

J ESTUDIOS ALISCIENSE S

56

Mayo de 2004

Ulama

INTRODUCCIÓN

Manuel Aguilar y James E. Brady

MANUEL AGUILAR

*Filosofía y simbolismo del juego de
pelota mesoamericano*

SERGIO GARZA, CÉSAR ESPINOSA Y JAMES E. BRADY

*La supervivencia de creencias y
prácticas religiosas en el ulama*

MARIO DÁVILA Y JAMES E. BRADY

La producción del hule en el juego de pelota

MARÍA ISABEL RAMOS Y CÉSAR ESPINOSA

El papel de las mujeres en el ulama



J ESTUDIOS ALISCIENSES

Revista trimestral de El Colegio de Jalisco

EDITORES

José María Murià, Jaime Olveda y Agustín Vaca

SECRETARIA DE REDACCIÓN Adriana Valadez, ADMINISTRADORA Angélica Peregrina

APOYO TÉCNICO Patricia Arellano

CONSEJO EDITORIAL

Juan Manuel Durán (Universidad de Guadalajara); Claudi Esteva Fabregat
(Universidad de Barcelona); Enrique Florescano (CONACULTA);

Jean Franco (Universidad de Montpellier); Antoni Furió (Universidad de
Valencia); Maryse Gachie-Pineda (Universidad de Tours); Moisés González Navarro
(El Colegio de México); Salomó Marqués (Universidad de Girona); José Luis
Martínez (Academia Mexicana de la Lengua); Eugenia Meyer (Universidad Nacional
Autónoma de México); Pedro Tomé (Universidad de Salamanca)

COORDINADORES DE ESTE NÚMERO: Manuel Aguilar y James E. Brady

Mayo 2004

Ulama

INTRODUCCIÓN

Manuel Aguilar y James E. Brady 3

MANUEL AGUILAR

Filosofía y simbolismo del juego de pelota mesoamericano 10

SERGIO GARZA, CÉSAR ESPINOSA Y JAMES E. BRADY

*La supervivencia de creencias y
prácticas religiosas en el ulama* 29

MARIO DÁVILA Y JAMES E. BRADY

La producción del hule en el juego de pelota 40

MARÍA ISABEL RAMOS Y CÉSAR ESPINOSA

El papel de las mujeres en el ulama 50

Asociados Numerarios de El Colegio de Jalisco:

- Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología
- Gobierno del Estado de Jalisco
- Universidad de Guadalajara
- Instituto Nacional de Antropología e Historia
- Ayuntamiento de Zapopan
- Ayuntamiento de Guadalajara
- El Colegio de México, A.C.
- El Colegio de Michoacán, A.C.
- Subsecretaría de Educación Superior
e Investigación Científica-SEP

Estudios Jaliscienses

La responsabilidad de los artículos es estrictamente personal de los autores. Son ajenas a ella, en consecuencia, tanto la revista como la institución que la patrocina.



El Colegio de Jalisco
5 de Mayo 321
45100 Zapopan, Jalisco
México

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

Filosofía y simbolismo del juego de pelota mesoamericano

Manuel Aguilar
California State University, Los Angeles

El juego de pelota es una institución característica de Mesoamérica. (Ver figura 1). Tiene una historia de aproximadamente 3 500 años, considerando el descubrimiento reciente de la cancha de Paso de la Amada en Chiapas¹. Hasta la fecha, han sido

1. Eric Taladoire, "El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo", *Arqueología Mexicana*, México: Editorial Raíces, 2000, vol. VIII, núm. 44, pp. 20-27.



*Figura 1. Cancha de juego de pelota de Copán, Honduras.
(Foto: Manuel Aguilar).*

localizadas alrededor de 1 500 canchas. Se cree que había diversas funciones y significados relacionados con el juego de pelota: portal al inframundo, escenario de recreación de batallas cósmicas entre los cuerpos celestiales, rituales de fertilidad, ceremonias de guerra, afirmación política de gobernantes, escenario para sacrificios humanos, etcétera.²

2. Linda Schele y Mary Ellen Miller, *Blood of Kings*. Nueva York: George Braziller, 1986.

Para analizar estas concepciones voy a presentar información basada en tradiciones teotihuacanas, mayas, toltecas y aztecas con la intención de mostrar cómo el juego de pelota era una actividad pan-mesoamericana ligada a una cosmovisión común a todos los pueblos.

