

EN HOMENAJE A RICARDO ALEGRÍA



9^{no}
encuentro
de investigadores
de arqueología
y etnohistoria

Programa de Arqueología y Etnohistoria
Instituto de Cultura Puertorriqueña

9^{no}
encuentro
de investigadores
de arqueología
y etnohistoria

EN HOMENAJE A RICARDO ALEGRÍA



Programa de Arqueología y Etnohistoria
Instituto de Cultura Puertorriqueña
San Juan, Puerto Rico



INSTITUTO
de CULTURA
PUERTORRIQUEÑA

Agradecimientos

Programa de Arqueología y Etnohistoria

Carlos A. Pérez Merced
Glorilyn Olivencia Emeric
Juan Rivera Fontán
Belford Matías Maldonado
Arqueólogos

Rebecca Montañez Díaz
Secretaria Administrativa

Vivian Ortiz Pérez
Oficinista

Todos los derechos reservados. La adaptación, reproducción total o parcial, por cualquier medio, queda estrictamente prohibida sin autorización previa del autor o del Instituto de Cultura Puertorriqueña. El material contenido en esta publicación puede ser citado siempre que se dé el crédito correspondiente.

El contenido y estilo de los artículos es responsabilidad de sus autores. No significa que el Instituto de Cultura Puertorriqueña se solidariza con los puntos de vista expuestos por el autor.

© 2011 Instituto de Cultura Puertorriqueña

Créditos

JUNTA DE DIRECTORES

Instituto de Cultura Puertorriqueña

Dr. Rafael Colón Olivieri
Presidente

Dr. Rodolfo Lugo Ferrer
Vice-Presidente

Dr. Lucas Mattei Rodríguez
Secretario

Dr. Gonzalo Córdova
Sub-Secretario

Dr. José Alberty Monroig
Prof. Manuel Alvarez Lezama
Ing. Rafael Angel Torrens Salvá
Dra. Raquel Rosario Rivera
Junta de Directores

Prof. Mercedes Gómez Marrero
Directora Ejecutiva

Arqla. Laura Del Olmo Frese
Directora del Programa de
Arqueología y Etnohistoria

PRODUCCIÓN EDITORIAL

Arqla. Laura Del Olmo Frese
Editora y coordinadora de la
publicación

Dr. Carlos A. Pérez Merced, Arql.
Coordinador del 9no Encuentro
de Investigadores de Arqueología
y Etnohistoria

Edna Isabel Acosta
Diseño y Diagramación

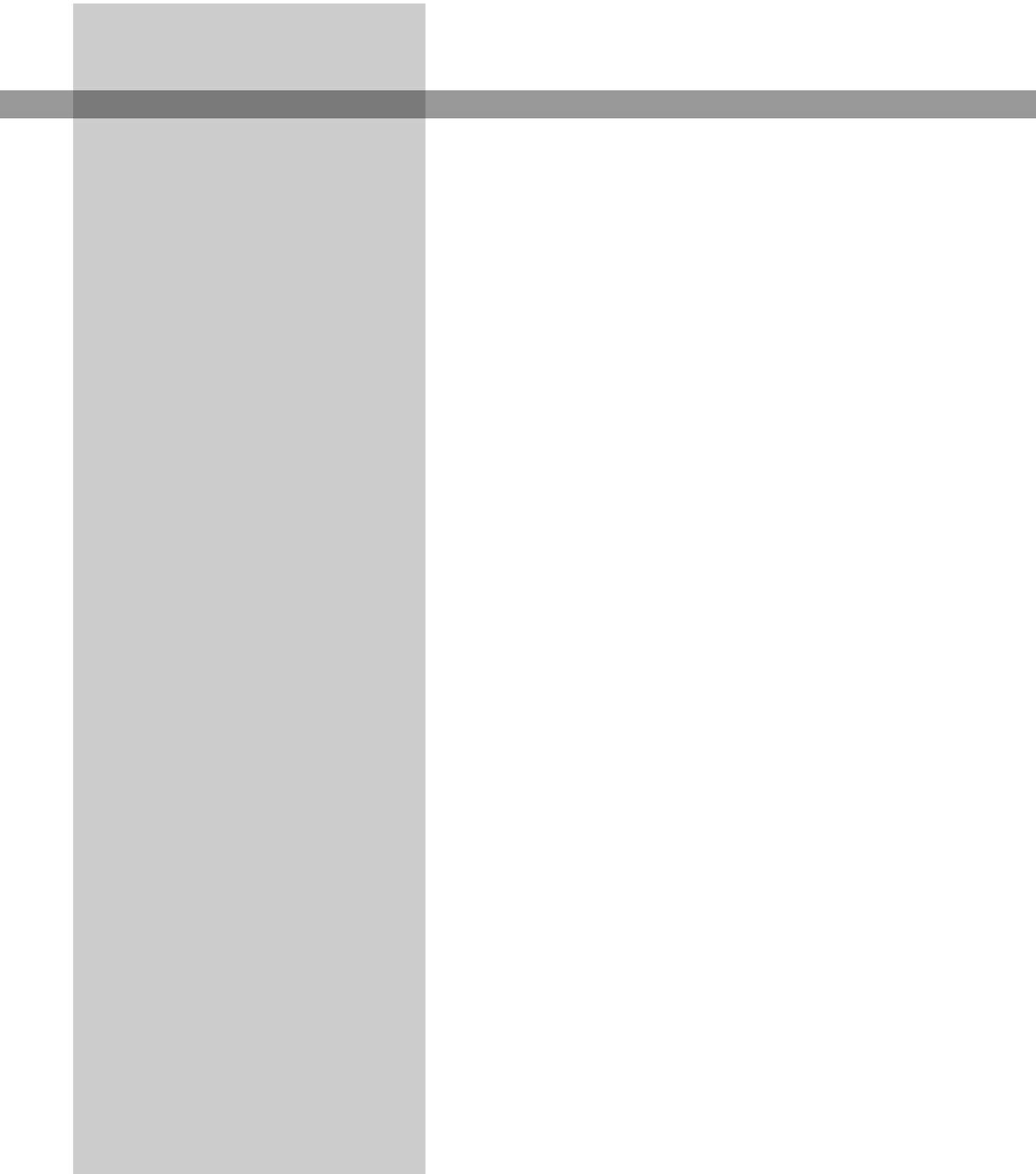
Contenido

- 9 **Mensaje**
ARQLA. LAURA DEL OLMO FRESE
- 10 **Ricardo E. Alegría y la investigación arqueológica en el Instituto de Cultura Puertorriqueña en su primera etapa, 1955-1973.**
DR. IGNACIO OLAZAGASTI COLÓN
- 24 **Patrones de asentamiento y uso del paisaje en el carso antillano por los agroalfareros prehistóricos.**
ARQLO. ALFREDO E. FIGUEREDO
- 44 **Reliquias indias e indígenas españoladas en documentos cubanos del siglo XVIII.**
DR. PABLO J. HERNÁNDEZ GONZÁLEZ
- 54 **La visión comparativa del indio Caribe-insular, según las crónicas españolas y francesas (s. XVI-XVII).**
DR. SEBASTIÁN ROBIUO LAMARCHE
- 66 **Notas en torno al juego de pelota antillano y su posible filiación arcaica.**
DR. OSVALDO GARCÍA GOYCO
- 86 **Investigaciones Arqueológicas en Casa Blanca y sus entornos.**
ARQLO. JUAN A. RIVERA FONTÁN
DR. JORGE A. RODRÍGUEZ LÓPEZ
DR. JUAN M. RIVERA GROENNOU

