

Introducción

El Proyecto Ulama 2003 es un programa interdisciplinario de investigación llevado a cabo por los departamentos de Historia del Arte y Antropología de la Universidad Estatal de California en Los Angeles (California State University, Los Angeles). Para la ejecución del proyecto se contó con el apoyo y recursos de la Asociación de Gestores del Patrimonio Histórico y Cultural de Mazatlán. El *ulama* es una supervivencia del *Ullamalitzli*, el juego de pelota jugado por los aztecas y otros pueblos mesoamericanos. La investigación, dirigida por Manuel Aguilar y James Brady, consistió en la observación de juegos y en entrevistas con jugadores y diversos informantes en un grupo de poblaciones del estado de Sinaloa, donde este ancestral juego de pelota todavía se practica. Los estudiantes María Ramos, Mario Dávila y Luis Ramírez, de Historia del Arte, y César Espinosa y Sergio Garza, de Antropología, prepararon amplios cuestionarios buscando respuestas que dieran luz en relación al significado e importancia del juego de pelota en la actualidad y su relación con las épocas precolombinas.

Entre los temas estudiados estuvieron: la filosofía y simbolismo en el juego de pelota mesoamericano; la ubicación del *taste* -derivado de la palabra azteca *tlachtli*- o cancha dentro del entorno social actual; las implicaciones de la producción de las pelotas de hule, y el papel de las mujeres en el juego. Los resultados preliminares de las investigaciones se presentaron durante el Primer Congreso Internacional Sobre Juego de Hule Mesoamericano realizado en Mazatlán del 28 al 30 de Marzo de 2003.

Los objetivos principales de esta investigación son continuar con el estudio sistemático que sobre el *ulama* se viene haciendo desde hace más de sesenta años, ampliar algunos puntos sobre temas ya estudiados y contribuir con algunos aspectos no abordados en anteriores trabajos. Como antecedentes existen las investigaciones de la estadounidense Isabel Kelly en Nayarit, Sinaloa y Durango en los años cuarenta, que coincidieron con un momento de gran actividad de la práctica del *ulama* en muchas comunidades. Entre los años cincuenta y setenta el mazatleco Miguel Valadés se dedicó a recolectar datos muy valiosos sobre el juego y su apoyo ayudó a preservarlo. En los años setenta destaca el trabajo muy sólido de tipo etnográfico del holandés Ted Leyenaar. En los años

ochenta otro mazatleco, el director de cine Roberto Rocín, hizo la interesante película “*Ulama: el juego de la vida y de la muerte*” que difundió el conocimiento del ulama entre el gran público. También entre los ochenta y principios de los noventa aparecen los importantes estudios interdisciplinarios realizados y coordinados por María Teresa Uriarte.

A doce años de distancia de estos últimos, llega el Proyecto Ulama 2003 de la Universidad Estatal de California en Los Angeles tratando de aportar algunas respuestas novedosas sobre el tema con la intención de contribuir al conocimiento y a la supervivencia de este juego de pelota milenario. En este número de la revista *Estudios Jaliscienses* presentamos algunos frutos de dicho trabajo.

Existen tres juegos de pelota de hule que han sobrevivido en Sinaloa: *ulama de palo*, *ulama de brazo* y *ulama de cadera*. Ulama de palo, que se juega con un mazo pesado, no se ha considerado objeto de estudio porque había desaparecido en los años cincuenta y revivió en los ochenta; según asienta Ted Leyenaar en su artículo “The Modern Ballgames of Sinaloa: A Survival of the Aztec Ullamalitzli,” publicado en *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*, libro que editó E. Michael Whittington para Thames and Hudson en 2001. Ulama de brazo se juega con una bola pequeña que pesa aproximadamente medio kilo y se golpea con el antebrazo cerca del codo. Este juego predomina en algunas comunidades de la parte norte del estado. Ulama de cadera se juega con una bola que pesa de 3.5 a 4 kilos y se golpea con la cadera o parte alta de la pierna. Se juega en comunidades del sur de Sinaloa.

Para eficientar el tiempo de investigación disponible, concentramos nuestro estudio en el ulama de cadera que se juega en el área alrededor de Mazatlán, porque esta parece ser la forma de juego más relacionada a las descripciones etnohistóricas del juego azteca *Ullamalitzli*.