Empezaremos por revisar lo que el *Popol Vuh*³, la historia de la creación de los Maya Quiché, nos dice acerca del concepto de la muerte y del juego de pelota:

Dos hermanos Hun Hunahpú [el Dios de Maíz] y Vucub Hunahpú, descendieron al inframundo [Xibalbá]] para jugar al juego de pelota con los dioses de la muerte que vivían allí. Los primeros 'padres' [como a este par se le llama] fueron derrotados y sacrificados por los perversos dioses de Xibalbá, pero los hijos del Dios de Maíz, conocidos como los héroes gemelos Hunahpú e Ixbalanqué, jugaron a la pelota contra los Señores de la Muerte y triunfaron sobre ellos en varias ocasiones, humillando a las fuerzas del Inframundo. En el último acontecimiento de estas acciones que sucedieron en las mansiones diversas de Xibalbá, los gemelos se lanzaron al fuego en auto-sacrificio, y los dioses de Xibalbá molieron sus huesos y los tiraron en el río. Los dioses malignos pensaron que habían eliminado a los gemelos, pero estos volvieron a la vida disfrazados como mendigos y por medio de algunos prodigios mágicos, engañaron a los dioses de la muerte. Los gemelos mataron a los dioses principales y debilitaron al resto de ellos. Poco después, los héroes gemelos revivieron a su padre, el Dios del Maíz, y entonces subieron a los cielos donde ellos reinan como el Sol y la Luna.

En este pasaje vemos el concepto de la reciprocidad con los dioses mediante el sacrificio humano. La muerte fue burlada y la esperanza llegó a la humanidad. Un espíritu que arriba a Xibalbá va con la esperanza de vencer también a los señores de la muerte, para surgir victorioso como los héroes gemelos, y llegar a ser venerado como un antepasado. Del mito de los héroes gemelos, podemos concluir que la resurrección y el renacimiento son un producto del sacrificio, especialmente la muerte por decapitación.⁴

3. *Popol Vuh*. Trad. Adrián Recinos. México: Fondo de Cultura Económica, 1993.

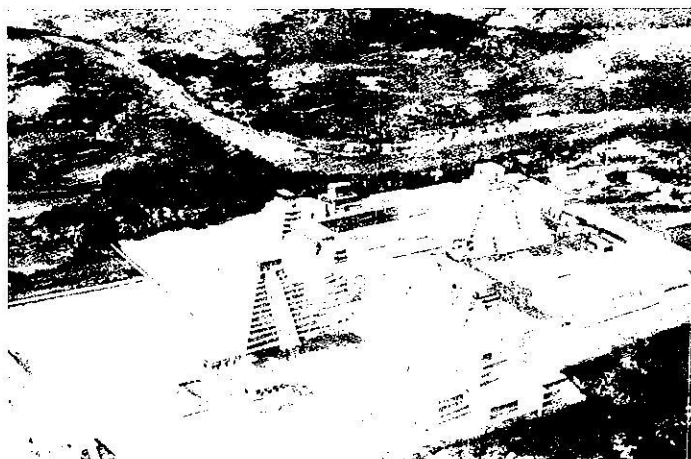
4. Linda Schele y David Freidel. *A Forest of Kings*. Nueva York: Quill, 1990, pp. 76-77.

El juego de pelota es la metáfora fundamental de la vida que surge de la muerte: el sacrificio de los antepasados y su apoteosis ocurren en el contexto de juegos de pelota con los señores de Xibalbá. En otras palabras, la vida se le ha arrancado, se le ha ganado a la muerte. La forma del sacrificio, asociado con el juego de pelota es específicamente por decapitación. También sabemos que la cabeza cortada del sol y el juego de pelota son conceptos fundamentales en la concepción maya de la guerra.⁵

5. *Ibid.*, p. 451.

Se creía que las canchas eran los portales o entradas al inframundo, los umbrales o dinteles donde los hombres y los dioses interactuaban. Ellas eran literalmente montañas hendidas, “vaginas dentadas” o bocas que conducían al vientre de la tierra, un descenso que llevaba al héroe cultural al inframundo. Las canchas funcionaban como fuerza mediadora y equilibrante; por eso están localizadas en áreas centrales de los complejos arquitectónicos tales como Palenque, Copán (ver figura 2), Piedras Negras, Yaxchilán, Caracol, Tikal y Río Bec.

