



Ra Ximhai

ISSN: 1665-0441

[raximhai@uaim.edu.mx](mailto:raximhai@uaim.edu.mx)

Universidad Autónoma Indígena de México  
México

Panqueba-Cifuentes, Jairzinho Francisco

Chaaq (Juego de pelota mesoamericano): Un juego ancestral entre emergencias culturales

Ra Ximhai, vol. 8, núm. 3, septiembre-diciembre, 2012, pp. 49-64

Universidad Autónoma Indígena de México

El Fuerte, México

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46123843004>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

 redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

*CHAAJ*

(JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO):

UN JUEGO ANCESTRAL ENTRE

EMERGENCIAS CULTURALES

**Jairzinho Francisco Panqueba-Cifuentes**

**Resumen**

Los juegos de pelota mesoamericanos han venido siendo explorados desde perspectivas arqueológicas e históricas principalmente. Pero también han sido retomados desde distintas iniciativas para ponerlos en práctica. Sin embargo, decir que el *chaaj* en mesoamérica es hoy en día una alternativa recreativa y deportiva, es quedarse con poco de su potencial. La sacralidad manifestada en los movimientos corporales está ofreciendo opciones de innovación para las sociedades actuales. Allí se ponen en juego los códices, las interpretaciones arqueológicas y los conocimientos territoriales. En su dimensión lúdica, reúne elementos culturales, deportivos y pedagógicos. Y en los últimos años se viene registrando una promoción inusitada. Ello en medio de los actuales tiempos de cambio que fueron anunciados desde tiempos inmemoriales por los sabedores y las sabedoras mayas.

**Palabras Clave:** *ChaaJ*, pelota, mayas, Guatemala, lúdica, ancestral

**Abstract**

The Meso-American ball games are corporal manifestations that have come being explored mainly from archaeological and historical perspectives. They have also been recaptured from different initiatives to put them into practice. However to say that the *chaaj* in mesoamérica is today a recreational and sport alternative, is to keep in little its demonstrated potential. The *sacralidad* manifested through the corporal movements is offering innovation options of

the current societies. There they put at stake the codexes, the archaeological interpretations and the territorial knowledge. In their ludica dimension, the game gathers cultural, sport and pedagogic elements. In the last years it comes registering an unusual promotion. It amid the current times of change that were announced from immemorial times by the mayan knowing: men and women.

**Key words:** *Chaa*, ball, mayas, Guatemala, lúdica, ancient

## TERRITORIOS DE UN JUEGO SAGRADO

El presente artículo revisa algunos resultados preliminares de una investigación que aborda los juegos ancestrales, desde iniciativas que propenden por su revitalización y práctica. Para la indagación decidimos tomar dos casos: el *zepcuagoscua*<sup>1</sup>, popularmente conocido como *tejo* o *turmequé* de los territorios chibchas<sup>2</sup> de Colombia, y el *chaaj* de los territorios mayas de Guatemala. Hemos buscado los senderos del fortalecimiento de la práctica del *chaaj*, como un espacio de formación espiritual para las generaciones jóvenes guatemaltecas. Y por otra parte, hemos abordado desde los aportes mayas los elementos ceremoniales previos, *in situ* y posteriores que se efectúan en el juego del *zepcuagoscua* en Colombia. Sin embargo, en este escrito sólo damos cuenta del *chaaj*, porque nos ha permitido analizar el inusitado interés que desde hace dos décadas han despertado algunas de las prácticas ancestrales de los pueblos indígenas.

La vistosidad, el performance y las habilidades corporales exhibidas durante los juegos ancestrales contrastan con la utilización que cada población, institución y actores han dado a los mismos. Si bien actualmente existe un conocimiento básico sobre las distintas manifestaciones culturales de los pueblos, los juegos ancestrales indígenas han estado representando en los últimos tiempos un espectáculo étnico muy ajeno a su origen mismo. Ello ha sucedido por la reproducción de los poderes y colonizaciones que continúan

<sup>1</sup> Esta expresión es en idioma chibcha de Colombia, que traducida al castellano significa la acción de jugar un juego de entretenimiento.

<sup>2</sup> La familia lingüística chibcha es la que más pueblos indígenas abarca en Colombia. Principalmente están ubicadas sus poblaciones en la cordillera de los Andes, a lo largo de los departamentos de Cundinamarca, Boyacá, Santander y Norte de Santander. También los pueblos de la sierra nevada de Santa Marta (arhuacos, koguis y arsarios) hacen parte de esta matriz lingüística.

retomando ciertas expresiones culturales específicas de los pueblos para mostrarlas como eje de identidad nacional y como espectáculo esencialista. Algo muy lejano de lo que realmente estas manifestaciones son para cada pueblo. Entonces hemos pretendido investigar, pero también intervenir la sostenibilidad de iniciativas que apunten en el sentido de colocar en lo contemporáneo las prácticas ancestrales, manteniendo sus contenidos sacros y pedagogías *abya-yalences*<sup>3</sup>.