- 108 **La recursividad biológica del esquema analítico de Irving Rouse:
¿Inmanente entropía ontológica?**
DRA. MADELIZ GUTIÉRREZ ORTIZ
- 120 **Ceremonia del Wahil Kol: Estudio Etnoarqueológico de la
Comunidad Ich Ek en Campeche, México.**
CARLOS SANTIAGO MARRERO
DRA. MADELIZ GUTIÉRREZ ORTIZ
HÉCTOR RUBERT HERNÁNDEZ
FERDINAND RODRÍGUEZ VÁZQUEZ
- 130 **Iguanaboina Atabeira: Un Probable Culto a las Deidades
Reptiles-Aves Taínas del Centro Ceremonial Indígena
de Caguana, Utuado, Puerto Rico**
ROBINSON ROSADO

Investigadores Invitados a la Publicación

- 146 **El sitio Charcón IV. Asentamiento protoagrícola del centro
de Cuba. Sus características.**
LIC. ALFONSO P. CÓRDOVA MEDINA
MILTON PINO RODRÍGUEZ, MSc.
- 156 **La zooarqueología aborigen del centro de Cuba.
Algunas consideraciones.**
LIC. ALFONSO P. CÓRDOVA MEDINA



Mensaje

ARQLA. LAURA DEL OLMO FRESE
Directora
Programa de Arqueología y Etnohistoria

El Instituto de Cultura Puertorriqueña se complace en patrocinar y compartir con ustedes el 9no. Encuentro de Investigadores de Arqueología y Etnohistoria, el cual se ha convertido en una tradición que esperamos perdure. En esta ocasión es aún más especial por estar dedicado a Don Ricardo Alegría, quien además de haber sido el primer Director Ejecutivo del Instituto de Cultura, dedicó toda su vida a la conservación y el estudio del patrimonio nacional, tanto arqueológico como arquitectónico, además de ser responsable por la transformación del Viejo San Juan, por la fundación del Centro de Estudios Avanzados de Puerto Rico y el Caribe, de quien fue también su primer Director, por la reorganización del Museo de Historia, Antropología y Arte de la UPR y por la fundación y dirección del Museo de las Américas, entre otras muchas, me atrevería a decir hazañas, que muestran su profundo amor por esta tierra, su cultura y sus instituciones.

Gracias por todo ello, don Ricardo.

Notas en torno al juego de pelota antillano y su posible filiación arcaica

DR. OSVALDO GARCÍA GOYCO, DIRECTOR
Centro de Investigaciones Antropológicas,
Jardín Botánico y Cultural William Miranda Marín

INTRODUCCIÓN Y BASE TEÓRICA

El juego de pelota de hule se llamaba *batey* entre los taínos; *penytaa'g* entre los apinayé; *ulama* o *ullamaliztli* entre los aztecas y *pok, ta, pok* entre los mayas. Debido al corto espacio disponible nos aproximaremos tan solo a algunos aspectos de la tradición del juego de pelota taíno y su iconografía dentro de un marco teórico ecléctico por medio de analogías etnográficas y comparaciones con el juego de pelota de hule mesoamericano. Las tradiciones se componen de muchas normas que se reflejan en patrones de cambio y no cambio que se extienden de una cultura a otra (Rouse 1972:206-207). Se plantea que el juego de pelota taíno fue introducido a las Antillas por los arcaicos casimiroides desde Mesoamérica y luego otra variante por los arahuacos desde Suramérica y es el resultado de una evolución divergente producto de un origen común, acentuada por contactos esporádicos transcaribeños de ultramar a través del tiempo. Probablemente todos estos procesos se reflejaron en transculturación y sincretismo. Se postula que este agresivo deporte ritual donde competían distintas etnias, amigas y enemigas, fue un mecanismo eficaz para integrar los arcaicos y saladoides en el ostionioide, que evolucionó en el taíno.

ORÍGENES DEL JUEGO DE PELOTA DE HULE

La evidencia arqueológica sugiere que el juego de bola de hule se originó en México antes del 1,200 a.C. de acuerdo a las figurillas de jugadores y las canchas como rasgo diagnóstico. Su invención ha sido atribuida a la cultura olmeca de la Venta, San Lorenzo y el Manatí, del Golfo de México, donde hay canchas abiertas delimitadas con camellones de barro y bolas de hule vulcanizadas circa 1200 a.C. Sin embargo hay figurillas preclásicas contemporáneas de jugadores con bolas entre los brazos, cascos, yugos, guantes, protectores de brazo y rodilleras hasta la costa del Pacífico (21). Esta dispersión sugiere una antigüedad mucho mayor de lo que la arqueología

ha podido comprobar y que el juego y su simbolismo estaban vigentes hacia el 2,000 a.C. o mucho antes (Leyenaar y Parsons 1988:21,24). Por otro lado las plazas con hileras de piedra son mucho más antiguas que las reconocidas como canchas para el ulama, de acuerdo al sitio precerámico de macrobandas Gheo-Shih en el Valle de Oaxaca (4,000 a.C.). Dos hileras de piedras paralelas de 20 X 7 metros con el centro barrido y abundancia de artefactos líticos a su exterior, debieron utilizarse para bailes, juegos gladiatorios, ritos de pasaje y otras ceremonias rituales que son típicas de los cazadores recolectores (Spores y Drennan en Flannery y Marcus 1983:23, Fig.2.3). Miller y Taube (2003:27) opinan que en ellas se jugaba a la pelota 3,000 años antes de lo aceptado. Esto tiene lógica de acuerdo con las medidas de las canchas en épocas posteriores en Oaxaca, con una media de 21.6 X 6.1 metros y proporción de 3/1 (Kowalewsky et.al. en Scarborough y Wilcox 1991:39), similar a las hileras de piedra de Gheo-Shih.

EL JUEGO DE PELOTA DE HULE EN LAS ANTILLAS

Según la descripción de Gonzalo Fernández de Oviedo (Fernández Méndez 1981:94-96) el batey o juego de pelota taíno se jugaba en un lugar “*diputado en las plazas y en las salidas de los caminos*”. Los equipos eran de diez por diez y veinte por veinte, más o menos. Los jugadores se sentaban en asientos de piedra y al cacique y los principales les ponían unos banquillos de madera muy decorados llamados duhos. La pelota era hecha de raíces, hierbas y resinas que cocían, redondeaban y se tornaba negra, esponjosa y fofo. Eran pesadas, macizas, y se golpeaban con el hombro, codo, cabeza y con la cadera lo más continuo, pero nunca con las manos. Cuando la bola iba baja se arrojaban al terreno apartados tres o cuatro pasos para rechazarla con la cadera. La pelota era buena siempre que le dieran en el aire. Se dividía la cancha en dos partes y después de servir la bola la pasaban de una mitad a la otra hasta que se salía de los límites o rodaba por tierra. Se contaban los puntos por rayas, según acuerdo previo. La pelota se servía desde un lugar y no por donde se había salido de los límites. Lo jugaban personas del mismo sexo y a veces mezclados hombres y mujeres. Las cacas, que llevaban una falda hasta los tobillos, se ponían una falda a medio muslo. El juego además de deporte era un ritual de adivinación en el cual los indios se apostaron la vida de los españoles durante la rebelión de 1511 (Fernández Méndez 1972, Alegría 1983).