En el paisaje sagrado de Toniná, el papel de la cancha de pelota es muy diferente. Allí la cancha es, de hecho, una plaza hundida que conecta el inframundo con el mundo medio (superficie) donde la montaña



*Figura 2. Vista reconstructiva de la ciudad de Copán.
(Dibujo: Tatiana Proskouriakoff).*

primordial de la creación se localiza. Sobre la montaña está la Acrópolis que, a través de varias etapas constructivas, con relieves relacionados al inframundo, une a la montaña con el mundo sobrenatural del cielo y el sol. De este modo, se observa cómo la morfología arquitectónica de las canchas indica su simbolismo.

A diferencia de las pirámides, las canchas son grietas o hendiduras en la tierra que simbolizan portales o entradas al inframundo. Además de esto, en algunos sitios la cancha se localiza en las partes más bajas como en Uxmal o Nakum. En Toniná, la cancha está de hecho bajo el nivel de los otros edificios, lo que acentúa su papel como portal al inframundo.⁶

Por lo menos en épocas tempranas, el juego de pelota no era un deporte, sino más bien un ritual que representaba la lucha de las fuerzas opuestas y complementarias del Universo. (Ver figura 3). El equilibrio de estas fuerzas

6. Taladoire, *op. cit.*, pp. 20-27.



Figura 3. Juego de pelota de cerámica proveniente de Nayarit.
(Foto: Cortesía del Museo de Arte de Los Ángeles)

creaba el orden y la estabilidad en el mundo. Este concepto se expresaba en la dualidad de la vida y la muerte, el Sol y la Luna, el día y la noche, la luz y la oscuridad, el mundo humano y el inframundo, la masculinidad y la feminidad, el bien y el mal.

Basado en lo anterior, las canchas representan el universo y el juego de pelota es una metáfora para los



*Figura 4. Cancha principal de juego de pelota de Xochicalco, Morelos.
(Foto: Manuel Aguilar).*

movimientos de los cuerpos celestes, particularmente el Sol, la Luna y Venus: el movimiento de la pelota se puede interpretar como la representación del Sol (la luz, el día, la vida) viajando dentro y fuera del inframundo que fue simbolizado por el estrecho callejón de la cancha. En casos como México central (Xochicalco) o Chichén Itzá donde las canchas tenían un marcador en forma de un anillo de piedra (ver figura 4), el paso de la pelota por ese anillo era simbólico, representaba el momento en que la Tierra se tragaba al Sol (la noche, la oscuridad, la muerte). Esto significaba el final del juego y el sacrificio subsiguiente de los perdedores, a manera de ofrenda para que el Sol renaciera al día siguiente y la vida continuara. El renacimiento del Sol en la mañana era el resultado de su triunfo sobre la Luna y las estrellas, y toda clase de fuerzas de la oscuridad. Eso explica por qué, en el sitio maya de Cerros, las canchas se relacionaban con la imagen de la cabeza cercenada del Sol Jaguar.⁷ Para que el Sol pudiera derrotar a los poderes del inframundo, él necesitaba ser alimentado con sangre humana, lo cual, asociado a las lluvias, producía la germinación de las plantas. Así, el juego de pelota se relacionaba con el universo mediante el sacrificio, la decapitación y la mutilación.

Además de las crónicas referidas anteriormente, podemos agregar, según la evidencia arqueológica y otros

7. Schele y Freidel, *op. cit.*

datos coloniales, que un número significativo de seres acuáticos vivían en las aguas pantanosas y estancadas en la superficie del inframundo. Este era el lugar donde las transiciones entre el mundo de la vida y el mundo de la muerte ocurrían. Los seres ubicados en ese umbral parecían moverse entre dos y tres dimensiones para demostrar su mutabilidad. La tortuga, por lo tanto, se conectaba con la transición entre la vida y la muerte, mientras que por ejemplo el pájaro, en contraste, simbolizaba el mundo celestial.

