesto actual. En cuanto al peso, en general la pelota maya osciló entre los 3 y los 8 kilos por ejemplar, lo que hacía variar notablemente las condiciones del partido. Parece que cada jugador tenía su pelota y que esta se tenía que arreglar cada cierto tiempo, porque se deformaba con facilidad. En el propio mito, antes relatado, los gemelos y los señores del inframundo discuten por la pelota a utilizar, lo que demuestra que situaciones similares debían suceder con frecuencia ya que la pelota era considerada parte importante de la equipación de cada jugador

5. Campos de juego

Los campos del juego de pelota mantuvieron una misma forma muy característica en todas las culturas y épocas que se practicó. Salvo pequeños cambios -como el apuntado más arriba de la aparición del anillo maya- el esquema básico perduró durante muchos siglos. Conservamos algunos de perfecta factura y muy bien conservados en Tikal, Copan, Uxmal y Chichen Itzá y fuera del mundo maya en Monte Albán⁶, Xochicalco⁷ y Mixco Viejo⁸. En total se han hallado cerca de 1300 campos de juego en toda el área mesoamericana, lo que da idea de su práctica y expansión.

6 Monte Albán es Patrimonio de la Humanidad de la Unesco. Se trata de un yacimiento zapoteca (en el estado de Oaxaca a 10 kilómetros de la capital) fundada en el Preclásico tardío reutilizado más tarde por los mixtecos en el posclásico. Posee dos campos de juego uno llamado juego grande y el otro juego chico.

7 Xochicalco (estado de Morelos) es patrimonio de la humanidad desde 1999 es del periodo Epiclásico (650-900 de nuestra era) y posee tres campos.

8 Mixco Viejo (estado de Chimaltenango) es un lugar mucho menos conocido, aunque tenía unos 10.000 habitantes cuando fue conquistado por Pedro de Alvarado. También tiene dos canchas.

La estructura básica de la cancha estaba hecha de piedra de mampostería. Aunque había mucha diferencia de tamaño entre unos campos y otros la forma era la misma en todos ellos: una pista alargada con más longitud que anchura, flanqueada por dos paredes con unas superficies horizontales de unos dos metros de anchura, flanqueadas a su vez por dos paredes de más de 20 metros de altura, la mayoría de ocasiones inclinadas y algunas totalmente verticales.

Muy frecuentemente las paredes estaban cubiertas por una capa de yeso sobre la que se pintaba con colores brillantes. Aunque los campos de juego más antiguos estaban abiertos por los dos lados más cortos, las canchas más tardías tenían la zona final de la pista cerrada. Esto daba a la pista una forma de I mayúscula o de I romano de imprenta a vista de pájaro. Aunque la relación de cuatro a uno, entre longitud y anchura, se mantuvo relativamente constante, hubo una enorme variación en el tamaño de los campos de juego. El impresionante campo de Chichén Itzá es el más grande no solo de las canchas mayas sino de todas las pistas de Mesoamérica halladas hasta la fecha. Sus medidas son 96,5 metros de largo por 30 metros de ancho.

Parece también comprobado que los campos de juego eran espacios públicos utilizados también para una gran variedad de eventos culturales de los mayas, especialmente de las élites. Estas actividades solían ser rituales e incluían festivales, actuaciones musicales, además del juego propiamente dicho y las ceremonias que acompañaba a cada partido, y por supuesto el juego de pelota. Estas canchas del juego de pelota estaban en los centros de las ciudades rodeados de los templos y edificios emblemáticos, tal como se puede comprobar en Uxmal o el propio Chichén Itzá. Conservamos, asimismo algunas representaciones pictóricas bastante antiguas que muestran a varios músicos tocando sus instrumentos en los campos de juego, aunque estas suelen ser más comunes fuera del ámbito maya, sobre todo en el centro del actual México.