La similitud del juego moderno con su contraparte antigua se puede observar inmediatamente en la vestimenta de los jugadores. El traje, llamado el *fajado*, consiste de tres partes. La primera es la *gamuza* que es una pieza de cuero o de tela que se amarra como un taparrabos, muy similar al antiguo vestido que aparece en el libro de Weiditz del siglo dieciséis. En Los Llanitos la gamuza está hecha con piel de venado. El segundo elemento del fajado es el *chimali*, cinturón de cuero de aproximadamente cinco centímetros de ancho, que va ajustado alrededor de la cintura y los glúteos para mantenerlos apretados y evitar desgarres musculares con el impacto de la bola. De acuerdo con el mismo Leyenaar, el nombre se deriva de la palabra nahuatl *chimalli* que significa “escudo”

o “protección”. En sus “Notes on a West Mexican Survival of the Ancient Mexican Ball Game,” publicado en 1943 en *Notes on Middle American Archaeology and Ethnology*, Isabel Kelly dice que en Nayarit, en los años treinta, el chimali estaba hecho de la corteza de la raíz de ciertos árboles. La tercera pieza, la *faja*, es una tira de tela que sostiene la gamuza y le da firmeza al área abdominal dando protección adicional. (Ver figura 1). Kelly también menciona que algunos jugadores



Figura 1. Jugador joven poniéndose la faja, último elemento del fajado.

envolvían secciones de llanta de automóvil bajo el chimali para mayor protección. Cuando no está en uso, el fajado se enrolla cuidadosamente y se cuelga de alguna alcayata o viga del tejado de las casas de una manera parecida a la descrita por fray Diego Durán en relación con los

aztecas, en la *Historia de las Indias de Nueva España y islas de tierra firme* (1579-1581).

Ulama se juega en un campo llamado taste que mide aproximadamente 60 metros de largo y 4 metros de ancho. El taste se divide en dos mitades por una línea llamada *analco*. En Los Llanitos esta línea está enmarcada por dos piedras colocadas en el piso en cada lado del taste. Líneas paralelas que corren a lo largo del taste marcan los límites de cada lado. Finalmente, las líneas terminales se conocen como *chichis*.

El tamaño de los equipos puede variar, pero generalmente es de entre tres y cinco jugadores. El juego comienza cuando un equipo hace el saque, ya sea lanzando la bola por el aire a que pase sobre el analco (*male* por arriba) o rodando la bola a que también cruce el analco (*male* por abajo). (Ver figura 2). El tipo de servicio cambia de acuerdo con el



Figura 2. Jugadores de Los Llanitos toman su posición para devolver el *male* por abajo.

puntaje del juego. Los puntos (*rayas*) se logran cuando alguno de los equipos no regresa la pelota del otro lado del analco o cuando cruza la raya final de la cancha enemiga. El equipo que logre primero ocho rayas, gana el juego.

Por lo que pudimos observar, las reglas del ulama son muy complejas y no todos los jugadores las conocen en detalle o las entienden de la misma forma. Algunos jugadores nos dijeron que las reglas eran tan complicadas que se tenía que jugar el ulama por lo menos por diez años para entenderlas bien. Como las reglas no están formalizadas ni escritas, hay muchas diferencias de opinión en su aplicación y nos dimos

cuenta en nuestras investigaciones de que hay diferencias intergeneracionales en la forma de entenderlas.

También parece que hay diferencias regionales en cuanto a las reglas. En un juego de exhibición que observamos entre los equipos de Los Llanitos y Escuinapa, hubo una gran alegata sobre la forma de hacer el saque para iniciar el juego. Los Llanitos querían empezar con el male por abajo, como lo describió Leyenaar, en *Ulama: The Perpetuation in Mexico of the Prehispanic Ball Game Ullamalitzli*, mientras que Escuinapa lo quería hacer con el male por arriba como lo consignó Kelly, en el artículo ya mencionado, para el norte de Nayarit.

Debido a la complejidad de las reglas que no todos los jugadores entienden igual, el papel del *veedor* o juez es muy importante. El veedor, generalmente un jugador veterano o retirado, tiene la última palabra. En los juegos entre dos comunidades distintas, debe de haber un veedor de cada equipo que sólo se involucran si los equipos discrepan en alguna jugada o punto. Parece ser que hay un protocolo acerca de cómo se le presentan las disputas al veedor. En el juego que observamos entre Los Llanitos y Escuinapa, un jugador de Escuinapa le pidió su intervención al veedor debido a una jugada dudosa. Mientras el punto estaba en discusión, un segundo jugador del mismo equipo le hizo un comentario al veedor. El veedor inmediatamente regañó a este jugador y descalificó la petición de Escuinapa arguyendo que sólo un asunto podía ser considerado a la vez. Esta supuesta regla protege al veedor de ser presionado o abrumado por las disputas acaloradas de los jugadores.