En este camino de indagación, nos hemos permitido contemplar las aproximaciones que las actuales generaciones mayas han realizado a su juego ancestral. Pero también hemos podido confrontar estas actividades, con los usos del juego que desde hace algunas décadas han estado realizando distintos actores. Nos referimos específicamente a la organización de campeonatos desde una perspectiva deportiva, así como la utilización del juego como atractivo exótico para el turismo nacional e internacional, que cada año visita los centros arqueológicos y territorios mayas. Estos performances convergen con el dinamismo de las culturas americanas, anunciado desde los tiempos inmemoriales por los sabedores y las sabedoras mayas. Pero también representan el riesgo de instrumentalizar el juego, haciéndolo sucumbir con su transformación como una sencilla práctica deportiva, de espectáculo o como folclor.

A continuación describo un recorrido de aprehendizajes que hemos compartido con jugadores de pelota, nacionales guatemaltecos y mayas de origen (Panqueba, 2010). Laboran para el Ministerio de Cultura y Deportes de Guatemala –MICUDE-, en un programa llamado: Juego de pelota Maya (MICUDE, 2011). Éste ha tenido desarrollo desde el año 2002, inicialmente bajo la coordinación del investigador Manuel Eduardo Takatik Esquit<sup>4</sup>, y desde el año 2010 por el compañero originario del pueblo maya-achí: Jorge Mario López Tista. En las siguientes páginas comarto algunos recorridos realizados, al tiempo que voy entrelazando símbolos, descripción del juego y sus implicaciones en el entramado de emergencias culturales que han venido surgiendo durante la primera década del siglo XXI.

En primer lugar presento el contexto del juego, describiendo someramente sus elementos y ejecución, desde una perspectiva de quienes dinamizan el

<sup>3</sup> La expresión *abya-yalence* deriva de *Abya-Yala*. Palabra con la cual es denominado el continente americano en idioma kuna, pueblo ancestral que habita en territorios de Colombia y Panamá. Abya-Yala también es la palabra que los movimientos y organizaciones indígenas han apropiado para referirse a los territorios invadidos por Europa desde finales del siglo XV y hasta ahora, a través de las interminables acciones de colonización.

<sup>4</sup> Mayor información consultar: MICUDE, 2008

*chaaj* como una manifestación lúdica ancestral y sagrada. En segundo lugar, delmito el campo de debate sobre las emergencias culturales frente a las cuales se hallan los juegos ancestrales. En tercer lugar propongo algunos desarrollos analíticos sobre los juegos ancestrales frente a los desiguales usos de las emergencias culturales. Y en cuarto lugar, propongo unas conclusiones, considerando las posibilidades del juego de pelota maya en Guatemala.



Grupo de jugadores de pelota del MICUDE efectuando la ceremonia de pedida de permiso a los ancestros y a las ancestrales, previa a la presentación del juego durante la conmemoración de la firma de los acuerdos de Paz en Guatemala. Parque Central de la Ciudad de Guatemala, Diciembre 28 de 2011. Fotografía archivos comunes de los jugadores de pelota.

## INVOCACIONES Y EVOCACIONES ANCESTRALES

Durante la última década, varios grupos, organizados de diversas formas, han estado dinamizando la práctica del *chaaj* en Guatemala. Entre éstos encontramos la organización *Aj' zuk*, grupo de jóvenes quienes han realizado jornadas ecológicas y deportivas, a través de las cuales ha difundido el *chaaj*. Refieren su actividad en torno al juego de pelota maya de la siguiente manera:

Tomando en cuenta el valor histórico, cultural y cosmogónico de este deporte, el movimiento juvenil tiene como deporte oficial el *Chaa*, actualmente cuenta con 400 grupos en capacitación constante de los cuales se seleccionarán 100 equipos para el próximo campeonato nacional. Dentro

del movimiento se practica de forma deportiva y competitiva entre equipos femeninos y masculinos de 8 integrantes por equipo. Nuestro objetivo es promover la actividad física, fortalecer nuestra cultura y rescatar este deporte ancestral (Aj Tzuk, 2011)

Por otra parte, desde la Dirección General de Educación Física –DIGEF- se han puesto en la tarea de estudiar e ir conformando un reglamento que permita hacer *chaaј* en las escuelas. Ello también mediante la formación de quienes estudian la carrera de educación física. Durante el año 2010, la DIGEF publicó un libro que recopila gran parte de historias y revisa investigaciones sobre el *chaaј* (DIGEF, Op.cit.). También la DIGEF propone allí un reglamento y algunas alternativas pedagógicas que permitirían difundir en el ámbito escolar este juego.

