

Capítulo 4

Patrimonio y cultura material mesoamericana. Algunas observaciones sobre los juegos de pelota, de Córdoba y la región

María Luisa Martell Contreras, Jorge Alejandro Ceja Acosta

Resumen

La región de Córdoba cuenta con una gran cantidad de elementos de cultura material del pasado, entre ellos, las edificaciones conocidas como juegos de pelota. Estos rasgos mesoamericanos tuvieron una función importante en las relaciones entre sitios y, al interior de los grupos sociales. De igual manera, fueron “utilizados” por los gobernantes, quiénes eran los responsables de que hubiera riqueza y estabilidad social, para “buscar el favor de los dioses” y obtener buenas cosechas y bonanza. Actualmente en la región de Córdoba, Veracruz hay ausencia de investigaciones arqueológicas e histórico sociales, lo que ha resultado en el poco interés por la preservación del patrimonio cultural del pasado. Desde nuestra perspectiva, el desconocimiento en la región acerca de la existencia de estos bienes culturales, no solo a nivel académico sino también a nivel de la población en general; está relacionado de manera directa con la falta de acciones en cuanto a su conservación.

Palabras clave:
juego de pelota,
patrimonio,
apropiación del
pasado,
región de Córdoba.

Martell Contreras, M. L., & Ceja Acosta, J. A. (2025). Patrimonio y cultura material mesoamericana. Algunas observaciones sobre los juegos de pelota, de Córdoba y la región. En M. L. Martell Contreras, D. Sánchez Aguilera & J. Ceja Acosta, (Coord.). *Pluralidad de voces y memorias. Aceramiento a la diversidad del patrimonio de las Altas Montañas de Veracruz.* (pp. 108-135). Religación Press. <http://doi.org/10.46652/religacionpress.345.c680>



Introducción

Actualmente en los márgenes urbanos de la ciudad de Córdoba, Veracruz, existe un asentamiento de origen mesoamericano llamado Toxpan (lugar de los conejos, en nahuatl). Este sitio posee varios montículos de gran altura y, dadas sus características, posiblemente fue más extenso de lo que hoy se puede observar a simple vista; ya que algunos de ellos fueron absorbidos por la mancha urbana o destruidos incluso, cuando se fundó la villa española de Córdoba.

Sin lugar a duda, una de las estructuras con mayor relevancia es el juego de pelota, conformado por una plataforma doble, desde una perspectiva simbólica, está asociada a la manera en que, en el pensamiento mesoamericano, se entendía el mundo. Estas dos estructuras alargadas y construidas en la plaza Sur-Este del sitio arqueológico, han ido cobrando relevancia con los años en el contexto urbano de Córdoba, llegando a desarrollarse investigaciones científicas a partir de las cuales, se ha podido señalar que uno de los momentos más importantes del desarrollo histórico-social de este lugar fue, en el periodo Clásico mesoamericano (del 300 al 900 d. C.); muy distante en cuanto temporalidad, a la llegada de los españoles.

La existencia de Toxpan permite preguntarnos si ¿existen más sitios en el área con este tipo de estructuras o acaso es el único en su tipo? es decir ¿hay más asentamientos de origen mesoamericano con rasgos como los juegos de pelota? En ese sentido, gracias a los informes y tesis de investigación realizados en la región de Córdoba y áreas aledañas, es posible señalar que sí existieron, y hay más centros cívico-ceremoniales con estos elementos arquitectónicos.

Hace un par de décadas la existencia de asentamientos mesoamericanos en Córdoba y la región, no era un tema común. No obstante, los trabajos realizados en el proyecto de Salvamento Arqueológico San Francisco Toxpan, en el año 2006, por parte de la Universidad Veracruzana; destacaron la importancia de este lugar (dándole visibilidad), como parte del desarrollo histórico de la ciudad.

Para muchas personas, históricamente hablando, la ciudad de Córdoba tuvo un origen netamente español, idea que se fue reforzando a lo largo de los años a través de un mito fundacional en dónde se señalaba de manera insistente, “que no había nadie aquí”. Sin embargo, las investigaciones arqueológicas llevadas a cabo en las últimas tres décadas han servido para demostrar que el área circundante a la zona urbana de la ciudad (incluso al interior de ella), así como áreas rurales; tienen rasgos de cultura material, ya sean objetos o estructuras, que dan cuenta de la existencia de estas poblaciones.

La presencia de más juegos de pelota en la región de Córdoba nos permite desarrollar nuevas reflexiones ¿hay más sitios arqueológicos en la región o cercanos a la ciudad? De existir más sitios arqueológicos con juegos de pelota, nos permitirá replantear el conocimiento arqueológico de la región, además de acrecentar el conocimiento sobre el patrimonio histórico de la región de Córdoba; a favor de la pluralidad en las narrativas históricas más allá de la fundación de la Villa.

Cultura material, como bienes culturales y patrimoniales

Consideramos que los juegos de pelota en la región de estudio, enfatizando en especial el área de Córdoba, son parte de un bien cultural que es necesario conservar por la importancia que tienen, en cuanto a ser elementos patrimoniales que nos permiten comprender el pasado; desde una perspectiva más amplia, multicultural y con distintas cosmovisiones. Observar ese tiempo pretérito, desde nuestro presente, genera un análisis más profundo y reflexivo, acerca de lo que fue el proceso de confrontación y asimilación sociopolítica, entre los grupos mesoamericanos que habitaron la región.

No obstante, este ejercicio de aproximación debe realizarse con base a la investigación sistemática-metodológica y, desde la socialización de lo analizado; para desarrollar propuestas en conjunto con la población, encaminadas a la preservación y conservación de nuestro

patrimonio. Guitián 2007 y Sarasola 2024 mencionan que los bienes culturales son:

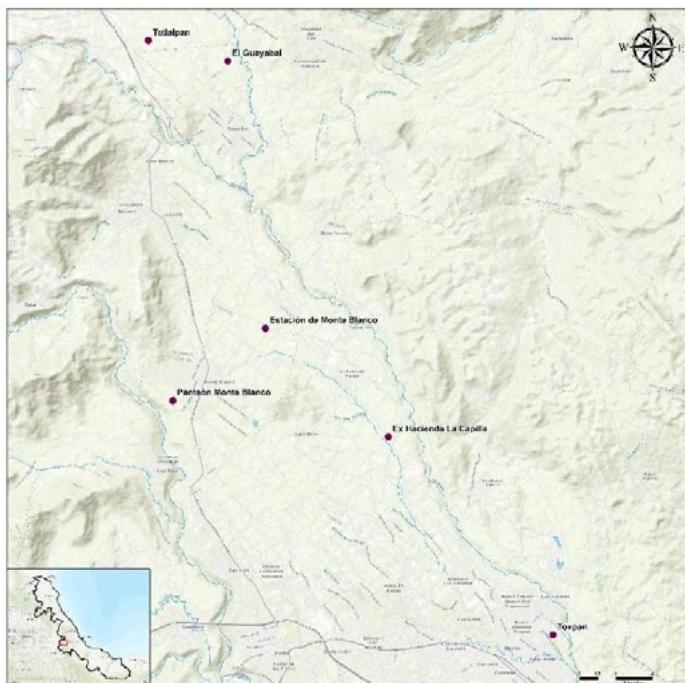
Elementos materiales o inmateriales a los cuales un grupo contemporáneo les asigna un significado y una valoración, tal que los miembros de ese grupo acuerdan reconocerlo como propio ya que les da una identidad social porque consideran que refleja la memoria, los conecta con la historia o les da reconocimiento ante otros.