La evidencia arqueológica del juego en las Antillas es escasa y especulativa. La única evidencia certera es que los taínos lo jugaban en el Siglo XVI en las plazas con camellones e hileras de piedra y que las primeras plazas estructurales aparecen hacia el Siglo VII d.C. relacionados con la serie ostionioide, unos novecientos años luego de la migración arahuaca saladoide de Venezuela. Tradicionalmente se ha asumido, sin evidencia arqueológica que lo sustente, que el juego fue introducido a las Antillas por los saladoide y que las canchas estructurales surgieron como una evolución arquitectónica de espacios sin límites permanentes (Rouse 1992:116, Oliver 1998:49). Esta opinión podía sostenerse en un pasado a base de la creencia en una migración

saladoide que aniquilaba o asimilaba a unos rudimentarios indios arcaicos banwaroides emigrados de Venezuela y evolucionaba unilinealmente debido a un aislamiento marítimo hasta convertirse en el ostionioide y luego en el taíno. La evidencia arqueológica y etnobotánica apunta a que esta hipótesis, de corte evolucionista unilineal, es errónea. Según Irving Rouse las teorías unilineales, originadas en la Teoría Evolucionista Clásica de Morgan y Tylor (1877) son obsoletas y contrarias a los descubrimientos de las tradiciones locales (Rouse 1972:228).

La evidencia etnobotánica actual se inclina a aceptar que los arcaicos casimiroides de Puerto Ferro y Maruca, quienes provienen originalmente de Belice y que cruzaron el canal de Yucatán hacia el 3,000 a.C., practicaban la agricultura de la yuca, frijol, yautía, batata y el maíz, cultivos que se pensaba fueron introducidos por los saladoides (Pagán 2009:82-84, Oliver 2009). Además que las técnicas de reducción de la lítica se heredan de los arcaicos a los ostionoides (Rodríguez Ramos 2010). Llega el momento de considerar la otra teoría ignorada por los arqueólogos antillanos, a pesar que ha sido planteada por muchos peritos: que el juego de pelota taíno responde a influencias mesoamericanas (Fernández Méndez 1972, Willey 1980:119, Alegría 1983:154, García Goyco 1984). Además que el parecido entre los yugos mesoamericanos y los aros taínos, las palmas, los trigonolitos y algunos petroglifos, sugiere una ruta marítima que unía Mesoamérica y las Antillas (Levi-Strauss 1981:52). Esta posibilidad, ignorada por los académicos por más de 40 años, responde mejor a la evidencia arqueológica actual, la cual sugiere que además de los arcaicos practicar la agricultura, dominaban la navegación del Arco Antillano, donde se movían hasta ambos extremos para posiblemente hacer contacto con el continente en búsqueda de materia prima. La lógica dicta que si el juego de pelota es milenario en el continente americano, son los arcaicos casimiroides quienes lo introducen por primera vez en Las Antillas. Los nambicuara de Brasil y los otomacos de Venezuela, de origen arcaico, practicaban el juego. El juego otomaco es muy parecido al taíno y estaba acompañado de rituales de autosacrificio por sangramiento de la lengua y otras partes, que eran similares en Mesoamérica (Velóz Maggiolo 1972:220, Fernández Méndez 1972). La amplia dispersión del juego en Suramérica, desde el Noroeste de Venezuela hasta las zonas tropicales del Chaco en Bolivia y Paraguay, sugiere que era también muy antiguo en la zona (Alegría 1983:123). Entre las tribus arahuacas que lo practicaban se encuentran los mojo de Bolivia, los chané del Uruguay y paressi-kabishi del Mato Grosso en Brasil (Op.cit). Seguramente los saladoides y huecoides también lo jugaban, aunque no haya evidencia arqueológica que lo compruebe. Por último y de acuerdo a la evidencia genética del ADN mitocondrial, se sugieren variados haplotipos centroamericanos muy antiguos seguidos por otros de origen suramericano más recientes, formando un panorama multigenético que responde mejor a la evidencia arqueológica (Martínez Cruzado 2010).

Nos dice Rouse: *“The casimiroid art... resembles Ostionoid art in its massivity and boldness... Indeed a number of Casimiroid types of artifacts were incorporated into Ostionoid cultures, including stone vessels, axes as opposed to celts, conical pestles, flint blades (in Hispaniola), shell gouges (in Cuba), and stone balls and pegs. Ostionoid art therefore*

may be regarded as a blend of Saladoid and Casimiroid elements, tied together by local innovations (Rouse 1992:134). Omite Rouse mencionar que los aros masivos son de las esculturas más duras y pesadas de los indoantillanos y difícilmente podrían ser atribuidas como una derivación de los saladoides que arribaron del Orinoco medio y bajo, donde la sedimentación es tan grande que no hay piedras y tienen que cocinar con topias, en sustitución de las tres piedras del fogón. Además el ajuar saladoide es más delicado con trabajos en piedras blandas y concha-nácar. Se ha especulado que las hileras y calzadas de piedra son una evolución tecnológica de los arahuacos antillanos, sin embargo en Vieques, Chanlatte y Narganes documentaron una hilera de piedras en el asentamiento arcaico de Puerto Ferro (2,140 a.C.), coincidiendo con los hallazgos en Gheo-Shih, Oaxaca. Por lo tanto no son los saladoides quienes introducen esta tecnología a las Antillas sino los arcaicos. El cementerio de Malmok, en Aruba (2,000-1,100 antes del presente), asociado por sus descubridores a los arcaicos casimiroides que se movieron hacia las islas del Occidente de Venezuela, contiene 19 enterramientos con el cráneo pintado con ocre. La mayoría de las tumbas estaban demarcadas por bloques de piedra caliza. El entierro # 28, uno de varios adultos cubiertos con caparazones de tortugas marinas *Chelonia mydas*, estaba flexionado y demarcado por un círculo de 5 piedras enterradas verticales con una piedra central (Versteg et. al. 1990). En Paso del Indio el estrato 23 (circa 670 d.C.) exhibe un pavimento artificial calcáreo intermitente de 40 metros de largo con varios fogones y ausencia de cerámica varios estratos más abajo del componente saladoide tardío. Luego de una ocupación saladoide donde desaparecen los grandes movimientos de piedra vuelven a aparecer estos pavimentos en los estratos ostionoides entre el 1,025-1120 d.C., lo que sugiere que podrían ser una transculturación casimiroide (García Goyco 2001). Predecimos que en un futuro aparecerá evidencia adicional.