En el MICUDE, el grupo de pelota maya realiza una labor promocional del juego dentro y fuera del país. Viajan a distintos lugares, llevando el juego a través de una exhibición que inicia con una ceremonia de invocación. Dentro de la misma, el coordinador del grupo explica los antecedentes ancestrales, históricos y arqueológicos del juego. También proporciona información acerca de la forma de jugar, la puntuación y otros aspectos técnicos. Las indumentarias, pinturas corporales y presentación de cada jugador también hacen parte de las palabras compartidas con las personas asistentes.

Dado que el Ministerio cuenta con funcionarios en cada departamento y varios municipios, el grupo constantemente es convocado a presentarse. Cada semana pueden visitar por lo menos tres municipios. Allí preparan escenarios como coliseos, parques principales, calles, campos deportivos y otros, que facilitan la convocatoria de niñas, niños, jóvenes y población en general. El grupo viaja en un vehículo tipo pick-up, en el cual acarrean los componentes para armar y desarmar en cuestión de minutos, una estructura o frontón de madera en cada lugar. Terminada la presentación, las seis tablas de 1m x 2m son desmontadas, y el armazón de tubos metálicos es convertido en una carga acomodada en la pick-up hasta otra nueva presentación del grupo.

El *chaaј*, nombre con el que se le conocía al juego de pelota durante la época postclásica, tiene su punto de partida en el descenso que hacen los hermanos *Hunahpue Ixbalanque* hacia *Xibalbá*-el inframundo o infierno en la cosmovisión maya-, luego de la invitación que los *Ajaw*-dioses- de *Xibalbá* les hacen:

Que vengan aquí a jugar a la pelota con nosotros, para que con ellos se alegren nuestras caras, porque verdaderamente nos causan admiración. Así

pues vengan, dijeron los señores. Y que traigan acá sus instrumentos de juego, sus anillos, sus guantes, y que traigan también sus pelotas de caucho (Recinos, 2000, citado en DIGEF, 2010: 2)<sup>5</sup>.

Ese descenso hacia *Xibalbá* se empieza a sentir en los jugadores del Ministerio de Cultura cuando se colocan su atuendo, conformado por los siguientes elementos: *Washot*, *Bate*, *Tz'um*, *Yachax*, *Pachq'ab* (DIGEF, Op.Cit: 92). *Washot* es un tocado para la cabeza, el cual sirve para recoger el cabello; *Bate* es un cinto elaborado en cuero, el cual se usa como protector para la cintura; *Tz'um* es una faldilla que se coloca atada en la cintura; *Yachax* es un tocado de cuero con una efigie que protege la zona genital del jugador; *Pachq'ab* es un protector elaborado en cuero, el cual cubre la mano y el antebrazo del jugador hasta la altura del codo. Además de estos instrumentos se usa una rodillera, la cual protege esta zona, al tiempo que sirve para golpear la pelota. También hay unos adornos que se colocan en los brazos, muñecas, muslos y sobre los tobillos. En los pies usan unas sandalias o caites elaborados en cuero. La re-creación de este traje ha sido resultado de un trabajo de investigación arduo desde el MICUDE.

Para afrontar cada salida al campo de juego, finalizan la preparación del atuendo dibujando sobre el cuerpo de cada jugador distintas figuras. La cara, los brazos, el tórax, la espalda y los hombros son cuidadosamente pintados con unos tintes especiales en colores rojo, blanco, negro, verde, azul y algunas mezclas resultantes entre éstos. Las figuras plasmadas en la piel dependen del personaje que cada jugador representa en el campo de juego: Los *ajaw* de *Xibalbá*, *Hunahpu* e *Ixbalanque*.