Es importante señalar que para que eso suceda, los elementos materiales o inmateriales que se señalan deben de ser conocidos por la población, algo que no ha pasado del todo en Córdoba, pues, en términos arqueológicos, se tiene conocimiento de manera general, que solamente hay un sitio en la región, el de Toxpan; desconociendo que la zona es mucho más amplia y, que existen rasgos de cultura material que dan cuenta, de la existencia de otros sitios mesoamericanos.

En ese sentido, esto es parte de lo que trataremos en esta investigación, bajo la finalidad de socializar la información recopilada y coadyuvar en el conocimiento sobre el patrimonio mesoamericano que posee Córdoba, y con la intención de que en un futuro cercano, los pobladores y habitantes de la ciudad, puedan resignificar y apropiarse desde un punto de vista simbólico; de este tipo de bienes culturales.

Cabe mencionar que, gracias a las investigaciones previas de los arqueólogos Beltrán 2015 y Heredia 2023 es que contamos con los datos de los sitios arqueológicos de la región Córdoba-Coscomatepec, en donde han sido identificadas varias estructuras arqueológicas denominadas, juegos de pelota. Las menciones realizadas por ellos y algunos otros arqueólogos nos han permitido realizar una aproximación a estas importantes estructuras del mundo mesoamericano.

Figura 1. Mapa de la región Córdoba-Coscomatepec mostrando la ubicación de los sitios mencionados aquí



Fuente: Jorge Ceja con el software ArcGis 10.8

Juegos de pelota. Generalidades

De manera general, los juegos de pelota en la parte media del estado de Veracruz son, regularmente, dos estructuras alargadas de tipo rectangular, a pesar de que su composición estructural es compleja, pues en algunos casos tienen un montículo de gran altura en uno o en ambos extremos opuestos; sin embargo, pocos han sido excavados y liberados, por lo que no conocemos su forma real, refiriéndonos concretamente a la región de Córdoba-Coscomatepec (figura 1).

La altura de las estructuras puede variar de los 2 a los 4 metros y es posible, que algunas hayan tenido un anillo de piedra en la parte media de cada estructura. Aunque no tenemos evidencia de ese deta-

lle en los juegos de pelota que hemos visitado, existen representaciones gráficas, llamadas códices, de juegos de pelota con anillos en la región. Por ejemplo, en el mapa de *Cuauhtinchan* número 2, se puede observar un topónimo (nombre propio de un lugar) que hace referencia a *Tepetlaxco*, sitio que se encontraba en la ruta entre *Quauhtcho* y *Tzongolican* (Huatusco y Zongolica).

Otro ejemplo de anillos de juego de pelota son las piezas que están 1) en el museo de arqueología de la ciudad de Córdoba, que si bien es cierto no se sabe de dónde procede la misma, nos permite sugerir que posiblemente sea de alguna de las estructuras identificadas en la región; y 2) en el museo comunitario de Coscomatepec, en donde se menciona proviene del sitio de *Tetlalpan I*.

Se debe mencionar que, esta investigación es parte de un proyecto más grande que surgió, cuando se llevó a cabo el análisis de la obsidiana del sitio arqueológico *Toxpan* (2008). Debido a la relativa cercanía del yacimiento de obsidiana en la parte baja del Pico de Orizaba, se pensó que era factible que la mayor parte de las poblaciones mesoamericanas estuvieran relacionadas con la distribución e intercambio de este material.

Si la idea anterior era verdad, debió existir una ruta entre el yacimiento y el sitio de *Toxpan*. Dándole continuidad a esa idea, es que se decidió desarrollar el Proyecto de la Ruta de la Obsidiana. No obstante, y debido a nuevos datos que se han encontrado, se decidió ampliar el análisis arqueológico de la región de Córdoba.

Considerando la extensión territorial del municipio de Córdoba y debido a que los nuevos datos son más abundantes en la parte este, en un eje inclinado de Noroeste a Sureste, correspondiente a los municipios de: *Coscomatepec*, Monte Blanco, Monte Salas, Fortín y Córdoba; decidimos enfocarnos en esta área de mayor tamaño, refiriéndonos a la extensión de total de todos esos municipios.

Para fines prácticos y con la finalidad de no mencionar reiteradamente los nombres de todos los municipios, se ha etiquetado a

la región como Córdoba-Coscomatepec, pues sabemos que hacia el Sur-Este más allá de la ciudad, hay grandes asentamientos arqueológicos que han estudiado otros investigadores (como Palmillas, *Quauhtochco*, etc.), pero en esta primera parte de nuestra aproximación, establecimos nuestro límite en el área antes mencionada.

El juego de pelota en Córdoba y la región

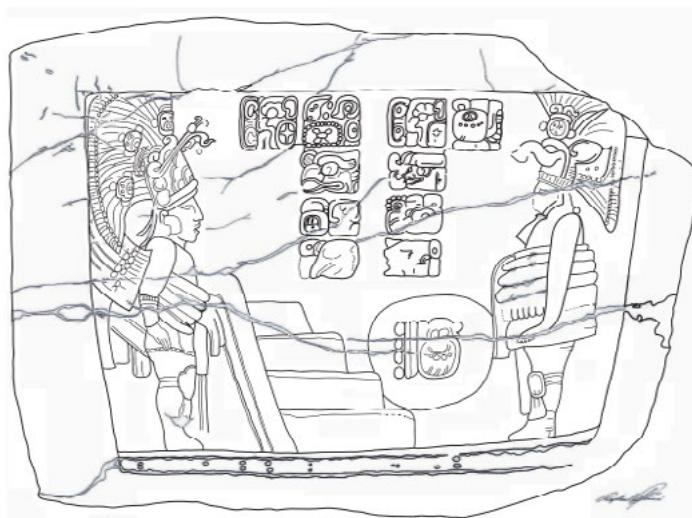
Cuando se habla del juego de pelota en Mesoamérica, se piensa en una pelota de núcleo sólido, golpeada por un jugador utilizando la cadera. A pesar de que esto es una generalización, cuando decimos juego de pelota, es importante mencionar que existieron distintos tipos de juegos, algunos de los cuales se practicaban con las manos o bastones; por lo que aquí solamente haremos mención del juego en donde se utilizaba la cadera. Sobre la función y el simbolismo del juego de pelota existen varios señalamientos, aunque dos son recurrentes: 1) fue una actividad en la que se llevaba a cabo el sacrificio de los jugadores y 2) su práctica estaba asociada a ritos agrícolas.