En la Cueva de Coxcatlán, Fase El Riego (5,000 a.C.) se reportan cráneos intercambiados y el de una mujer presuntamente decapitada (Flannery y Marcus 1983:31), rituales y sacrificios relacionados al ulama en épocas muy posteriores. Estas prácticas continúan luego entre las sociedades estratificadas hasta el Siglo XVI. Ritos mortuorios parecidos han sido documentados en la fase tardía del sitio casimiroide de Maruca en Ponce (905-775 a.C.). Nos indica Rodríguez: "El cuerpo descabezado de la mujer se encuentra junto al pie de uno de los jóvenes adultos en posición decúbito dorsal y sumamente flexada... Su cráneo fue removido y colocado entre los enterramientos de los varones, mirando hacia la cara de uno de ellos (Rodríguez López 1997:25). Esta variación mortuoria entre los arcaicos de Maruca, cuyo componente temprano exhibe enterramientos con los miembros extendidos y por el contrario, la combinación de enterramientos flexionados con unos pocos extendidos en los estratos ostionoides de Paso del Indio y Maisabel en Vega Baja, sugieren episodios de transculturación y sincretismo (García Goyco 2001). La evidencia apunta un panorama multigenético y multiétnico donde la transculturación era la norma y sugiere que los antillanos no estaban aislados del resto del Caribe continental como se había pensado.

POSIBLE EVIDENCIA ARQUEOLÓGICA DE CONTACTO CON MESOAMÉRICA

La capacidad de contacto marítimo de las islas con el continente se comprueba “de facto” por medio de las múltiples migraciones, empezando con los casimiroides proto-mayas hace 5,000 años (Rouse 1992). En el yacimiento casimiroide de Maruca se documentó pedernal de la isla de Antigua (Rodríguez López 1997:27). En Antigua también se han documentado hachas de jadeíta saladoideas cuya fuente de materia prima pudiera provenir de Guatemala (Harlow 2006). El panorama sugiere contactos sostenidos en áreas periferales. En el barrio Cañabón en Caguas hay un petroglifo (2a) que combina unas figuras ancestrales con un cráneo y unos círculos en forma de ele, totalmente atípicos, que asemejan la fecha calendárica 13 muerte, último día de la trecena Ce Ocelotl, dedicada a Quetzalcóatl al estilo del Códice Telleriano Remensis (2c). Otro episodio es la llamada Danzante (2b) del Río Jauca, no muy lejos de Caguana en Utuado, Puerto Rico, adoratorio más importante de los taínos en Las Antillas. Allí hay una figura con turbante similar a la de los mercaderes jugadores de pelota ilustrados (2d) en un vaso maya de Copán (Kubler 1975:114) estilo copador (Circa 800 d.C.). Nótese un hacha contemporánea de Veracruz de un jugador con turbante similar (2e). En el Museo Nacional de Antropología de México hay un collar de caracoles de la especie oliva (2f) relacionado al culto de Quetzalcóatl, con un corte que es típico de las Antillas (2g). El arqueólogo Maurice Ries documentó fragmentos de una vasija maya y obsidiana en un recorrido de superficie en el Cabo San Antonio de Cuba (Veloz Maggiolo 1972:112). Han aparecido muchas figurillas mesoamericanas y metates centroamericanos en las Antillas, pero producto del saqueo y fuera de un contexto estratigráfico que nos permita validarlas.

LAS CANCHASY EL PAISAJE SAGRADO

El paisaje sagrado que componen las 1,300 canchas de pelota documentadas, las montañas, templos, plataformas y animales asociados se representan en los códices que pudieron salvarse de la colonización. En el Códice Borgia vemos a Tlaltecuhli, dios andrógino de la Tierra, como rana o sapo en el centro de la cancha mítica de inframundo (1i). De igual manera en la plaza principal de Caguana se representa la pareja de ancestros con patas de rana y tocado de tortuga acompañados de sus hijos como dos gemelos. La diosa madre tiene posición de parto y sus dedos extendidos tocan las orejeras redondas que asemejan bolas de hule. Las calzadas anchas de la plaza sobresalen a los lados largos formando una I latina, similar a los patios cabezales de las canchas mesoamericanas que se hacen comunes a partir del clásico tardío 600-900 d.C. (2h, 2i). La calzada y monolito que delimitan la esquina noreste asemejan una serpiente (2j), como en la gran cancha de Chichén Itzá (2k).

En el Códice Nuttall, los sacerdotes encarnan jugadores que presiden sacrificios de decapitación frente a tres montañas celestes identificadas como el Cerro Apoala de la Mixteca Alta (1h). Otro paisaje sagrado es el Cerro Chacaltzingo (1f), cadena de tres montañas con dos canchas de pelota, una del clásico medio, que fue un adoratorio

desde la época olmeca (1200 a.C.) hasta el siglo XVI. Sus relieves representan las tres montañas con una caverna donde viven un dios de la lluvia y el viento y un dios jaguar, antecedentes de los jugadores antagónicos Quetzalcóatl y Tepeyollotli. Es sugestivo su parecido con la Montaña del Cemí en Caguana (1e). El Altépetl “la montaña, el agua” es el concepto en el cual la comunidad delimita su centro en una montaña con una cueva transitada por manantiales donde se yergue el Árbol Cósmico, que traspasa los niveles del Cielo. La cancha frente al Altépetl es el portal al inframundo de los guerreros sacrificados en asociación a la decapitación de la mazorca y renacimiento de la planta de maíz. Los icpales o asientos representan canchas de pelota viradas al revés y portales al mundo de los ancestros para comunicación entre los dioses y sus sacerdotes intermediarios (5g). El respaldar representa el Árbol Cósmico libado por las almas de los difuntos convertidos en colibríes (5h). El mito del Árbol Cósmico incluye mitemas sobre el origen de los animales, la serpiente emplumada, el juego de pelota, el origen del maíz, el fuego robado por los gemelos divinos y asocia las tres montañas con las tres piedras del fogón. Es común a Mesoamérica, Las Antillas y Suramérica; en esta última región se le conoce como el mito del Árbol de la Abundancia (García Goyco 2007). Cerca de las canchas hay templos y plataformas. El tzompantli es una plataforma baja donde había maderos en los cuales se espetaban las cabezas de los decapitados, cuyos cráneos eran descarnados por las aves de rapiña, representadas en las hachas de Veracruz (5a). El templo redondo, al lado de la cancha, que simbolizaba los torbellinos de viento, era dedicado a Ehécatl Quetzalcóatl, el dios del viento y jugador de pelota (3i). Conformaba una pirámide en Tenochtitlán o un recinto redondo abierto con almenas en Cempoala, Veracruz (1c). En los códices mixtecos se observa cerca de las tres montañas míticas una versión flamígera de la serpiente emplumada con una cancha de inframundo que le sale de sus fauces. Conjuga la estructura abierta con almenas, que también sugiere el tlachtemalcátl, anillo por donde se pasaba la bola. A su lado hay un templo de techo de paja con capitel de pedernal (1g). Es sugestivo el parecido de la plaza redonda abierta con la plaza ovalada adosada a la Plaza Principal de Caguana y su templo asociado (1d). Una botija fálica taína de La Española (3j) asemeja la pieza bucal en forma de pico típica de Ehécatl Quetzalcóatl.