Los atavíos que porta cada jugador preparan el ambiente ceremonial, demarcando la diferencia entre el mundo cotidiano y el mundo del *chaaej*. Un mundo al que se puede entrar con una transformación personal y espacial. En este sentido cabe recordar que los objetos transicionales funcionan como mediadores entre el entorno real y el simbólico (Weisz, 1993:71). Cada uno de los jugadores a través de los elementos del traje y el maquillaje corporal inicia su propio descenso hacia *Xibalbá*. Al seguir los pasos rituales y ubicarse en el campo de juego, el jugador habita la realidad subjetiva que los ancestros y las ancestrales han explorado en los tiempos inmemoriales (Ibid.: 72). “El cuerpo del jugador debe sacralizarse para entrar al terreno de juego, ya que en su persona se realizará el drama divino del origen” (Ibid.: 73).

---

<sup>5</sup> Ver también: Arte Maya Naif (2011)

Luego de la sacralización personal, los jugadores disponen los elementos para realizar un ritual de inicio. De esta manera, unas vasijas de arcilla que contienen ocote<sup>6</sup>, copal<sup>7</sup> y algunas piezas de carbón, son portadoras del fuego para ofrendar. Seguidamente hacen sonar unos caracoles al viento para cerrar la sacralización del espacio. Presentan un componente escénico, el cual parece una representación de una danza o de un sketch teatral. Hay un momento en que cada jugador ejecuta libremente un movimiento que le caracteriza, a la vez que pronuncia una invitación en su respectivo idioma maya. Luego de ello, cada jugador permanece inmóvil unos cuantos segundos. Generalmente representan deidades mitológicas de animales mesoamericanos.

Aunque los juegos ancestrales pueden ser percibidos como show, deporte o espectáculo para turistas, lo que realmente sucede es la evocación de un juego sacro. Una manifestación que “(...) toma su ordenamiento por conducto de diferentes disposiciones rituales que deben cumplirse para restaurar un equilibrio cósmico o invocar la acción divina en el desarrollo del juego mismo” (Weisz, 1993: 10). En esta parte del juego se sucede una conversación en que se intercambian frases en idiomas mayas. Diálogos y representaciones que evocan escenas del *Popol Vuh*<sup>8</sup>, libro sagrado de los pueblos mayas que expone una serie de relatos de la cosmovisión maya Quiché. También conocido como *Popol Wuj* (Saravia, 1969) o *Pop Wuj* (Chavez, 2010), esta compilación trata sobre la creación del mundo, la religión e historias del pueblo quiché. En el intercambio de frases entre los jugadores, se evoca un relato de esta obra, en el cual los hermanos *Hunahpu* e *Ixbalanque*, son invitados a jugar por parte de los señores de *Xibalbá*—inframundo- (Códice Trocortesiano, XXVIII y VI, en: Saravia, 1969: 86, 88).

El juego propiamente dicho se efectúa contra el tablero, frontón o muro de madera. Este elemento consta de un cuerpo desarmable, conformado por seis piezas de madera y soportes metálicos en la parte posterior. Mide aproximadamente cinco metros de largo por tres de alto. En la parte superior que divide el tablero en dos, se dispone un aro de metal sujetado a la estructura.

<sup>6</sup> Trozos pequeños de madera de pino triste, árbol maderable común en Mesoamérica.

<sup>7</sup> Incienso obtenido de una goma resinosa de varios árboles. Se usa en las ceremonias sagradas de los pueblos amerindios, así como en los sahumerios durante las celebraciones católicas.

<sup>8</sup> Vocablo del idioma maya-quiché que traducido al castellano significa Libro de la comunidad o Libro del consejo. *Popo*= Reunión, junta, comunidad. *Vuh*= Libro. Es inexacta la información acerca de la autoría el libro. Según Francisco Jiménez, sacerdote católico que tradujo al castellano la primera versión escrita en idioma maya-quiché hacia el año 1701, el libro fue compilado a mediados del siglo XVI. Él conoció esta versión gracias a que le fue compartida por la población de la hoy localidad de Chichicastenango, departamento del Quiché, Guatemala (Bibliografía en Saravia, 2004: LII, LIII).

Uno de los objetivos del juego es hacer pasar la pelota a través de dicho aro, siendo golpeada con las partes autorizadas. De esa forma se obtienen los tantos o *rayas*. En caso de contacto de la pelota con el pie, la mano o la cabeza, se restan rayas.

La primera jugada en el *chaaj* consiste en un lanzamiento de la pelota al suelo para que rebote en el campo opuesto. Allí la recibe otro jugador, dirigiendo su golpe regularmente dirigido al frontón. Luego se realizan diferentes golpes a la pelota con la rodilla, la cintura y el antebrazo. La modalidad llamada “de antebrazo”, la pelota también se puede tocar con otras partes del cuerpo, a excepción de manos, cabeza o pies<sup>9</sup>. De acuerdo al avance del marcador, se va re-acomodando la duración del encuentro. Ello en medio de retos y contra-retos que se intercambian efusivamente al tiempo que la pelota está en movimiento. Las frases son expresadas en los idiomas mayas que cada jugador domina.