En este trabajo, queremos plantear la posible funcionalidad de los juegos de pelota en la región, haciendo una comparación entre los mismos, así como proponer varias hipótesis sobre su existencia. A pesar de que la ubicación temporal de los juegos de pelota en la región ha sido definida, a través de la identificación de materiales diagnósticos en superficie (desde la disciplina arqueológica, elementos materiales como cerámica y obsidiana a través de los cuales se puede establecer un periodo de tiempo aproximado); suponemos que este tipo de estructuras comparten el mismo momento histórico, que para el caso de esta área sería, el periodo Clásico mesoamericano (300 al 900 d. C.).

La existencia de los juegos de pelota durante el clásico se debe, según algunos autores, a la recreación de los mitos del viaje de los gemelos divinos (acorde a la mitología maya, *Hunahpu e Ixbalanque* fueron un par de hermanos cuyo sacrificio contribuyó a la creación

del plano terrestre o la tierra) al inframundo o el paso del astro solar por parte de la circunferencia de la tierra; en ambos casos el juego de pelota es el medio por el cual se perpetúa la vida y se establecen las buenas cosechas según el pensamiento mesoamericano (figura 2). Tomando como punto de partida esas ideas consideramos que esas podrían ser algunas de las razones por las cuales los gobernantes locales construyeron este tipo de estructuras en la región.

Figura 2. Panel de Juego de pelota proveniente del sitio arqueológico de Hix wix en Guatemala. En el panel se observan dos jugadores que son en realidad dos gobernantes: el de la izquierda es el gobernante Janaab Ti' O' subordinado de Calakmul, el de la derecha es el gobernante de Calakmul Wammaw K'awil. Ambos juegan a la pelota para reforzar sus vínculos



Fuente: Tunesi (2007, p. 15).

Resulta importante señalar que la posición en la que fueron construidos los juegos de pelota no fue algo al azar, es decir, su ubicación tenía un propósito o intención (Figura 2). En cuanto a las hipótesis planteadas, que tienen que ver con esta orientación (respecto a los puntos cardinales) y dimensiones de los juegos de pelota de la región, de los cuales se tiene conocimiento, planteamos lo siguiente:

Hipótesis de estudio:

1. La orientación de las estructuras es la misma en todos los sitios arqueológicos y eso define una relación entre ellos, de lo contrario, se considera que su orientación tiene significados distintos que responden a las necesidades de cada uno de los asentamientos.
2. La orientación en grados (con relación al norte) de las estructuras podría estar asociada a algún evento astronómico y relacionado con elementos naturales (montañas, cerros, valles, etc.) o perfiles geográficos de la región. De ser así, un análisis entre la orientación de los juegos de pelota, el perfil natural, así como el ascenso y el descenso del sol, nos permitiría corroborar este señalamiento.
3. Es muy probable que las dimensiones de los juegos de pelota tengan que ver con la jerarquía que los sitios tenían, a nivel regional. En ese sentido, las demás estructuras (montículos y plataformas) que los “acompañan” y, que forman parte de estas plazas cívico-ceremoniales, son elementos que refuerzan esta idea.
4. El juego de pelota es solamente un medio, en un discurso más amplio, que tiene que ver con la continuidad del ciclo de vida-muerte esencial para los grupos mesoamericanos.

En la región, han sido identificados seis juegos de pelota en los municipios de Córdoba, Monte Blanco, *Chocomán* y *Coscomatepec*. Hasta el momento solamente *Toxpan*, tiene una delimitación oficial por parte del Instituto Nacional de Arqueología e Historia, y está en lo que actualmente son las instalaciones de la Universidad Veracruzana; los demás sitios se encuentran en parcelas de pequeños propietarios y se ha sabido de ellos, gracias a investigaciones de posgrado, que han realizado algunos investigadores.

Si bien es cierto que la temporalidad de la mayoría de los sitios arqueológicos es amplia, es decir, hay evidencia de su existencia desde el Preclásico, 2500 a. C. a 200 d. C. (momentos históricos tempranos) hasta el Posclásico, 900 a 1521 d. C. (cerca y hasta la llegada de los españoles) (*Cfr.* Beltrán, 2015 y Heredia, 2023); en este trabajo nos enfocaremos exclusivamente en el periodo Clásico, en donde el juego de pelota tiene su mayor auge, haciendo un fuerte énfasis en el Clásico Tardío.

La razón de lo anterior es, porque consideramos que ese periodo de tiempo fue el momento en el que el juego de pelota en los asentamientos de la región tuvo un papel relevante, fundamental en la manera de concebir y entender el mundo; que formó parte de la cosmovisión mesoamericana y se reflejó en este, y muchos otros lugares de aquella época.

Un tema actual que se menciona para la región y otros estados es la oleada de personas, que invadieron la zona, provenientes del Altiplano Central. Acorde a algunos investigadores, este hecho ha sido identificado a partir del cambio de estilo iconográfico (imágenes, esculturas, figurillas, etc.); sobre todo, al representar a grandes personajes en las estelas del Centro-Sur de lo que hoy es el estado de Veracruz. Este periodo denominado por los investigadores como Epiolmeca, tuvo dos momentos importantes y representativos en las regiones de Oaxaca y la región Maya.

Al respecto, Teotihuacán sin lugar a duda, fue una fuerza expansiva que por un momento influyó en muchos de los sitios que aquí nos interesan. Hasta ahora sería difícil pensar que los grupos militarizados de esa gran urbe no pasaron por la región, pues si lo vemos de esta manera, en ambos casos, tanto para el área de Oaxaca como el área Maya; la región que estamos investigando, era un lugar de paso para llegar a los sitios mencionados.

El impacto que tuvo Teotihuacán en la región Córdoba-Coscomatepec es un aspecto importante para destacar, sin embargo, será

abordado en otra investigación dado que el interés del presente trabajo está relacionado, precisamente, con la caída de este señorío y de la nueva reestructuración que hubo al final del periodo Clásico; momento en el que el juego de pelota, al parecer, tiene mayor peso y representatividad.

En ese sentido, los sitios que se muestran en la siguiente tabla (véase Tabla 1), en donde también hay datos que evaluaremos con las hipótesis expuestas párrafos arriba, son los que corresponden a los asentamientos con elementos de juegos de pelota y, que forman parte del área de estudio.

Tabla 1. Sitios arqueológicos con evidencia de juegos de pelota en la región Córdoba-Coscomatepec.