El gran campo de Chichén Itzá tiene dos templos cerrando los lados más estrechos del campo, pero un tanto separados ambos de los taludes laterales por un espacio sin construcción (hoy de hierba verde) En cada uno de estos cierres (que podemos llamar lados norte y sur) hay un templo coronando el muro de mampostería. También los hay -y este aún más alto- en el lado este, sobre el talud oriental: el llamado templo del jaguar superior. A mitad de los dos taludes laterales que en este caso si son prácticamente verticales se sitúan los anillos de piedra de los que hemos hablado más arriba, uno a cada lado. Junto a los taludes verticales, por el lado correspondiente a la pista, y también a ambos lados, esta se completa con los resaltes antes descritos, que aquí son muy pequeños en comparación con la anchura de la pista (tienen un par de metros de ancho) y están inclinados (la parte más alta hacia el talud y la más baja hacia la pista) y llenos de relieves en la parte interior, la que mira hacia el centro de la cancha. Detrás del talud oriental y con la entrada por detrás se sitúa el templo del jaguar inferior y frente a él al este de todo el conjunto descrito la famosa plataforma de los cráneos donde se supone que se producía el sacrificio humano y que conserva los magníficos relieves de los cráneos decapitados.

A pesar de que los campos se parecían mucho unos a otros, variaban en cuanto a las dimensiones y la importancia relativa de las partes en el todo. A unos 100 kilómetros al este de Chichén Itzá, por ejemplo, se alza todavía hoy la cancha de Cobá, ciudad maya de una época similar al gran campo descrito más arriba. Este campo de pelota es mucho más pequeño y la pista, aunque se divide también en tres partes están son mucho más estrechas, dotando a la cancha de una extraña proporción. La franja central de tierra es tan solo de unos 4 metros de ancho y a cada lado de ella las dos superficies horizontales-repisas de piedra apenas tienen metro y medio de ancho y están menos elevadas que las de su vecina. Pero lo más sorprendente de esta cancha de juego –sobre todo si uno viene de observar la de Chichén Itzá poco antes- es que los taludes de ambos lados de la

pista son, en proporción, muy grandes y, además, están muy inclinados, lo cual debía cambiar bastante el aspecto del juego, el bote de la pelota, y la posición de los jugadores. Esta inclinación provoca también que los dos agujeros para introducir la bola (uno en cada lado) y que tiene que aparecer perpendiculares a la cancha tengan que sustentarse para ello de un modo oblicuo, creándose una forma curiosa e inusitada como de lucerna romana o de *ojo* de piedra, con la parte más estrecha pegada a la pared y el óculo abierto más hacia la cancha.

6. Los sacrificios humanos

La asociación entre el sacrificio humano y el juego de pelota no aparece en sus inicios, hay que esperar a la época Clásica y se incrementa en el postclásico. Aunque los aztecas y otras culturas mesoamericanas practicaron más que los mayas el sacrificio humano es en el mundo del Yucatán donde este parece más relacionado con el juego de pelota. De hecho, es en esta civilización donde encontramos los mayores testimonios representados sobre ellos, ya sea en El Tajín (850-1100 d. C.)⁹ o Chichén Itzá (900-1200 d. C.). También se relacionan ambos conceptos (sacrificio humano-Juego de pelota) en las culturas de la costa oriental mejicana, Apareció en Veracruz (700-900 d. C.), donde fue descubierta la impresionante *estela del jugador de pelota decapitado*.

9 El yacimiento de El Tajín (estado de Veracruz) perteneciente al periodo Epiclásico mesoamericano fue la capital del imperio Totonaca. Es un yacimiento muy interesante para la comprensión simbólica del juego ya que posee dos canchas. *El Juego de Pelota Norte* es probablemente una de las más antiguas construcciones realizadas en El Tajín y está compuesto por tres capas de losas de gran tamaño. Hay también seis paneles tallados con escenas rituales y un friso ornamental que corre a lo largo de ambas paredes. En ellos se representan escenas de súplicas a los dioses en el marco del ritual del juego. El juego de pelota Sur presenta también escenas de relieve que se encuentra en las paredes laterales de la cancha y que ayudan a comprender la cosmovisión que tenía la cultura totonaca.