El componente lúdico referente a los juegos con las palabras ha sido analizado por Huizinga (1987), como la necesaria lucha agonal por el honor. Cada jugador lanza porfiás a sus contrarios, siempre buscando el sostenimiento del combate en un plano lingüístico; y el juego transcurre en porfiás nobles (Cfr. Huizinga, Op.cit.: 123). Para Weisz: “El poder rítmico y mágico de las palabras y movimientos le confiere un valor sacrificado a la cancha. Este concepto se añade a la pelota como movimiento cósmico y esencia de la fertilidad terrestre” (Weisz, Op.cit.: 80). Es la lucha entre opuestos complementarios en la escena lúdica. Para el juego de pelota mesoamericano, es la disputa entre día y noche, claridad y oscuridad: el sol y la luna.



Erwin Castro Mulul, durante un juego de pelota en la antigua ciudad de Gumarkaa, hoy sitio arqueológico situado a 3 Km de la ciudad de Santa Cruz del Quiché, Guatemala. En este evento celebrado en marzo de 2012, el MICUDE inauguraba un programa de visitas a los sitios arqueológicos del país, como preparación al cambio de ciclo en el calendario maya: oxlajuj baktún. Fotografía cedida por la municipalidad de Santa Cruz del Quiché.

<sup>9</sup>Otros grupos de pelota juegan la modalidad de cintura. Allí sólo se protegen especialmente esta parte del cuerpo con un cinturón grueso, elaborado en cuero u otros materiales que puedan amortiguar un poco cada golpe.

## JUGAR UN JUEGO EN TIEMPOS DE EMERGENCIAS CULTURALES

En un blog dedicado a resaltar aspectos ambientales, culturales y sociales de la república de Guatemala, el autor publicó una entrada con el título: “Un juego que no era juego” (Mendizabal, 2010). Ello para dar una idea de las dimensiones sagradas del *chaaq* por su connotación ritual. Este componente crucial del juego, al ser exhibido durante un acto en escuelas, plazas públicas, campos deportivos o una explanada cubierta de grama, conduce a una dimensión cultural tal vez obviada en muchos deportes habitualmente practicados en la actualidad. Una dimensión que causa reacciones insospechadas entre las personas asistentes. Durante una de estas jornadas un asistente preguntaba: “¿esos son los mayas verdaderos?”. El asombro radicaba en la supuesta no existencia actual de los mayas. Seguidamente, quien preguntaba especulaba que seguramente habrían sacado a estos jugadores de una de “las ruinas” del sitio arqueológico en que estaban realizando la presentación.

Escuchamos estos y otros comentarios: desde los que elogian respetuosamente, pasando por los chistosos y burlones, hasta los que elogian sin comprender lo visto. Y es que el inusitado volcamiento de re-producciones ancestrales durante actos públicos ha abundado durante los últimos tiempos. Ello motiva un análisis a la luz de los escenarios que en la actualidad tienen los llamados procesos de re-creación, revitalización, recuperación, dinamización y demás relacionados con la preocupación por mantener la cultura.

El florecimiento de las variadas posibilidades para el *chaaq* se ocurre en un contexto favorable (proclive) a la promoción de expresiones étnicas en el mundo. Un ambiente en el que han convergido disímiles cambios para la humanidad. Para el caso de los pueblos indígenas, el suceso que marcó la entrada en vigor de este ambiente proclive al etnicismo, fue el que vivimos durante las conmemoraciones del año 1992. Que aunque fue la fecha de los festejos por el cumplimiento de los 500 años de la invasión europea en América, también originó una inusitada visibilización globalizada de los movimientos indígenas.

Posterior al fenómeno de las celebraciones de los 500 años del “descubrimiento de América”, muchas personas y organizaciones re-significaron diferentes manifestaciones étnicas y las colocaron en el actual mercado del esoterismo, el neo-shamanismo, el new age y las tendencias ecologistas. Estos procesos de etnogénesis, discursos híbridos, etnoecologismos, ecoetnicidades y panindigenismos, jugaron a favor de las reinversiones identitarias indígenas, pero también de quienes lucran con las mismas. Guatemala es un país que

ha vivido este proceso durante los últimos veinte años, el cual se ha venido analizando con el concepto de “mayanización” (Bastos y Cumes, 2007). Es así como asistimos actualmente a unas emergencias culturales en tanto cada proceso de los mencionados se sucede dentro de una tendencia mundial. Es un movimiento que puede incluirse en la llamada globalización, en tanto “lo étnico” emerge como fenómeno de moda cultural. De allí el concepto de emergencia.