EL ENIGMA DE LAS BOLAS DE PIEDRA

En Caguana Mason documentó en 1914-15 numerosas bolas de piedra (3e, 3f) en un área adyacente al sur de la Plaza Ovalada y al oeste de la Plaza Principal A. Allí (Área de Casa D) se excavaron varios postes, muchas asas de cerámica decoradas y un cemí en forma de tortuga. Al sur de los postes había un montículo de 2 pies de alto con ofrenda de muchas bolas de piedra, un hacha, un pedazo de coral y piedras con formas peculiares (Mason 1941: 244). Según Mason las bolas líticas llegan a alcanzar un pie o más de diámetro y que se encuentran frecuentemente en los alrededores de los juegos de bolas o plazas (Ibíd.: 263). Su forma sugiere prototipos simbólicos que imitan la pelota de hule, aunque el dilema de estos esferolitos podría aclararse con una osamenta que excavamos en Paso del Indio (García Goyco 2001). El enterramiento #

FIGURAS I



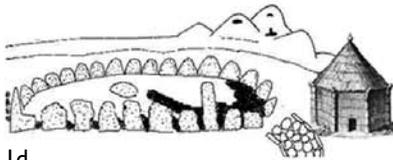
Ia



Ib



Ic



Id



Ie



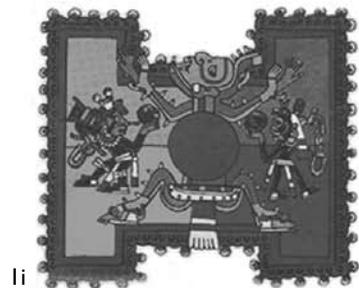
If



Ig



Ih



Ii

FIGURAS 2



2a



2b



2f



2g



2c



2h



2i



2d



2j



2k



2e



2l



2m

II de la Pilastra 7, Unidad 4, una mujer de la cultura pretaina tardía (900-1200 d.C.), se encontró abrazando una pelota de piedra de unos 9 cm. de diámetro (3a) con una mancha que la rodeaba, sin embargo el espacio del brazo alrededor, era de unos 27 cm., el triple del diámetro de la esfera lítica. Se desprende que esta bola estaba rodeada por una substancia, que podría haber sido hule. Las Casas documentó una bola de hule taína en Sevilla del tamaño de una botijuela de aceite (Alegría 1983:8). La medida del objeto que abrazaba la mujer coincide aproximadamente con la de algunas botijuelas de la primera mitad del Siglo XVI (Marken 1994:Fig. 4.4). Aún más, la mujer carecía del fémur derecho. La fosa del enterramiento #10 impactó la tumba y contiene la osamenta de un sub-adulto con las manos y pies amarrados en una posición que sugiere un sacrificio por la forma en que está atado (3b). Dado que no apareció el fémur de la mujer en ninguna de las dos fosas vamos a proponer que dicho impacto sirvió el doble propósito de enterrar al sub-adulto y sacar el fémur de la jugadora para venerarlo y absorber sus cualidades. Sugerimos que las bolas de piedra más pequeñas pudieron haber servido como núcleo de las pelotas de juego, tal y como hoy día se utilizan núcleos sólidos en las pelotas de beisbol para darle más consistencia. Esta sería la primera evidencia arqueológica de un jugador de pelota en las Antillas.

Las bolas líticas, documentadas junto a enterramientos casimiroides en las cuevas de Cuba y La Española, son otro rasgo común de las Antillas con Mesoamérica (3d) y Centroamérica. Se han hallado tanto en el área maya (3c), el Golfo de México y el Pacífico talladas con caras olmecoides y han sido relacionadas simbólicamente con la bola de hule y las cabezas trofeo (Leyenaar y Parsons 1988:27). Entre los mayas contemporáneos de tierras altas las bolas de hule se hacen encima de moldes redondos más pequeños que se sacan antes de sellarla (Ibid: 85). En Mesoamérica se colocaban núcleos redondos de piedra, madera, raíces y otros materiales dentro de las pelotas de los distintos juegos (Castro Leal *et. al.* 1986). Según el Códice Mendoza los aztecas exigían tributo de unas 16,000 bolas de hule de la Costa del Golfo. Las bolas se quemaban en los templos y el hule se derretía en gotas sobre papeles que se ofrendaban frente a Xiuhtecuhtli, dios del fuego. Nótese la similitud de su imagen, arrodillado y con un brasero que sale de la espalda (3h) en comparación de Yaya o Bayamanaco, dios taíno del cazabe, la cohoba y el fuego con que se elabora (3g). El nombre se corresponde con Yayauhqui, el Tezcatlipoca Negro. La diosa madre serpiente y jugadora Coatlicue, patrona de los juegos gladiatorios y los manantiales subterráneos se corresponde con Coatrisquie, dios taíno de los golpes de agua y ayudante de la diosa del huracán. Huracán es el dios creador de los mayas quichés, quien presenciaba los juegos de pelota de los gemelos divinos en el Popol Vuh.

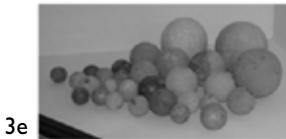
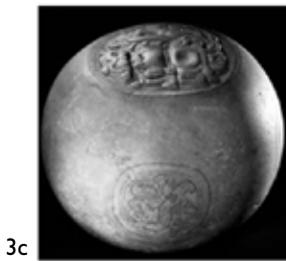
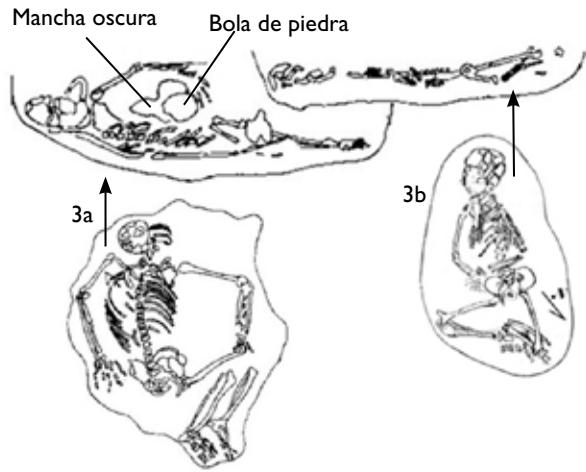
Tanto en Mesoamérica como en las Antillas durante el juego no se podía tocar la bola con las manos, se realizaban apuestas y se decidía el sacrificio de cautivos. El ulama, tradición milenaria en Mesoamérica parece haber tenido una base común y una iconografía ritual asociada sobre la cual hay poca información de los cronistas, lo que sugiere que muchos artefactos habían caído en desuso. Se compone de yugos de piedra, palmas (6e) y hachas adosadas a los yugos (6c, 4h), manoplas para golpear

la bola (6l), guantes, caretas, cascos, máscaras y protectores de rodilla y codo. Los mayas lo jugaban con anchos cinturones acojinados y penachos zoomorfos, aunque hay yugos, palmas y hachas representados en el arte y en algunos yacimientos. En la Acrópolis Norte de Tikal se documentó la huella de un yugo de madera recubierto de estuco, por lo cual se postula que los más pesados prototipos de piedra solo se utilizaban en rituales y no en el juego (Leyenaar y Parsons 1988:77-80). Las primeras canchas tenían marcadores en el piso y luego marcadores en los frontones laterales. Estos últimos fueron sustituidos por anillos en el medio de la cancha a partir del clásico tardío. En Teotihuacán, el espacio de juego se demarcaba con marcadores de piedra y se utilizaba una especie de bate.