La edad parece ser también un elemento de importancia en las disputas. En otro desacuerdo entre los mismos equipos, un anciano jugador de Escuinapa asumió el papel de veedor porque su equipo no había llevado ninguno. El pretendía tener razón fundamentado en la autoridad de la experiencia dada por su edad. (Ver figura 3). En respuesta, el equipo de Los Llanitos llamó a un anciano de 94 años de edad, ex jugador de La Sávila, para clarificar la disputa. Éste, por ser todavía más viejo, creía tener más autoridad. El jugador de Escuinapa le dijo: "Tú serás más viejo, pero yo he jugado por más tiempo que tú." Edad y experiencia son dos elementos que juegan un papel importante en el manejo de problemas en la cancha. En nuestra observación nos fue claro ver que la resolución de desacuerdos en el juego no sigue reglas fijas como los jugadores creían entender.

En el pasado, los veedores posiblemente tenían más control de las situaciones. El artículo de Kelly y nuestro informante de 94 años de edad, confirmaron que la competencia entre comunidades dependía muy



Figura 3. Discusión para decidir quién sería el veedor durante un encuentro de ulama.

frecuentemente de la manipulación de organizadores y supervisores. Kelly comentó que los patrocinadores tenían el poder de flagelar o castigar a jugadores que no estuvieran dando su máxima capacidad. Estos individuos, conocidos como los “dueños del juego” podían servir también como jueces. Si esto ocurría, entonces los veedores en el pasado tendrían más poder que en la actualidad.

Es evidente que la diferencia en las reglas se convertiría en un serio problema si se tratara de estandarizar el juego con objeto de promover una expansión regional. Sospechamos que cada una de estas pequeñas comunidades ha desarrollado con el tiempo sus propias reglas y es interesante ver cómo los jugadores se afianzan a ellas tenazmente. Éstas no son solamente una colección de reglas, sino una tradición comunitaria que se remonta a un pasado distante. En el “jugar con sus reglas”, los jugadores conscientemente se conectan con una tradición ancestral. En la disputa con Escuinapa, Chuy Páez, de Los Llanitos, repitió varias veces: “Debemos jugar con las reglas, debemos respetar las reglas”. Por otro lado, los jugadores de Escuinapa sostenían el mismo principio, pero el verdadero problema era saber cuáles reglas eran las “correctas”.

Otro elemento evidente en las disputas fue la aparente idea de que el taste estaba enmarcado simplemente por líneas y rodeado por una cerca. Cuando el equipo de Los Llanitos aceptó empezar el juego con el male por arriba, la acción se volvió lenta y cautelosa, haciendo el juego aburrido para el público asistente. Varios de los organizadores del juego de exhibición les pidieron a los jugadores que cambiaran a male por abajo para hacer el juego más emocionante. Los jugadores ignoraron la petición y jugaron inflexiblemente con sus reglas, sin importarles cómo percibía la audiencia el espectáculo. Como respuesta a uno de los jugadores, el veedor empezó su explicación diciendo: "Dentro de esta cerca y en este taste..." para enfatizar que el taste era un espacio aparte con su propio conjunto de reglas que gobernaban la conducta ahí. Los jugadores ciertamente reflejaban el hecho de que viniendo al taste vestidos con sus fajados, habían entrado a un universo social cuyas raíces estaban ancladas en un mundo distinto.

Queremos agradecer a las siguientes personas e instituciones por su apoyo en la realización del Proyecto Ulama 2003: Manuel Gómez Rubio, Jesús Gómez Rubio, Martha Ayala, Alfredo Gómez Rubio, Ernesto Hernández Norzagaray, Lorena Schobert, Roberto Watson, Alberto Fuentesvilla, José Jiménez, Roberto Rochín, Wilbert Jiménez, Marcos Osuna Tirado, Ulises Cassab, José Antonio Fernández Valbuena, Felipe Solís, María Teresa Uriarte, Árida Zurita Bocanegra, Chuy y Silvia Páez Lizárraga, Fito Lizárraga, Patricia de Lizárraga, Sebastián Lizárraga, Rafael Lizárraga Ibarra "El Huilo", Rosa Isela, Verónica, Mireya, Adilene, Karla, Ana María del Pilar, presidente municipal de La Sávila, Sinaloa, "El Gallo", Ramón "Yapis", Rosa María, Maricela y Alejandro Osuna Cañedo, Sr. Osuna Bonilla, Dulce Elizabeth Villa y Florencio Villa Gallardo; Asociación de Gestores del Patrimonio Histórico y Cultural de Mazatlán, restaurantes "Pedro y Lola" y "Ambrosía", La Casa "The Melville", hoteles "Aguamarina" y "Las Flores" y California State University, Los Angeles.

Manuel Aguilar y James E. Brady