Toda la mitología del periodo postclásico maya tiene muy presente el mito narrado más arriba del Popol Vuh y los vínculos establecidos entre el juego de pelota y el sacrificio humano.

Cautivos fueron frecuentemente mostrados en el arte maya y se supone que estos prisioneros fueron sacrificados después de perder un juego de pelota ritual amañado. Sin embargo, en lugar de cautivos casi desnudos y a veces maltratados, los juegos de pelota de El Tajín y Chichén Itzá muestran el sacrificio de jugadores practicados, posiblemente el capitán de un equipo ganador. La decapitación se asocia particularmente con el juego de pelota, ya que cabezas cortadas aparecen en gran parte del arte Clásico Tardío relacionado al juego de pelota, y aparecen repetidamente en el Popol Vuh. En la versión azteca del juego, los cráneos de los miembros del equipo perdedor fueron colocados en un «calaveras» al lado del campo, y su sangre se ofrecía en ofrenda como «alimento de los dioses». Incluso ha habido especulaciones de que las cabezas y cráneos fueron utilizados como pelotas.

También es posible que los cautivos fueran lanzados desde lo alto del talud de la cancha o por una escalinata empinada con ánimo de matarlos en la caída como sacrificio a los dioses.

Sobre quién y cómo eran sacrificados existen diversas teorías. En general es más plausible la idea de que el perdedor era el que debía ser decapitado, aunque también existe la teoría de que era el vencido el que era decapitado en la plataforma adjunta al campo, como un honor. En ese caso las representaciones de bebidas rituales que aparecen en algunos sitios podría tratarse de una especie de narcótico para que el sujeto que iba ser sacrificado (se supone que el capitán) no sufriera mucho con la decapitación (hay que tener en cuenta que esta se hacía con hachas y cuchillos de obsidiana, ya que los mayas no conocían e hierro). Lo más comúnmente aceptado es que los que eran sacrificados eran los perdedores. Varios indicios apuntan incluso en que determinados partidos del juego de pelota estaban amañados para que los enemigos o los vencidos fueran sacrificados

después de jugar como aparte de un ritual que aseguraba que fueran ellos los perdedores para seguir así el mito y el rito religioso que subyace en el juego y el sacrificio. La decapitación además era un tema recurrente en el mundo maya. Téngase en cuenta el conocido mito del nacimiento del maíz con los tres dioses decapitados en el inframundo que dan origen al preciado cereal, tal como se narra, por ejemplo, en la *escalinata jeroglífica 2 de Yaxchilán*

7. Simbolismo

Poco se sabe acerca de los contenidos simbólicos del juego, pero es claro que algunos temas aparecen repetidamente en la escritura académica. Es evidente que en el mundo maya está relacionado totalmente con la Guerra. La pelota puede representar el enemigo vencido, tanto en el reino K'iche' del Posclásico Tardío (Popol Vuh) y en los reinos clásicos como el de Yaxchilán.

Algunos indicios permiten sugerir que, a pesar de diferencias culturales y/o cronológicas, a lo largo de su trayectoria el juego mantuvo una unidad simbólica. La misma evolución del juego –con un primer apogeo durante el Preclásico, un ocaso en los tiempos de Teotihuacán y un segundo apogeo después de la caída de esta ciudad- sugiere ya la permanencia de este rasgo cultural y de su significado

También en el mundo maya la fertilidad parece muy relacionado con el juego. En algunas representaciones de figuras del periodo Formativo aparecen mujeres vestidas con iconografía propia de él y en El Tajín, por ejemplo, el sacrificio de un jugador de pelota parece que aseguraba la renovación de una bebida hecha del maguey parecida al pulque actual.

Es bastante probable también que el juego haga referencia a la dualidad cosmológica, algo así como una lucha perenne entre el día y la noche. También podría referirse esa dualidad a una

batalla entre la vida y el inframundo. Frecuentemente –y más en el mundo maya- los campos de juego fueron considerados como portales del inframundo, por eso se construyeron en lugares emblemáticos, dentro de los recintos ceremoniales centrales. Participar en el juego de pelota representaba una gran implicación en el mantenimiento del orden cósmico del universo y en la regeneración ritual de la vida.