Sitio	Grados°	Orientación	Cronología	Largo/ Mts
Toxpan	315	Nw	Clásico	34
Estación de Monte Blanco	315	Nw	Clásico	43
Ex Hacienda La Capilla	330	Nw	Clásico	40
Panteón Monte Blanco	315	Nw	Clásico	41
El Guayabal II	305	Nw	Clásico	37
Tetlalpan I	295	Nw	Clásico	60

Fuente: Elaboración propia

Nuestra primera idea para evaluar es, que la orientación o rumbos del universo (desde la perspectiva mesoamericana) de los juegos de pelota en la región, podría ser significativa para entender la cosmovisión local y, que analizarlos, nos permitirá tener una perspectiva más amplia del pasado mesoamericano de la región. En el mundo mesoamericano los rumbos del universo empezando por el Este tenían un significado espacial, pues estaban relacionados con: conceptos, colores, animales, dioses patrones; entre otras cosas.

Hasta ahora en los juegos de pelota observados en la región encontramos una única orientación eje Norte-Sur, aunque para ser más exactos, es un eje Noroeste-Sureste, debido a la variación de grados con respecto al Norte. Algunos investigadores como Dannels (2019, p. 81), han mencionado que dicha orientación se relaciona con la fertilidad.

La visión simbólica del Juego de Pelota

Una de las representaciones más significativas que conocemos de los rumbos del universo y sus asociaciones es la mostrada en el códice Fejérváry Mayer (figura 3). Consideramos que muchos de los elementos que aparecen en el códice son acordes con la forma del pensamiento mesoamericano y, que analizarlo en comparación con el juego de pelota, nos permite comprenderlo mejor, en términos de su simbolismo y significado. Asimismo, sabemos que investigadores como Taladoire (2109, p. 27), creen que este tipo de análisis podría ser insuficiente, pero para los fines de nuestro trabajo, es afín a lo que deseamos explicar.

Como primer punto debemos mencionar que, basándonos en la representación de este códice, no sólo los rumbos definidos como: Norte, Sur, Este y Oeste nos parecen interesantes, sino también, los “inter-ejes” que se encuentran en medio de los principales; los cuales podríamos decir, son los ejes reales sobre los que están orientados los juegos de pelota analizados aquí.

Siguiendo la representación del Fejérváry Mayer, las deidades centrales del Norte: *Tlaloc* y *Tepeyolotli* (dioses del agua y de las montañas respectivamente), aparecen dentro de un trapecio amarillo con puntos rojos. Ambos personajes se ubican en los costados de un árbol de mezquite, sobre el cual se encuentra un águila; este árbol surge de una vasija con huesos y de un “elemento circular” (probablemente la representación de una pelota de hule).

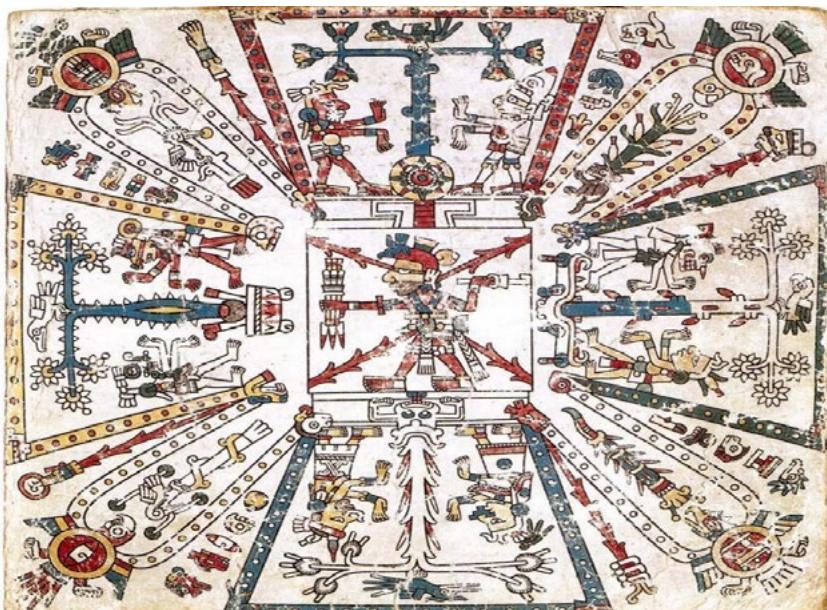
En la parte Sur, dentro de un trapecio color verde con puntos amarillos, se puede apreciar a *Cinteotl* (dios del maíz) y a *Mictlante-cuhtli* (dios de la muerte). De la misma forma que los dioses anteriores, están ubicados a los costados de un árbol, pero ahora de cacao; sobre el cual hay un loro. Este árbol surge de las fauces abiertas del monstruo de la tierra (elemento asociado al inframundo).

Siguiendo con la descripción, pero ahora en el área intermedia, con orientación Norte-Oeste, es decir Noroeste, se puede observar a una guacamaya que tiene en la parte media del cuerpo un escudo rojo con una banda amarilla; en cuyo interior hay un pedernal (cuchillo ritual asociado al origen y sacrificio). Esta ave desciende sobre un árbol que no hemos identificado y el cual está delimitado por una “U” invertida en color blanco, con puntos amarillos. Sobre el árbol se posa un colibrí. En el extremo derecho se encuentra la representación de una extremidad mutilada, que muestra parte del hueso y, del otro lado, un chorro de sangre cae sobre la cabeza de un lagarto.

En la parte opuesta (en dirección diagonal), correspondiente al Sureste, hay un loro cabeza amarilla que tiene en la parte media del cuerpo un escudo de color rojo con una banda de color amarillo tenue y, al interior, la cabeza de un conejo. El ave desciende sobre una mata de maíz, en la cual en su parte baja, se puede ver lo que podría ser un perro o un roedor. Ambos elementos están enmarcados por una “U” invertida de color amarillo con puntos rojos. Al igual que en la descripción anterior, pero en el extremo izquierdo; hay una cabeza humana degollada que vierte un chorro de sangre sobre la cabeza de un águila.

Tomando en cuenta los elementos simbólicos descritos que aparecen en el códice Fejérvary Mayer, puede observarse que existe una relación entre las interconexiones de los rumbos del universo, asociados a los cuadrantes Noroeste y Sureste; los cuales están relacionados con los tributos, ofrendas y sacrificios hechos por los grupos mesoamericanos a la fertilidad, para pedir buenas cosechas y abundancia.

Figura 3. Códice Fejérvary Máyer (tomado de la revista Arqueología mexicana pág. 20-21). Nota: la imagen está orientada hacia el norte (arriba) y en el contrario hacia el sur (abajo).



Fuente: Códice fejérvary-mayer, primer página

El segundo punto de análisis se relaciona con los grados que tuvieron los juegos de pelota, con relación al Norte. Encontramos que existe una orientación de 315° grados, que se repite de forma constante, en los juegos de pelota de la región, específicamente en los sitios arqueológicos de: *Toxpan*, Estación de Monte Blanco y Panteón de Monte Blanco; mientras que en el resto de los sitios analizados, parece que la variación en los grados podría relacionarse con otra cosa.