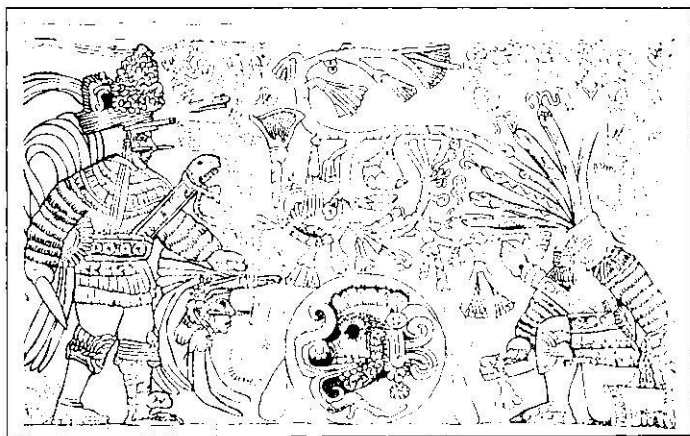


Figura 5. Relieve en la cancha de pelota de Chichen Itzá que representa una escena de decapitación. (Dibujo: Linda Schele).

El juego de pelota, en muchos lugares, se asocia con imágenes de sapos, tortugas, cocodrilos, serpientes, jaguares, mariposas, lirios blancos de agua (ninfeas o nenúfares) y la planta de datura (toloache). En los relieves sacrificatorios de las canchas de pelota de Chichen Itzá (ver figura 5) y El Tajín, la sangre se convierte en serpientes y plantas para mostrar su poder fertilizante. De hecho, las seis serpientes que emanan del jugador decapitado de Chichen Itzá se leen *wak kan*, el mismo nombre del Árbol del mundo o Árbol de la vida.⁸ En este contexto, la imagen es equivalente a la Cruz Foliada de Palenque.

En los frescos de Tepantitla, en Teotihuacan, y en el pectoral de la Tumba 7 de Monte Albán, encontramos el juego de pelota asociado con mariposas. Ellas simbolizan

8. David Freidel y Linda Schele, *Maya cosmos*. Nueva York: Quill, 1993.

9. María Teresa Uriarte. "Práctica y símbolos del juego de pelota. Mariposas, sapos, jaguares y estrellas". *Arqueología Mexicana*. México: Editorial Raíces, 2000, vol. xiii, núm. 44, pp. 28-35.

10. *Idem*.

el concepto de transformación, porque de ser larvas se convierten en insectos voladores. En el pectoral, podemos ver relacionados el juego de pelota, el Sol y la mariposa. Por otro lado, los sapos, las tortugas y los cocodrilos son animales duales que pueden vivir en el agua y en la tierra. Como las canchas son los lugares liminares que están en la frontera entre la tierra y el acuoso inframundo, se establece una relación alegórica con esos animales.⁹

El lirio de agua es una planta-flor que abre sus hojas al amanecer y las cierra en el crepúsculo. Como la datura, sus propiedades alucinógenas lo hacen un vehículo de conexión entre el mundo medio y el inframundo; la misma función que tiene el juego de pelota.¹⁰

Entre los mayas, las alegorías de la muerte y la resurrección eran también comparadas al ciclo vital del maíz. Como los perdedores del juego de pelota eran decapitados al igual que el dios del maíz, que fue enterrado en la cancha de Xibalbá por los señores de la muerte, podemos ver una relación entre el juego y los rituales agrícolas de la cosecha de maíz. En este contexto, las canchas eran milpas metafóricas que jugaban un papel cósmico en el sustento de los seres humanos y de los dioses.

Voy a relatar una anécdota relacionada con este aspecto: hace aproximadamente dos años, visité el sitio de Teuchitlán, correspondiente a las Culturas de Occidente, en compañía del arqueólogo Otto Schöndube y un grupo de colegas de la Sociedad de Geografía y Estadística de Jalisco; el guardia del Instituto Nacional de Antropología e Historia nos dijo que era una lástima que en el juego de pelota había crecido una milpa y que necesitaríamos regresar cuando estuviera limpio de vegetación si queríamos verlo. Sonreí, pensé que en realidad lo que estábamos presenciando era la emocionante experiencia de ver el juego de pelota como una personificación de una milpa verdadera. Estábamos asistiendo a la resurrección del dios del maíz en la cancha de pelota. Así confirmábamos que la salida del Sol desde el inframundo y su trayecto diario en el cielo hace posible la fecundidad de la tierra, y esto, a su vez, el crecimiento del maíz.