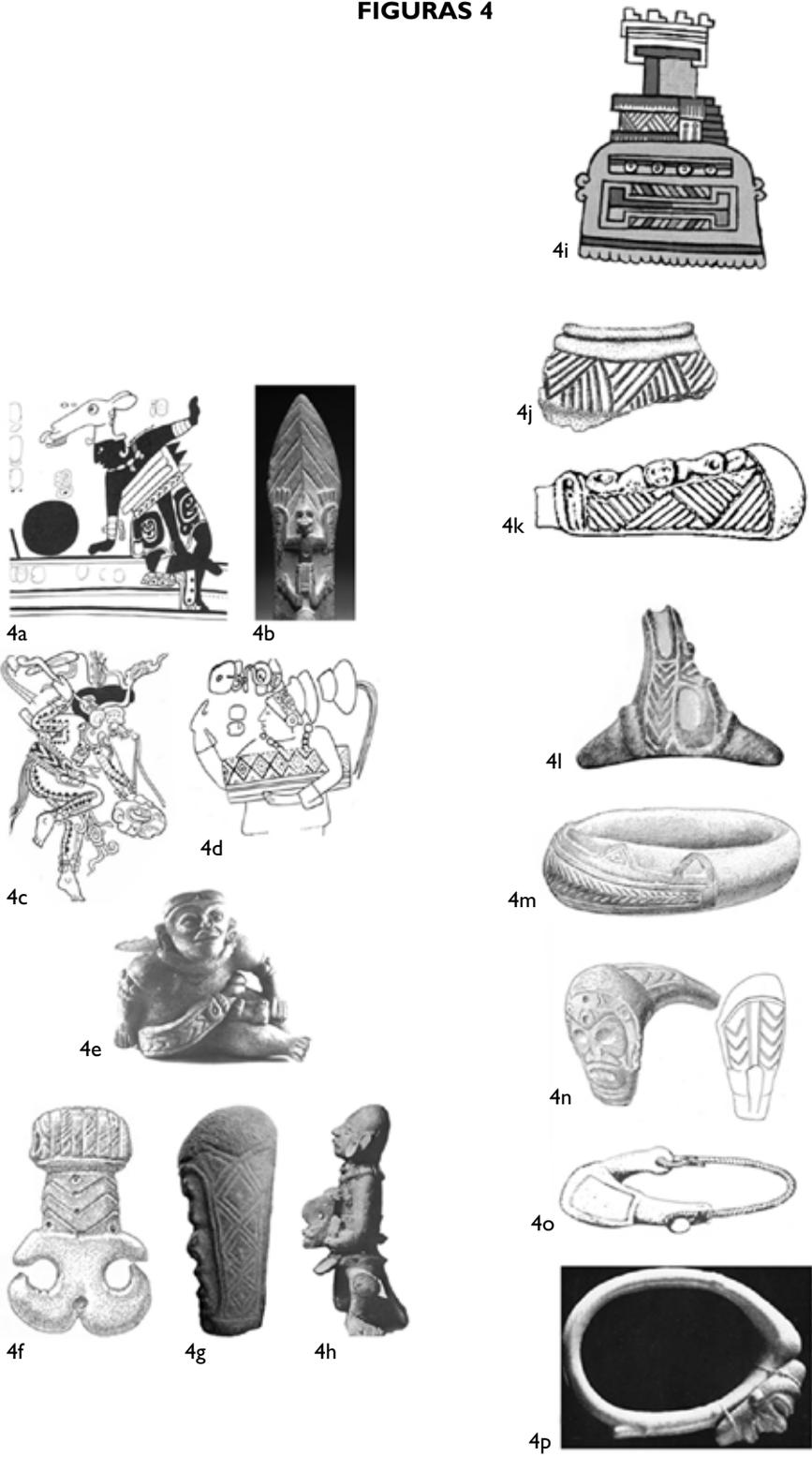
LOS AROS LÍTICOS Y TRIGONOLITOS ANTILLANOS

Los aros líticos son esculturas muy difíciles de elaborar. La mayoría se hacían de granodiorita al igual que las bolas de piedra; se dividen en los masivos (4m) y los finos (4k). Se ha postulado que los primeros ejemplares masivos se empezaron a elaborar durante el ostionan ostionoid o pretaíno tardío (900-1200 d.C.) en Puerto Rico y tuvieron su clímax los finos durante el chican ostionoid o taíno (1200-1500 d.C.), difundiéndose hasta La Española (Walker cit. por Oliver 2009).. Los cronistas nunca los observaron lo que quiere decir que habían caído en desuso o que fueron ocultados adrede. Tienen un panel decorativo (4c, 6d, 6k), un panel sin decorar (4n) y una protuberancia o joroba que se orienta a veces a la izquierda (6n) y a veces a la derecha (4k, 6b), probable indicación de “moietíes” (García Goyco 2001) o que algunos jugadores eran zurdos. Un apéndice imita un broche para amarrar los lados opuestos (4p), lo que indica que son imitación de prototipos más livianos y flexibles hechos de ramas, lianas o cestería. Los codos de piedra son una versión reducida que incluye los paneles decorativos, sin decorar y la joroba, con apéndices estriados que servían para amarrar una sogá o liana que sustituía el resto del aro (4o). Se ha postulado (Fewkes 1903, Alegría 1983, Oliver 2009) que el panel sin decorar servía para amarrar un trigonolito (4p), similar a los yugos y palmas. Los motivos más comunes de la cresta del panel decorativo son un animal o figura mítica ancestral con dos brazos se convierten en los gemelos divinos acuclillados, que pueden ser dos, quizás el Sol y la Luna o los cuatro caracaracoles (García Goyco 1984). Desde el interior del aro la figura mítica asemeja muchas veces un trigonolito. La forma del panel decorativo nos recuerda la silueta de una canoa. La decoración de un aro, asemeja, según Jeff Walker, unos peces marinos nadando en sucesión (5d), lo que sugiere el mito de Yayael, cuyos huesos convertidos en peces se colgaron en una jícara del poste central de la casa de Yaya y fueron comidos por los caracaracoles, transgresión que causó un diluvio. Luego el abuelo mítico inseminó al mayor de los gemelos por medio de un salivazo en la espalda, del cual nació una tortuga. Un mito similar se conserva en el Popol Vuh de los mayas quichés donde los cráneos de los gemelos jugadores se convierten en jícaras en el árbol al lado de la cancha de sacrificio de inframundo. Sus hijos, inseminados post-mortem mediante un salivazo en la mano a la diosa Ixquic, son jugadores que al ser sacrificados renacen como peces en el río del inframundo.