Sabemos que la desviación en grados podría estar asociada a eventos astronómicos, pero es una observación que tenemos pendiente para estudiar con mayor detenimiento. Canizalez (2022, p. 64), por ejemplo, ya ha señalado que en sitios arqueológicos como el de Toxpan el montículo mayor, plaza Norte, tiene un azimut de 320° y, que está relacionado con el Cerro de Millán; por lo que el juego de pelota del sitio está orientado en otra dirección.

La imagen del códice Fejérvary Máyer corresponde a un *Tonal-pohualli*, calendario conformado por un ciclo completo de 260 días, usado por los sacerdotes para determinar cuáles días eran favorables o no para hacer determinadas actividades; es decir, era un calendario de adivinación. En ese sentido, podemos asociar esta representación con el simbolismo del juego de pelota en cuanto a que, uno de los propósitos de “jugar” era, para favorecer las condiciones en el universo y lograr buenas cosechas. Como parte de este juego ritual, los gobernantes tuvieron un papel significativo.

El Juego de pelota como escenario ritual-simbólico de los gobernantes

Uno de los elementos poco mencionados en relación con los juegos de pelota es, el rol de los gobernantes en los ritos de mantenimiento y del balance, entre el mundo supranatural (en donde viven los dioses) y el mundial o plano terrestre. Al respecto, el investigador Iannoe (2018), sugiere que los gobernantes mayas durante el clásico y sobre todo en la etapa terminal del periodo, cumplen un papel social muy importante; pues los gobernantes son el medio para obtener el favor de los dioses y, son ellos, quienes a través de sus ritos deben de mantener el bienestar de la población común.

Decidimos adentrarnos en los modelos de gobernantes mayas, por una razón. Como señala Martin en *La Caída de los Reyes Divinos* (2002), por algún motivo que aún está en debate, varios grupos de esa región fueron decayendo y, dejaron de erigir monumentos en piedra, llamados estelas y de realizar inscripciones o grabados. Posterior a esa caída hubo un resurgimiento donde se retomó la tradición de legitimar a los gobernantes con estelas adicionando un cambio, la incorporación de ciertos elementos visuales o una moda, relacionada con el Altiplano central.

La otra variable que decidimos utilizar proveniente de la región Maya son todos los datos existentes sobre el papel de los gobernantes,

derivados de la escritura con símbolos (llamado también epigrafía), expuestos en: estelas, vasijas y otros elementos. Lo anterior nos permite tener un claro panorama del rol del gobernante, así como de sus obligaciones y compromisos tanto con la población, como con los dioses.

Con base a lo ya expuesto, consideramos que los gobernantes tuvieron un papel más dinámico. Se tiene la idea de que eran personajes intocables y todopoderosos, pero también fueron susceptibles a ser destronados, abatidos y sacrificados. El gobernante, para mantenerse en el poder, tenía que demostrar que era un buen intermediario para ganarse el favor de los dioses y los gobernados, debían de percibir esos beneficios; de otra manera el rey o reina, podía ser sustituido por un gobernante joven o por un nuevo gobernante.

Los gobernantes a través del auto sacrificio, de rituales como la “quema de pelotas de hule” e incluso, sacrificios de cautivos de alto rango en el juego de pelota; eran bendecidos por los dioses, dándoles prosperidad y abundancia tanto a ellos, como a su pueblo. Recreaban en el juego de pelota, mediante decapitaciones rituales (poniendo énfasis en los “chorros de sangre” que brotan del cuello del sacrificado y caían en el suelo), el renacimiento del joven dios del maíz (véase las Figuras 4 y 5).

Figura 4. Personaje que ha sido decapitado en el juego de pelota, permanece sentado sobre una pelota, mientras del cuello salen los chorros de sangre mostrados simbólicamente como serpientes (Mural de las Higueras, Veracruz).



Fuente: Dannels (2019, p. 91).

Figura 5. Escena de decapitación en el juego de pelota. Imagen parcial de vasija trípode estilo Teotihuacano procedente de Escuintla, Guatemala.



Fuente: Kerr (2003, K 8684).

El juego de pelota fue el medio a través del cual el gobernante, reducía las tensiones sociales al interior de su grupo y, bajo esta dinámica de ritualidad y sacrificio, las personas que pertenecían a ese grupo “exigían”, que los dioses los vieran con buenos ojos, para que no cayeran en desgracia, que los alejaran de la envidia, pudieran expandir su territorio, tener más recursos; y, así, no tomarlos por la fuerza de los sitios vecinos.

Todos estos actos que los gobernantes realizaban, les servían para justificar su permanencia en el poder, pero también en esta búsqueda de obtener el favor de las deidades, debían competir con otros gobernantes, para ver quién sería el favorito. Sabemos, que a pesar de que en el juego de pelota se realizaron sacrificios reales, también se llevaron a cabo sacrificios simbólicos.

La presencia de elementos de cultura material como: yugos, cabezas de piedra y figurillas de barro de personajes con atavío de jugadores; nos permiten hacer estos señalamientos. En el caso que nos ocupa, debido a que no existen datos de excavación en todos los juegos de pelota de la región (o se han excavado de manera parcial), resulta problemático realizar interpretaciones generales.

Asentamientos mesoamericanos de la región y, los juegos de pelota

Cómo ya se señaló anteriormente, el juego de pelota tuvo varios propósitos, entre ellos, reducir las tensiones sociales mediante un lenguaje simbólico que era conocido por los grupos de poder y sus gobernados, mismo que fue utilizado para consolidar relaciones de alianza; es por eso que nos preguntamos al inicio si ¿era posible distinguir a través de los discursos simbólicos, las diferencias entre asentamientos arqueológicos? Aunque por el momento, es difícil establecer esas diferencias, creemos que la región Córdoba-Coscomatepec, no estuvo exenta de conflictos y disputas.