Para José Bengoa (2000), principalmente es el campo cultural en donde la globalización ha estado influyendo en procesos de reconfiguración de identidades: Dicha influencia puede observarse en la adopción de símbolos y modos de conducta transnacionales, así como también cambios al interior de los pueblos indígenas. Las diferentes expresiones de las indianidades son conocidas mutuamente y circulan por los medios de la cultura dominante. Despues regresan a cada espacio local, de manera que los discursos “tradicionales” cambian e incluso son reemplazados. Ocurre entonces un proceso concomitante entre globalización y particularismo (P. 30- 40). “El proceso de globalización actual es el mayor productor de nuevos discursos de identidad, en todas partes del mundo y, en particular, en América Latina” (P. 40).

Bengoa propone la teoría de la emergencia indígena en América Latina desde esta globalización del espíritu de reinventar las identidades ancestrales:

La característica principal de la emergencia indígena es la existencia de un nuevo discurso identitario, esto es, una ‘cultura indígena reinventada’. Se trata de una ‘lectura urbana’ de la tradición indígena, realizada por los propios indígenas, en función de los intereses y objetivos indígenas (Bengoa, Ibíd.: 128).

El proceso de etnogénesis, el discurso híbrido, etnoecologismo, ecoetnicidad y en últimas panindigenismo, son algunos de los elementos que han jugado de manera decisiva a favor de las reinversiones identitarias indígenas. Es en últimas, el mundo indígena globalizado (p. 128.143). Guatemala es un país que ha asistido a esta movilización por lo menos durante los últimos quince años. De allí que en los últimos cuatro años se ha venido analizando el mismo como un proceso de mayanización (Bastos y Cumes, 2007).

Puede que en este contexto de emergencias culturales, el *chaaj/sea* percibido como un juego que no es juego. Ello en tanto a simple vista, un desprevenido personaje lo perciba como performance, dados los elementos reunidos allí: indumentarias, pinturas corporales, ofrendas y ceremonia. Obviamente esto

no sucede para todas las personas. Si bien al actuar como espectadora, una persona se margina de los elementos simbólicos del juego en sí, ello no es óbice para que participe desde su esfera lúdica-agonal, al apostar por ejemplo, por quién logrará ganar. Puede haber alguien para quien la ceremonia previa al desarrollo del juego con la pelota, merezca más que un sencillo aplauso y considere la evocación ancestral que allí se realiza.



Encuentro entre el grupo de jugadores del MICUDE y la DIGEF en el parque central de ciudad de Guatemala, el día 21 de febrero de 2012 en los eventos del Wayeb, semana dedicada al cambio de año en el calendario maya de cuenta corta. Fotografía archivo de jugadores de pelota maya del MICUDE.

## JUEGOS ANCESTRALES Y LAS DESIGUALES EMERGENCIAS CULTURALES

Los juegos ancestrales son constituidos por aspectos rituales, ceremoniales, lúdicos, deportivos, recreativos e históricos. Son legados que las comunidades indígenas practican actualmente. Los juegos de pelota mesoamericanos han venido siendo estudiados desde perspectivas arqueológicas e históricas, pero también practicados hasta la actualidad entre Norte y Mesoamérica. El *chaa'j* es la variante actual más jugada en Guatemala, ofreciendo opciones de innovación en varios aspectos de las sociedades indígenas y no-indígenas actuales. Allí son evocados los testimonios dejados por ancestras y ancestros en las estelas<sup>10</sup> diseminadas por varios sitios arqueológicos. En el *chaa'j* se ponen en juego los

<sup>10</sup> Monumentos tallados en altas piedras por las generaciones indígenas mayas que nos antecedieron. Allí dejaron plasmados varios textos en forma de glifos que datan desde alrededor del año 400 A.C.

códices y las interpretaciones arqueológicas.