FIGURAS 3



FIGURAS 4



Al mayor lo decapitan en la cancha y revive cuando le sustituyen la cabeza por una tortuga, o una jícara en otra versión. El mayor de los cuatro bacabes mayas yucatecos lleva un caparazón de tortuga en la espalda, similar a Deminán Caracaracol entre los taínos (5j). En los platos dinásticos mayas se ve la figura del dios del maíz, jugador de pelota que nace del caparazón de una tortuga (5i). Macuilxochitl, uno de los patronos del ulama azteca, lleva caparazón de tortuga en la espalda. La estructura de los mitos sugiere que los cuatrillizos taínos son jugadores de pelota. En Paso del Indio excavamos una osamenta pretaína de una muerta de parto enterrada con el bebé a medio salir, la cual carecía del cráneo. Según el bioarqueólogo Edwin Crespo, la cabeza fue desmembrada post-mortem pues no tenía corte en las cervicales, lo que indica que el cráneo se sacó de la fosa para ser venerado. Su asociación con Itiba Cahubaba, diosa taína que murió al parir los caracaracoles, es evidente. De igual manera los aztecas buscaban desenterrar huesos de las muertas de parto para utilizarlos como talismanes. Según analogías etnográficas con Mesoamérica se ha postulado que los aros líticos son cinturones relacionados con rituales del juego de pelota, pero no con el juego en sí. Varios investigadores han notado la similitud de los aros líticos con los yugos abiertos y cerrados de piedra mesoamericanos y los trigonolitos (4l,6g,6h,) con las llamadas palmas (4b,5a, 6a, 6e) y hachas (6d,6c) que se amarraban a los yugos (Fernández Méndez 1972, Willey 1980, Borhegyi 1980, Levi-Strauss 1981, Alegría 1983, García Goyco 1984).

COMPARACIONES ENTRE LA DECORACIÓN DE LA ICONOGRAFÍA DEL JUEGO DE PELOTA

Las Antillas y Mesoamérica son los únicos lugares en América donde se elaboraban cinturones de piedra (Willey, Op.Cit.), sin embargo para demostrar una evolución divergente a partir de un origen común casimiroide hace falta corroborar una correlación en la decoración de la iconografía del juego. Una cazuela de piedra casimiroide (1a) con decoración geométrica de grecas y círculos separados por una línea coincide con la de un aro lítico masivo (1b). Otras grecas de un hacha casimiroide son similares a pinturas taínas de las Guácaras del Comedero en la Española. Un amuleto casimiroide con diseños de líneas triangulares (4f) coincide con la decoración de un codo (4c), un aro con diseños de peces (5k) y un trigonolito (4l). Estos mismos diseños se encuentran en un cinturón acojinado de un jugador maya (4a), una palma de Veracruz (4b), un yugo amarrado con soga de un jugador zapoteca (4e) y el cinturón de un dios jugador maya (4c) que sostiene una manopla (en Miller y Taube 1997). Las coincidencias decorativas prosiguen con diseños de líneas diagonales intercaladas en los tableros de un templo almenado asociado a una cancha mixteca en el Códice Nuttall (4i), la cerámica mellacoide de la Española (4j) y un aro taíno (4k). Este diseño es diagnóstico de las ligaduras de brazos y pantorrilla de las esculturas taínas y las patas de los duhos donde se sentaban a presenciar el juego. Un cinturón de un jugador maya con decoración romboide (4d) coincide con un aro lítico taíno (4g). La decoración de un aro taíno con diseños de herradura (5c), coincide con la forma de dos pedernales excéntricos encontrados en una tumba maya (5e, 5f). La

decoración de círculos de un cinturón de un jugador maya de Guatemala que sostiene una cabeza decapitada coincide con la de un aro taíno (6n). El culto de decapitación y desmembramiento en el juego de pelota, propio de una religión proselitista de jugadores comerciantes que se extendió desde Veracruz al área maya durante el clásico tardío (600-900 d.C.) se podría haber manifestado en un episodio único en Paso del Indio, donde se han documentado por lo menos 5 osamentas masculinas pretáinas (600-1200 d.C.) sosteniendo cráneos masculinos entre los brazos (5k). El culto de las cabezas trofeos es muy difundido en partes de Mesoamérica y Centro y Suramérica a través del tiempo. A veces se manifiesta con la forma de un ave de rapiña sosteniendo una cabeza entre las garras como una palma de Veracruz (5a) y un amuleto hueco de jadeíta (5b). La decoración de piernas y círculos de un yugo cerrado de Veracruz (600-900 d.C.), coincide con la de un aro taíno (6o). El parecido entre un hacha de cabeza decapitada (600-900 d.C.) de Veracruz con un trigonolito de tipo Cabeza Macorix de Puerto Rico (6b) es evidente. Un hacha de Veracruz con un ave con el pico entre las alas (6e), es similar a un amuleto en concha de Cuba (6f) y un trigonolito de Puerto Rico que asemeja una manopla (6g). Un hacha de Guatemala con una calavera con las órbitas de los ojos vacías (800-900 d.C.) coincide con un trigonolito tipo cabeza Macorix de la Española que exhibe restos de pintura roja. Los ciguayos y macoriges no hablaban arahuaco, de acuerdo a los cronistas. Contrario a los taínos, que se recortaban el pelo sobre la frente, los ciguayos llevaban el cabello largo como las mujeres y su nombre podría ser un gentilicio que aluda a la palabra cigua o siwa que significa mujer en náhuatl y pipil. La pintura de ocre rojo es común en las palmas de Veracruz y en los enterramientos arcaicos tanto en Mesoamérica como en las Antillas. Una palma en forma esqueleto (800-900 d.C.) de Guatemala (6d) asemeja un trigonolito taíno. Las manoplas de piedra (6l) utilizadas durante el juego en Mesoamérica desde el preclásico son similares a objetos documentados por Fewkes de la isla de Guadalupe (6m). Se han documentado figuras de piedra en las Antillas que llevan casco y equipo protector (2o). Al comparar la posición de conteste de bola de un jugador maya sobre la rodilla doblada, se dilucida que una mesa taína con posición similar representa un jugador. El escudo trasero de un jugador de Chichén Itzá (6i) se asemeja a un petroglifo en Utuado (6j). La posición de los jugadores aztecas contestar la bola de espalda con las caderas, según un grabado del Siglo XVI, es igual a la descrita para los taínos.

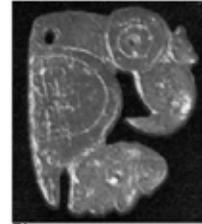
REFLEXIONES

Hace cerca de 40 años nuestros maestros, Eugenio Fernández Méndez (1972) y Ricardo Alegría (1983), entre otros, llegaron a la conclusión de que la iconografía del juego de pelota taíno y las canchas estructurales, ausentes en Venezuela, se correspondían con Mesoamérica (Willey 1980, Levi-Strauss 1981, García Goyco 1984). Esta propuesta, ignorada por la academia en esa época, debe ser reconsiderada dentro de un marco teórico vigente hoy día, a tono con la nueva evidencia que hemos presentado. De acuerdo con la migración casimiroide de probable filiación protomaya aceptada posteriormente y la evidente influencia de esta etnia en el arte masivo de

FIGURAS 5



5a



5b



5c



5d



5i



5j



5e



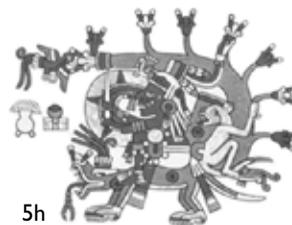
5f



5g



5k



5h

FIGURAS 6



6a



6b



6c



6d



6n



6o



6e



6f



6g



6h



6i



6j



6l



6m



los pretaiños (Rouse 1992:134) y en la decoración mellaicoide del Valle del Cibao (Ibid:97), la mejor alternativa para explicar las similitudes entre el juego de pelota taíno y mesoamericano y su iconografía responde a una evolución divergente producto de un origen común, acentuada por algunos contactos transcaribeños posteriores. Invitamos a los académicos a que por fin concedan ésta como una hipótesis factible o que por el contrario refuten la evidencia presentada con argumentos científicos válidos. La bola de hule está en su cancha.