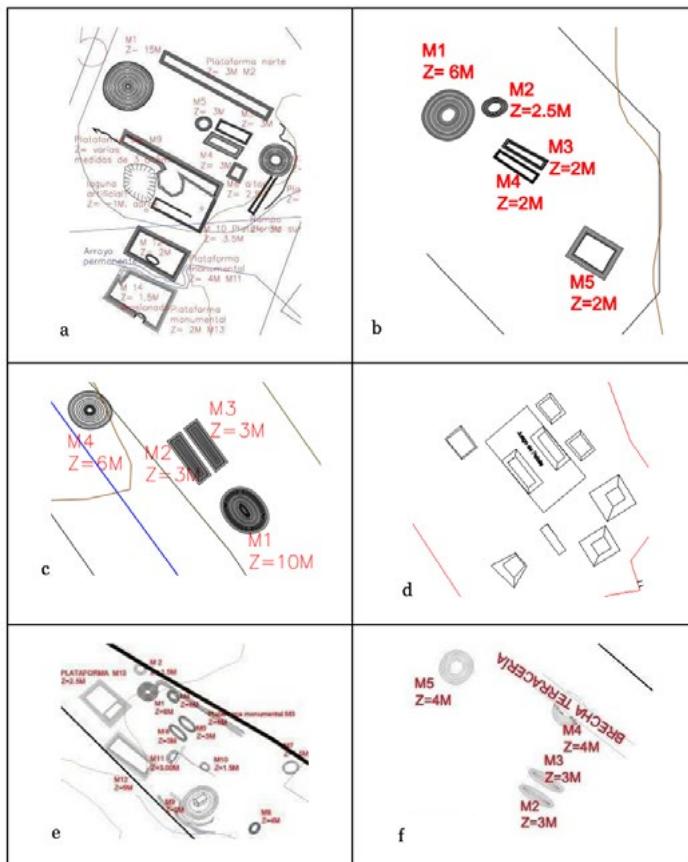
Existen datos de que la región fue dominada en más de una ocasión por grupos provenientes de la Costa del Golfo y de Altiplano central, pero aún con todo esto, tenemos la seguridad que aún avasallados a grandes señoríos como los olmecas, teotihuacanos o grupos poderosos del lago de Tenochtitlán; los gobernantes locales también buscaron conquistar a sus vecinos o evitar ser conquistados por ellos. Como ya se señaló, el deber de un gobernante era mostrar que eran cercanos a los dioses y bajo su tutela, la prosperidad nunca terminaría.

Si bien es cierto que aún no hemos encontrado una variable clara que nos permita distinguir diferencias en los significados del juego de pelota, hemos notado que, en tamaño y número de estructuras, los asentamientos arqueológicos son distintos. El sitio de Tetlalpan-I tiene un conjunto de estructuras complejo (figura 5a), en donde podemos observar que el juego de pelota tiene una estructura piramidal en la parte Noroeste, mientras que a un costado de la parte Sureste hay otra estructura piramidal grande; encerrando a este conjunto otra pirámide de mayor tamaño, una más, junto con dos largueros.

La Estación Monte Blanco (figura 5c), tiene por la parte Noroeste una estructura piramidal que define el espacio del juego de pelota, mientras que por el costado oeste, cuenta con una gran plataforma que permite definir y delimitar una plaza.

Los sitios de: Panteón Monte Blanco (figura 5f) y Ex Hacienda La Capilla (figura 5c), *Toxpan* (figura 5d) y el Guayabal-II (figura 5b) son menos complejos, pues sus juegos de pelota tienen en ocasiones, una estructura que delimita los extremos.

Figura 6. Los juegos de pelota reportados en la región de Coscomatepec-Córdoba. a) Tetlalpan I b) El Guayabal II c) Ex Hacienda La Capilla, d) Toxpan e) Estación Monte Blanco f) Panteón Monte Blanco.



Fuente: Heredia (2025).

Nota. Todas las imágenes están orientadas al norte.

Consideramos que el asentamiento de *Tetlalpan-I* era un sitio rector y que en una escala de menor jerarquía podría estar La Estación Monte Blanco y *Toxpan*; en un nivel inferior, los sitios de Panteón Monte Blanco y *Guayabal-II*. Si imaginamos una línea recta entre el sitio La Estación Monte Blanco y *Toxpan*, los sitios cercanos a La Estación Monte Blanco serían: Panteón Monte Blanco, a un poco más de 3 kms y el sitio de Ex Hacienda La Capilla, a 5 kms; mientras

que *Toxpan* está a 12 kms.; teniendo todos ellos como elemento en común, un juego de pelota.

Lo anterior nos permite señalar que hay varios sitios arqueológicos con distintos rangos jerárquicos en lo que posiblemente fue una ruta, como ya se mencionó, de escasos 12 kms de distancia. Lo cual nos parece significativo, ya que, el tamaño en extensión de los núcleos arquitectónicos, más la extensión que tuvo la población común, podría hacer que los sitios tuvieran poco espacio entre sí.

Daneels (2019, p. 77), menciona que por lo regular las canchas del juego de pelota en la región de Veracruz, están asociadas a centros de primer y segundo orden, tal sería el caso de Tetlalpan y La estación Monte Blanco; aunque ella también menciona que hay algunos casos excepcionales de sitios con menor rango, entre los que podríamos mencionar al Guayabal y a la Ex Hacienda La Capilla.

En el caso de este último sitio arqueológico tenemos algunas dudas, ya que es un sitio con dos montículos mayores de entre 6 y 10 metros de altura y, según el croquis realizado por Heredia (2023), no parece tener más estructuras. Este lugar se encuentra al lado del casco de una hacienda cafetalera. Entre el sitio y esta hacienda, pasa una carretera pavimentada.

En la parte frontal de la finca, se construyeron varias cuarterías para los trabajadores, por lo que es muy posible que las estructuras arqueológicas fueran desmanteladas para tal propósito, ocasionando que el sitio se encontrara en un proceso paulatino de destrucción. Esta puede ser la razón del escaso número de estructuras en esa área y que también, se le clasifique como un sitio de menor rango jerárquico.

Reiteramos que lo que se ha expuesto, surge de nuestro interés por comprender la presencia y dinámica del juego de pelota en la región, incluyendo un elemento de suma importancia como lo fue “el gobernante”; considerado como el vínculo entre las deidades y los pobladores. No obstante, y, dadas las características de los trabajos

arqueológicos que se han realizado en el área, aún falta mucho por investigar. Reconocer y hacer visible ese pasado, nos lleva a pensar ¿Qué hubiera sucedido en la región, ante una gran sequía y gente padeciendo hambre? o ¿sí en un evento de guerra, algún gobernante hubiese sido capturado y sacrificado? De una u otra forma, no podemos pensar en ese tipo de acontecimientos de manera aislada, sin reafirmar que los juegos de pelota están ahí, en los sitios mencionados, por alguna razón específica.

Hasta el momento solamente se tiene evidencia de la imagen de un jugador de pelota en la región, en la estela de Tepatlaxco proveniente de Orizaba. En ella se observa un personaje de pie “preparándose para el juego”. A un costado de la escena principal y casi fuera de cuadro, apenas perceptible, aparece un personaje arrodillado (figura 6).

De las imágenes que conocemos en donde aparecen jugadores de pelota conocemos tres escenarios: 1) jugadores practicando el juego de pelota en un espacio abierto en donde es posible ver gradas y observadores, como en una escena cotidiana 2) dos únicos jugadores, uno frente al otro y en dónde ellos son el tema principal y 3) un personaje principal en espera de recibir la pelota, la cual va “botando” escaleras abajo. Dentro del contorno de esta, se observa el cuerpo de otro personaje con los brazos atados a la espalda (el cual podría ser un cautivo de guerra), que posiblemente será sacrificado.

Se sabe que la región de Orizaba (*Ahuilizapan*, como se le conocía anteriormente) fue un sitio rector reconocido en la matrícula de tributos mexicas, dependiente de los señoríos del Altiplano Central, razón por la que nos parece coherente que esta imagen fuera parte de una escena en donde el jugador, posiblemente un gobernante, en un acto simbólico; se prepara para iniciar el juego ritual de la pelota, el cual que terminaría con el sacrificio de una persona.