Pero en el *chaaj*, también se practican los conocimientos de personas sabedoras de las comunidades; allí se reúnen los elementos culturales, deportivos y pedagógicos contemporáneos. Muestra de ello es el dinamismo del juego en algunas comunidades y aldeas de Guatemala, y los estados de Michoacán, Sonora y Sinaloa de la república de México. En estas regiones son diversas las formas de participación de jóvenes que intercambian sus experiencias en la práctica de diferentes modalidades de la pelota mesoamericana: *ulama*, *chaaj*, *tlachtili*, (DIGEF, 2010: 47- 50). Fruto de esta dinámica, se ha venido suscitando un debate en Guatemala acerca de la pertinencia de abrir el *chaaj* hacia escenarios de práctica deportiva y sobre sus usos exóticos. Frente a este panorama: ¿Qué tratamiento ha de darse a las innovaciones técnicas y pedagógicas con el fin de difundir la práctica del *chaaj*?; ¿Cuál es el papel de la educación física en las comunidades indígenas con relación a su práctica?; ¿Cómo aprovechar la dimensión económica de este juego ancestral, sin su instrumentalización como *show*?

En el aprovechamiento o desaprovechamiento de las manifestaciones ancestrales existen grandes desigualdades sociales y económicas. El origen de tal situación se remonta al nacimiento de las repúblicas americanas a principios del siglo XIX. En aquellas épocas, muchas de las expresiones étnicas pasaron a conformar los marcadores identitarios nacionales. A través de procesos de folclorización, cada nación apropió manifestaciones ancestrales y las proyectó como imagen de identidad. Similar destino fue endosado a algunos juegos de los pueblos indígenas, los cuales entraron a hacer parte del menú nacionalista. También fueron hábilmente introducidos como prácticas deportivas en las regiones, con el fin de organizar federaciones y competencias. El *zepcuagoscua* es ejemplo de ello para Colombia. Y similar destino está gestándose actualmente para el *chaaj* en Guatemala, al mejor estilo de una instrumentalización para crear identidad y percibir las naciones como “comunidades imaginadas” (Anderson, 1991).

Sin embargo, desde su dimensión sagrada, el *chaaj* cuestiona la instrumentalización que el mercado del turismo ha pretendido darle en sus hoteles, shows, espectáculos coreográficos y re-creaciones teatrales esotéricas. Como práctica lúdica, recreativa y deportiva el *chaaj* implica un encuentro con el cuerpo ancestral, pero también con otros conocimientos que se alimentan mutuamente. Hay deportes convencionales que al encontrarse con esta propuesta lúdica ancestral formulan interesantes innovaciones técnicas.

Ampliar la mirada más allá del juego de pelota maya como potencial de exotismo para el turismo es una de nuestras apuestas. Buscamos revisar el empleo de puestas en escena en hoteles y sitios de diversión para turistas, lo cual es sin duda otra alternativa y oportunidad para el mundo mesoamericano actual. Pero hemos de trascender esta utilización como opción económica, para manifestarlo como vehículo de conocimiento y de aprendizaje que ha permitido la supervivencia de los pueblos mayas a pesar de los siglos de violencia y exclusión.



Golpe de antebrazo de Jairzinho Panqueba, quien intenta dirigir la pelota hacia el aro para traspasarlo y anotar una raya. La imagen fue captada en el sitio arqueológico de Yaxhá, Departamento del Petén, Guatemala, el 22 de marzo de 2012 durante la celebración del solsticio de verano. Fotografía del archivo de jugadores de pelota maya del MICUDE.

## **CONCLUSIONES Y PROYECCIONES DEL *CHAAJ* COMO ALTERNATIVA, OPORTUNIDAD E INNOVACIÓN**

El reto que tienen las iniciativas de re-significación de juegos ancestrales, es ver más allá del juego en su versión deportiva o como potencial de exotismo para el turismo. En esta perspectiva apuntamos hacia la matriz cultural mesoamericana, que se traduce a varios idiomas mayas como *Chemb'il* (Mendizábal, 2010: 10- 20). Esta matriz ha sido atacada por una y otra “colonización”. La manipulación de las manifestaciones culturales de los pueblos con el fin de crear nación e imaginar comunidades es otra colonización; esta vez adelantada por las multinacionales y empresas que utilizan el interés global por el ecologismo y la supuesta característica indígena que le relaciona con el cuidado de la naturaleza. Responde esta realidad al argumento propuesto como la teoría del “proceso etnofágico en el imperio” (Díaz Polanco, 2006: 156-171).