Por último, también el juego de pelota puede estar relacionado con el mundo de la astronomía. Algunos estudiosos y arqueólogos creen que la pelota en su rebote continuo es una representación del sol que cada día sale y se oculta, como un rebote en el horizonte. También existen especulaciones sobre las metas de piedra, que podían representar el amanecer y la puesta del sol o, quizá –menos probable- los equinoccios.

Cada una de estas concepciones simbólicas corresponde a un aspecto del juego o a elementos iconográficos hallados en las canchas o cerca de ellas.

Conclusión

Como se desprende de las páginas anteriores, pese a las lagunas que todavía tenemos por falta de fuentes más precisas en su descripción del desarrollo del Juego de Pelota maya, no cabe duda de que esta actividad mesoamericana fue un deporte de conjunto en toda regla. Tenía su campo, sus equipos, sus reglas, su equipación, su pelota, su puntuación e, incluso, su público. Un deporte en el que se vencía o se perdía, y que, además, todo estaba íntima y totalmente relacionado con la religión, a través de unos mitos fundacionales, unos ritos y una liturgia específicas y un simbolismo extraordinario que le acercan notablemente al origen de otras manifestaciones deportivas como los juegos olímpicos de la Antigüedad. Otras características del Juego de pelota, como los sacrificios humanos, los separan de estos y otros deportes antiguos. Pero no cabe duda de que el Juego de

pelota maya tiene una importancia crucial en el desarrollo del Deporte, de la Cultura y de la Religión que es el tema central de este volumen.

Bibliografía

- Aguilar M. (2015). "Ulama: pasado, presente y futuro del juego de la pelota mesoamericano", Daneels A. (edit.), *Anales de Antropología* 49-I. 73-113.
- Aguilar M. (2004). "Filosofía y simbolismo del juego de pelota mesoamericano". Manuel Aguilar y James E. Brady (eds), *Estudios Jaliscienses* 56, Colegio de Jalisco, Guadalajara. 10-27.
- Benavente, Toribio de (1541) *Historia de los Indios de la Nueva España*, edición española de 1913, Madrid,
- De la Garza, M. (2000). "El juego de pelota según las fuentes escritas", *Arqueología Mexicana* vol. VIII, 44. 50-53.
- Durán, Fray Diego de (1519-1540). *Historia de las Indias de Nueva España e islas de Tierra Firme*. Edición de 1880 de la Imprenta de Ignacio Escalante, México.
- Grube, Nicolai, ed. (2011) *Los mayas. Una Civilización Milenaria*. Ullman
- Hoil Gutierrez, Julio César, (2013) *Chichén Itzá, Tulum y Coba*. Instituto Nacional de Antropología e Historia. Mexico
- Leyenaar, Ted y Parsons, Lee (1988). *Ulama, The ballgame of the Maya and the Aztecs*, Spruyt, Van Mantgem & De Does, Leiden
- Panqueba Cifuentes, Jairzinho Francisco (2015) "Espiritualidades mayas en los juegos de pelota de antebrazo y cadera en el siglo XXI". Dialnet. 2015
- Popol Vuh. Sacred Book of the Quiche Maya People*. (2007). *Translation and Commentary by Allen Christenson*. Mesoweb Publications. Copia electrónica de la edición de 2003
- Sahagún, Fray Bernardino de (1540-1585) *Historia general de las cosas de Nueva España*. Edición en español de Cambridge Uni-

versity Press, 1829. Versión electrónica de 2010 de la misma editorial

Scarborough, Vernon y Wilcox, David, ed. (1991) *The Mesoamerican Ballgame*. University of Arizona Press, Tucson.

Varios Autores. (2017) *Mayas. El enigma de las ciudades perdidas*. MARQ, Museo arqueológico de Alicante

Whittington, M. (2001). *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican ballgame*, Thames and Hudson, New York.