En términos de ilustrar lo que se ha venido comentando (en cuanto al papel del gobernante en los ritos relacionados al juego de

pelota) y a pesar de que la siguiente estela no es de la región de estudio, se considera importante mencionarla. La Estela de Alvarado (figura 7), muestra a un personaje de pie con su mano izquierda levantada, mientras que la derecha, con la que parece estar sosteniendo algo; se encuentra frente a un personaje postrado cuyas manos están atadas. En esa posición, pareciera como si éste último estuviera suplicando y, alzando sus manos, queriendo tocar parte del atavío del gobernante.

Figura 7. Estela de Tepatlaxco. Muestra a un jugador de pelota siendo apoyado por alguien para afianzar su ropaje de jugador. En el extremo inferior derecho un personaje arrodillado

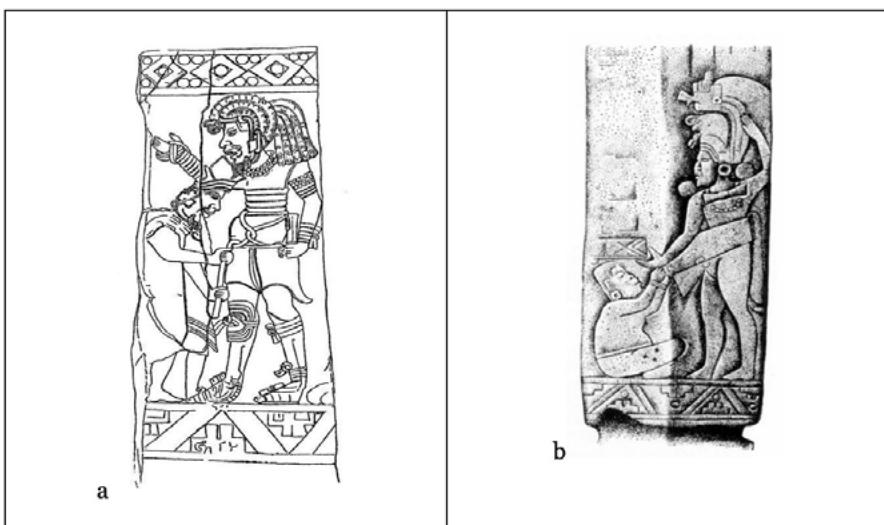


Figura 7a. Estela de Tepatlaxco. Muestra a un jugador de pelota siendo apoyado por alguien para afianzar su ropaje de jugador. En el extremo inferior derecho un personaje arrodillado (Tomado de Lira 2019; 188).

Figura 7b. Estela de Alvarado. Gobernante frente a cautivo, en la cintura del personaje de pie posiblemente un protector o yugo utilizado por los jugadores de pelota.

Fuente: Lira (2019, p. 188).

Con base a los elementos enumerados y descritos consideramos, que la región pudo estar inmersa en un dinamismo excepcional durante la última etapa del periodo preclásico en la zona central de Veracruz, Epiolmeca (300 a. C.-250 d. C.), mismo que se extendió has-

ta el Clásico (200/300 d. C.-900 d. C.); en donde el juego de pelota, junto con los gobernantes, fueron parte central de las narrativas que dieron sustento a la cosmovisión (la manera en se percibe y entiende el mundo) de estos grupos mesoamericanos.

A pesar de que en la región Córdoba-Coscomatepec hay evidencia de asentamientos arqueológicos, poco se sabe de la interacción que se generó entre estos sitios. Acorde a la cronología que se ha establecido para el área (a partir de algunas investigaciones realizadas) pensamos que existió una larga continuidad, en la que seguramente, también existió tensión social. Al respecto, la existencia de juegos de pelota en algunos asentamientos de la región nos permite hacer dos conjeturas: una, la necesidad de la búsqueda de un bienestar social que debía ser otorgado por los dioses, mediante la intercesión del gobernante y, dos, era necesario proporcionar “alimento” a los dioses, a través de los ritos de sacrificio y autosacrificio; realizados por el gobernante.

Finalmente, es relevante destacar que, el juego de pelota visto como un mero elemento arquitectónico, resulta ser un señalamiento plano. Por el contrario, si se le considera como parte de una narrativa, de una forma de entender la vida y, con un sentido social; podemos generar más interrogantes que nos permitan desarrollar nuevas interpretaciones sobre la región.

Como se pudo observar, los juegos de pelota parecen estar relacionados con la obtención de buenas cosechas y la abundancia. La diferencia verificada, en grados con respecto al Norte, es un aspecto sobre el cual hay que realizar más investigaciones; pues queda la duda del porqué los juegos de pelota antes señalados, están orientados hacia la misma dirección, es decir, mantienen el mismo rumbo. En ese sentido, nuestro próximo objetivo es discernir, cómo podemos aproximarnos al estudio de estos elementos, con metodología y herramientas no invasivas.

Conclusión

Si bien se puede argumentar que el uso del simbolismo expresado en el códice Fejérvary Máyer o las expresiones mostradas en las pinturas de las Higueras, así como en los paneles mayas sobre el juego de pelota, podrían no reflejar la forma local de pensar, es necesario tomar en cuenta que hay un pensamiento generalizado mesoamericano, que permea la forma de ver el mundo; por lo que consideramos que al final del Clásico e inicios del Posclásico, el análisis aquí realizado está justificado, pero debemos ampliar nuestra investigación, para identificar no solamente las semejanzas, sino también las diferencias y particularidades de los juegos de pelota en la región, Córdoba-Coscomatepec.

Se sabe que en muchas áreas del mundo mesoamericano hubo reajustes en esa transición de periodos, por lo que también nos interesaría estudiar qué sucedió más tarde en la región, pero por el momento solamente pretendemos, retomar aspectos de investigaciones realizadas anteriormente y, comparar con los datos que en la actualidad se han encontrado.

La razón principal de nuestra aproximación es mostrar una región históricamente vibrante, llena de contrastes y de matices sociales en el pasado. Creemos que, si bien hubo momentos de tranquilidad, también existieron momentos de convulsión. Sabemos que aún falta mucho por investigar, pero estimamos que la existencia de nuevos sitios arqueológicos de los que antes, poco o nada se sabía; es una invitación a reinterpretar la historia regional.

Consideramos que nuestra perspectiva aporta dudas razonables sobre la función del juego de pelota y establece una nueva dirección, en cuanto a las investigaciones sobre los gobernantes como personajes en constante competitividad, ante los dioses y las poblaciones gobernadas. Asimismo, deseamos que esta perspectiva permita desarrollar nuevas metodologías de estudio, para que podamos socializar e intercambiar con personas interesadas en el tema y, despertemos el interés sobre el potencial de los bienes culturales que tiene Córdoba.