BIBLIOGRAFÍA

Alegría, Ricardo E.

1983: *Ball Courts and Ceremonial Plazas in the West Indies*. Yale University Department of Anthropology. New Haven.

Borhegyi, Stefan.

1980: *The Pre-columbian Ballgames A Pan-Mesoamerican Tradition*. Contributions in Anthropology and History, Milwaukee Public Museum. Number 1, February 1.

Castro-Leal, et. al.

1986: *El juego de pelota, una tradición prehispánica viva*. Museo Nacional de Antropología e Historia, Sociedad de Amigos del Museo, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México.

Flannery, Kent. Joyce Marcus. Editors.

1983: *The Cloud People: Divergent Evolution of the Zapotec and Mixtec Civilizations*. Academic Press, New York.

Fernández Méndez, Eugenio.

1972: *Art and Mythology of the Taino Indians of the Greater West Indies*. El Cemí, San Juan.
1981: *Crónicas de Puerto Rico*. Fragmentos de la Historia General y Natural de las Indias por Gonzalo Fernández de Oviedo 1535. Editorial Universitaria, Río Piedras.

Fewkes, Jesse Walter.

1903: *The Aborigines of Porto Rico and Neighboring Islands*. Smithsonian Institution, Government Printing Office, Washington.

García Goyco, Osvaldo A.

1984: *Influencias Mayas y Aztecas en los Taínos de las Antillas mayores*. Ediciones Xibalbay. San Juan.
2001: *Paso del Indio, un asentamiento multicomponente de los arahuacos de Puerto Rico: yacimientos y religión*. Tesis doctoral inédita, Departamento de Antropología y Etnología de América, Universidad Complutense, Madrid.
2007: *The Mapa de Cuauhtinchán No. 2 and the Cosmic Tree in Mesoamerica, the Caribbean and the Amazon-Orinoco Basin*. En: D. Carrasco, Sessions S. (Ed.), *Cave, City and Eagle's Nest; An interpretive Journey through the Mapa de Cuauhtinchán No. 2*. Pages 357-387. University of New Mexico Press. David Rockefeller Center for Latin American Studies. Peabody Museum of Archaeology and Ethnology, Harvard University.
2011: *El juego de pelota taíno y posible filiación arcaica casimiroide*. Lecture at the Symposium: Beyond Extinction; Consciousness of Taíno and Caribbean Indigeneity. August 24. Smithsonian National Museum of the American Indian, Washington D.C.

Harlow, George et.al.

2006: *Precolumbian Jadeite Axes from Antigua West Indies*. Canadian Mineralogist 44:305-321.

Kerchache et.al.

1995. *L, Art Taino*. Musee Du Petit Palace, Musees de la Ville de Paris, Paris.

Kubler, George.

1975: *Art and Architecture of Ancient America*. Penguin Books, Ltd, Harmondsworth, England.

Las Casas, Fray Bartolomé.

1981: *Historia de las indias*. 3 vols. Fondo de Cultura Económica, México, D.F.

Leyenaar, Ted. Lee Parsons.

1988: *Ulama, The Ballgame of the Maya and Aztecs 2000 BC, AD 2000*. Spruyt, Van Mantgem & De Does bv, Leiden.

Levi-Strauss, Claude.

1981: *El origen de las maneras de mesa*. Siglo XXI Editores, México.

Marken, Mitchell.

1994: *Pottery from Spanish Shipwrecks 1500-1800*. University Press of Florida, Gainesville.

Martínez-Cruzado Juan

2010: *The history of Amerindian mitochondrial DNA lineages in Puerto Rico, In: Island shores, distant parts: archaeological and biological approaches to the Pre-Columbian settlement of the Caribbean*.

(Fitzpatrick SM, Ross AH, eds) University Press of Florida, Gainesville.

Mason, John Alden.

1941: *A Large Archaeological Site at Capá, Utuado, with Notes on other Porto Rico sites visited in 1914-15*. Scientific Survey of Porto Rico and the Virgin Islands, Vol 18, Part 2:209-272. New York Academy of Sciences, New York.

Miller, Mary. Karl Taube.

1997: *An Illustrated Dictionary of the Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya*. Thames and Hudson, New York.

Oliver; José R.

1998: *El Centro Ceremonial de Caguana, Puerto Rico: simbolismo iconográfico, cosmovisión y el poderío caciquil Taino de Boriquén*. Bar Internacional Series 727, Archaeopress, Oxford.

2009: *Caciques and Cemi Idols*. University of Alabama Press, Tuscaloosa.

Pagán Jiménez, Jaime.

2009: *Recientes estudios paleoetnobotánicos en Puerto Rico: nueva información obtenida desde la perspectiva del estudio de almidones antiguos*. Séptimo Encuentro de Investigadores de Arqueología y Etnohistoria. Instituto de Cultura Puertorriqueña. San Juan. Pags.78-94.

Rodríguez López, Miguel.

1997: *Maruca, Ponce*. Segundo Encuentro de Investigadores de Arqueología y Etnohistoria. Instituto de Cultura Puertorriqueña. San Juan. Pags.17-30.

Rodríguez Ramos, Reniel.

2010: *Intersecciones históricas entre Puerto Rico y las Antillas Mayores en tiempos precoloniales*.

Encuentro con el Caribe Francés. Fundación Cultural Educativa, Instituto de Cultura Puertorriqueña, San Juan. Pags.104-119.

Rouse, Irving.

1972: *Introduction to Prehistory, a Systematic Approach*. McGraw Hill, New York.

1992: *The Taínos: Rise and Decline of the People Who Greeted Columbus*. Yale University Press, New Haven.

Scarborough, Vernon. David Wilcox, Editors.

1991: *The Mesoamerican Ballgame*. University of Arizona Press, Tucson. Ilustraciones

Tedlock, Dennis.

1985: *Popol Vuh, the Mayan Book of the Dawn of Life*. Simon & Shuster New York.

Veloz Maggiolo, Marcio.

1972: *Arqueología Prehistórica de Santo Domingo*. McGraw Hill. Singapore.

Versteg A.H. J. Tacoma. P. van de Velde.

1990: *Archaeological investigations on Aruba: The Malmok Cemetery*. Archaeological Museum, Aruba.

Willey, Gordon.

1980: *Precolumbian Taino Art in Historical Socio-Cultural Perspective*, en la Antropología Americanista en la Actualidad (Homenaje a Raphael Girard), México. Tomo I, pag. 119)

CRÉDITOS DE LAS ILUSTRACIONES

Leyenaar y Parsons: 2e, 6e, 6d, 6c

FAMSI Inc. Justin Kerr: 3c, 3d, 3h, 4b, 4e, 5a, 6a

Kubler: 2d

Borhegyi: 4h, 6l

Chanlatte y Narganes: 5b

Fewkes: 2m, 4l, 4f, 4m, 4n, 4p, 5c, 5j, 6g

Museo UPR: 4g

Carlos Pérez: 2a

Kerchache: 3g, 4o, 4n, 6b

Rouse: 1a, 4f

Miller y Taube: 4c

FLAAR Hellmut: 4a, 4d