Los relatos de los escritos prehispánicos nos ubican en reflexiones actuales, en la medida que expresan una conexión de eventos lúdicos, donde más que una primacía de los gestos del juego, nos reflejamos como *homo ludens*, en el sentido propuesto por Huizinga (1987). Entonces, los esfuerzos por reinventar prácticas ancestrales en el contexto de emergencias culturales actuales ha de considerar todos los elementos legados desde tiempos inmemoriales, pero también recoger las innovaciones de cada tiempo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aj Tzuk (2011) Página oficial del grupo Aj Tzuk en facebook. Recuperado el 3 de noviembre de 2011 en: <http://es-es.facebook.com/people/Aj-Tzuk/100000483984064>
- Anderson, Benedict (1991) [1983]. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (2da. edición). London and New York: Verso.
- Arte Maya Naif (2011) El juego de pelota maya. Recuperado el 10 de marzo de 2011 en: <http://artemayanaif.artetzutujil.com/juego-de-pelota-maya/el-juego-de-pelota-maya/>
- Bastos, Santiago y Aura Cumex (Coordinadores). (2007) *Mayanización y vida cotidiana. La ideología multicultural en la sociedad guatemalteca.* (3 Volúmenes y 1 CD). Guatemala: FLACSO, CIRMA, Cholsamaj, 2007, 1a. edición
- Bengoa, José. 2000. *La emergencia indígena en América Latina*. Santiago de Chile: Fondo de Cultura Económica.
- Chávez, Adian Ines (2008) [1979]. *Pop Wuj* / Versión de Adrian Inés Chávez; acuarelas de Diego Rivera. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social: Instituto Nacional de Antropología e Historia. Fundación Diego Rivera.
- Díaz-Polanco, Héctor (2006) *Elogio de la diversidad, multiculturalismo y etnofagia*. México: Siglo XXI.
- DIGEF (2010). *Chaaq. Los ancestrales juegos de pelota maya*. Orígenes, significado y orientaciones metodológicas para su enseñanza- aprendizaje en el sistema educativo nacional. Gobierno de Guatemala, Ministerio de Educación. Dirección General de Educación Física (DIGEF). Documento disponible en: [http://digef.edu.gt/biblioteca/pages/libros/Pelota\\_Maya.pdf](http://digef.edu.gt/biblioteca/pages/libros/Pelota_Maya.pdf)
- Huizinga, Johan (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial. 1<sup>a</sup> ed., 2<sup>a</sup> reimpr.
- Mendizábal, Oscar (2010). Un juego que no era juego. Recuperado el 2 de julio de 2011 en: <http://cienporcientochapin.blogspot.com/2010/12/un-juego-que-no-era-un-juego-video.html>
- Mendizabal, Sergio (2010) El Kaba'wil en nuestra historia. *Guatemala*: Universidad Rafael Landívar.
- MICUDE (2011) *Juego de pelota maya llega a los departamentos*. Recuperado el 14 de julio de 2011 en: <http://www.mcd.gob.gt/2011/05/19/juego-de-pelota-maya-llega-a-los-departamentos/>
- MICUDE (2008) *Ministerio de cultura y deportes promueve juego de pelota*.

Video recuperado el 13 de mayo de 2010 en: <http://www.youtube.com/watch?v=8LKacPyYj7g>

Panqueba, Jairzinho (2010) *Muiskanoba: contemplar- describir- aprehender- compartir. Sangre del alma muiska*. Recuperado el 2 de septiembre de 2011 en: <http://seinijsuca.blogspot.com/search/label/Chaa>

Saravia, Albertina (2004) [1965]. *Popol Wuj. Antiguas historias de los indios Quichés de Guatemala*. México: Porrúa. Vigésimo tercera edición.

\_\_\_\_\_ (1969) [1965]. *Popol Wuj. Antiguas historias de los indios Quichés de Guatemala*. México: Porrúa. Cuarta edición.

Unesco (s.f) La tradición del teatro bailado Rabinal Achí. Recuperado el 13 de julio de 2011 en: <http://www.unesco.org/culture/ich/es/RL/00144>.

Los Angeles Times (2010) *Mayas mastered rubber long before Goodyear*. Recuperado el 10 de julio de 2010 en: <http://articles.latimes.com/2010/may/31/science/la-sci-rubber-20100531>

Weisz, Gabriel (1993) [1986]. *El juego viviente*. México: Siglo XXI

### **Jairzinho Francisco Panqueba Cifuentes**

[panqueba@gmail.com](mailto:panqueba@gmail.com)

Aprehendedor de saberes ancestrales y de la vida cotidiana. Dr. en Ciencias Sociales especialidad Antropología Social por el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS)-Guadalajara, Jalisco, México. Mg. Ciencias Sociales énfasis Estudios Étnicos por la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO)- Ecuador. Lic. Educación Física por la Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia. Docente Colegio San Bernardino IED, territorio muisca de Bosa.

Fecha de Recepción: 15/ 03/ 2012

Fecha de Aprobación: 04/ 05/ 2012