Referencias

- Beltrán Malagón, M. B. (2015). *Historia prehispánica de la región de Córdoba, Veracruz: Desde las noticias de viajes a las intervenciones arqueológicas* [Tesis de maestría, Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH)].
- Cañizalez Castañeda, A. T. (2022). *El asentamiento arqueológico de San Francisco Toxpan. Un análisis desde la geografía simbólica* [Tesis de licenciatura, Universidad Veracruzana (UV)].
- Daneels, A. (2019). El juego de pelota en el centro de Veracruz, reflexiones a partir de las canchas en la cuenca baja del Cotaxtla. In A. Daneels, N. Donner, & J. Hernández Arana, (eds.). *El juego de pelota en el centro de Veracruz* (pp. 87–118).
- Estela de Alvarado. (s. f.). Mediateca - Instituto Nacional de Antropología e Historia. <https://n9.cl/knppnm>
- García Patzán, D. M. (2019). The decapitation ritual and the ancient Maya ballgame: From archaeological evidence to sacred stories. *Axis Mundi*, 30–41.
- Gutiérrez, D. (2007). Bienes culturales y museos: Algunas reflexiones. *Argos*, 24(50), 132–155.
- Heredia Guillen, V. F. (2023). *El Preclásico y su continuidad en la región oriental del Pico de Orizaba. Los sitios arqueológicos de Chocomán, Tomatlán y Coscomatepec Veracruz* [Tesis de doctorado, Escuela Nacional de Antropología e Historia (ENAH)].
- Iannone, G. (2018). Cross-cultural perspectives on the scapegoat king: The anatomy of a model. In G. Iannone, B. A. Houk, & S. A. Schwake, (eds.). *Ritual, violence, and the fall of the classic Maya kings* (pp. 23–60).
- Kerr, J. (s. f.). Maya vase database. <https://n9.cl/dg3js>
- León-Portilla, M. (2005). *El Tonalámatl de los Pochtecas* (Códice Fejérváry-Mayer). Arqueología Mexicana.
- Lira López, Y. (2019). El juego de pelota en Maltrata. In A. Daneels, N. Donner, & J. Hernández Arana, (eds.). *El juego de pelota en el centro de Veracruz* (pp. 169–192).
- Martel Contreras, M. L. (2009). ¿Dónde está el Posclásico? Una visión preliminar del Sitio Arqueológico San Francisco Toxpan. In Y. Lira López, (coord.). *Cincuenta años de antropología en la Universidad Veracruzana. Contribuciones* (pp. 141–155).

- Martel Contreras, M. L. (2010). *San Francisco Toxpan. Una aproximación interpretativa del registro arqueológico a partir del contexto estratigráfico* [Tesis de licenciatura, Universidad Veracruzana (UV)].
- Martin, S., & Grube, N. (2002). La caída de los reyes divinos. In *Crónicas de los reyes y reinas mayas. La primera historia de las dinastías mayas* (pp. 226–230). Planeta.
- Sarasola, J. (2024). Bien cultural. Ikusmira. <https://n9.cl/stapm>
- Talدوire, É. (2019). El juego de pelota, balance y perspectivas. In A. Daneels, N. Donner, & J. Hernández Arana, (eds.). *El juego de pelota en el centro de Veracruz* (pp. 23–55).
- Tunesi, R. (2007). A new monument mentioning Wamaw K'awiil of Calakmul. *The PARI Journal*, 8(2), 13–19.

Mesoamerican Material Culture and Heritage: Some Observations on the Ballcourts of Córdoba and the Region

Patrimônio e Cultura Material Mesoamericana: algumas observações sobre os Jogos de Bola de Córdoba e da Região

María Luisa Martell Contreras

Cronista del Ayuntamiento de Córdoba | Veracruz | México

mmartellcontreras@gmail.com

Maestra en Antropología Sociocultural por el “Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades, Alfonso Vélez Pliego” de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Licenciada en Antropología con especialidad en Arqueología, por la Universidad Veracruzana y, doctoranda en Administración y Gestión estratégica por el Centro de Investigaciones Sociales y Dirección Estratégica, Puebla. Actualmente es la primera mujer cronista del Municipio de Córdoba, cargo desde el cual ha trabajado aspectos como la investigación, divulgación y acercamiento del acervo documental, del Archivo Histórico Municipal, a la población en general; a través de exposiciones digitales y artículos.

Jorge Alejandro Ceja Acosta

Investigador Independiente | México

jcejaacosta@gmail.com

Egresado de la Universidad Veracruzana, en donde cursó la licenciatura en Antropología. Cuenta con una Maestría en Arqueología por parte de la Escuela Nacional de Antropología e Historia y se ha especializado en Etnoarqueología, es doctorante en Antropología por parte de la Universidad Nacional Autónoma de México y se ha enfocado en estudios de tecnología antigua de la obtención de sal. Es especialista en Sistemas de Información Geográfica y bases de datos para Ciencias Sociales, se ha enfocado en la Sistematización de geodatos aplicados a Proyectos de Geosísmica en lenguaje de Programación Phyton. Actualmente sus intereses son: recolección de datos arqueológicos con métodos no invasivos como la fotogrametría, análisis de datos geoespaciales con imágenes satelitales e imágenes planas y su aplicación para interpretación; así como la sistematización y automatización de procesos en Visual Basic y Python para Excel.

Abstract

The Córdoba region possesses a wealth of material culture elements from the past, including structures known as ballcourts. These Mesoamerican features played a significant role in inter-site relationships and within social groups. Likewise, they were "utilized" by the rulers, who were responsible for ensuring wealth and social stability, to "seek the favor of the gods" and obtain bountiful harvests and prosperity. Currently, the Córdoba region in Veracruz lacks archaeological and socio-historical research, which has resulted in little interest in preserving its past cultural heritage. From our perspective, the lack of awareness in the region about the existence of these cultural assets, not only in academia but also among the general population, is directly related to the absence of conservation actions.

Keywords: ballgame, heritage, appropriation of the past, Córdoba region.

Resumo

A região de Córdoba possui uma grande quantidade de elementos de cultura material do passado, incluindo as edificações conhecidas como jogos de bola. Esses traços mesoamericanos tiveram uma função importante nas relações entre sítios e no interior dos grupos sociais. Da mesma forma, foram "utilizados" pelos governantes, que eram responsáveis por assegurar riqueza e estabilidade social, para "buscar o favor dos deuses" e obter boas colheitas e bonança. Atualmente, na região de Córdoba, Veracruz, há uma carência de pesquisas arqueológicas e histórico-sociais, o que resultou no pouco interesse pela preservação do patrimônio cultural do passado. Desde nossa perspectiva, o desconhecimento na região sobre a existência desses bens culturais, não apenas no meio acadêmico, mas também junto à população em geral, está diretamente relacionado à falta de ações para a sua conservação.

Palavras-chave: jogo de bola, patrimônio, apropriação do passado, região de Córdoba.