Según Gerard Van Bussel,¹¹ la palabra *hom* en quiché significa "tumba" y también "cancha", aspecto que

11. Gerard Van Bussel, Paul Van Dongen y Ted Leyenaar (eds.). *The Mesoamerican Ballgame*. Leiden: Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991.

refuerza la idea de las canchas como portales al inframundo. Del mismo modo, en el mito del *Popol Vuh* los héroes gemelos descendieron al inframundo, jugaron pelota y murieron allí, pero ellos resucitaron convertidos en el Sol y la Luna. Van Bussel muestra también la coincidencia de la palabra maya *K'ik'el* que significa “sangre”, “hule” y “semen”, sugiriendo que el juego de pelota puede ser una alegoría de la vida relacionada a la sucesión dinástica. También en náhuatl, la palabra *ulli* significa “hule”, “caucho” y tiene la misma raíz que *ollin* (movimiento). Por lo tanto, el movimiento de la pelota hecha de caucho (hule) representa el movimiento de las fuerzas opuestas del universo y su armonía y equilibrio.¹²

12. Uriarte, *op. cit.*, pp. 28-35.

En la impresionante tapa del sarcófago de su tumba en Palenque, el rey Pakal, que murió en el año 683 a.C. a los ochenta años de edad, se representa vestido con el traje del eternamente joven dios del maíz. Pakal lleva un pectoral en forma de tortuga, simbólico de la resurrección. Está en una posición reclinada, con una expresión de éxtasis, se mueve hacia abajo para entrar en la boca del inframundo, e instantáneamente, también, se mueve hacia arriba como subiendo al cielo. Está sentado en un receptáculo en forma de canoa en miniatura sostenido en la cabeza descarnada del monstruo de la tierra. Al mismo tiempo, el árbol del mundo o árbol de la vida, coronado por *Itzam Yeh*, el “Pájaro celestial”, germina completamente, desarrollado del cuerpo del rey, mostrando que éste renace después de su muerte.¹³

13. Schele y Freidel, *op. cit.*, pp. 216-225.

Antes de morir e ir al mundo de los antepasados, Pakal, el rey de Palenque, planeó y ordenó la construcción del Templo de las Inscripciones, la cual inmortalizaría su memoria. Su estructura fue sostenida por la colina que está detrás. Los constructores antiguos excavaron el suelo de piedra caliza para que la cámara funeraria quedara debajo del nivel del piso, exactamente en el lugar de transición entre la vida y la muerte. La idea de la dualidad del monstruo de la tierra con ojos y fauces vívidas, como entrada al inframundo, se representa arquitectónicamente aquí.

La cámara de la tumba está diseñada en forma de una letra I, misma forma de las canchas de pelota, y el

14. Propuesta de Magdiel Castillo.
Freidel y Schele, *op. cit.*, 1993.

sarcófago es un receptáculo enorme con la tapa labrada.¹⁴ El espacio hueco que alberga los restos del rey, tiene la forma de un útero humano. Por lo tanto al morir, Pakal entró en el vientre de la tierra a través de una cancha de pelota, el portal arquetípico al inframundo. Como una semilla regeneradora, engendró al árbol de la vida. El rey llevaba una máscara de jade que, en el proceso de la muerte, transformaba la cara del hombre viejo en la cara siempre joven del dios del maíz.

Los mayas consideraban el ciclo de la vida y la muerte del hombre como uno de los diversos ciclos asociados con la naturaleza: el paso de los años y las estaciones, la puesta del sol que brillaría otra vez en el firmamento la mañana siguiente (siendo el juego de pelota una recreación de esto), la muerte de la vida vegetal en el invierno, el subsiguiente renacimiento de la naturaleza en la primavera, y en los varios movimientos de las estrellas. No obstante, el ciclo más importante era el del maíz, no sólo como una metáfora de la existencia, la muerte y la renovación de la vida humana, sino por ser también la sustancia de la cual la humanidad fue formada. Los mayas creían que la sangre que circula por las venas del ser humano era la masa de maíz que los dioses usaron para crearlos.¹⁵ El maíz era abundante en las montañas sagradas y el hombre garantizaba su crecimiento ofreciendo sangre humana a los dioses. Cuando un gran personaje moría, era enterrado en la base de una pirámide, montaña primordial simbólica; reposaba en el vientre de la tierra como el maíz que él había emulado en vida, que era la semilla del renacimiento y la recreación.

Como ha sido indicado por el *Popol Vuh* y la evidencia arqueológica, el juego de pelota se convierte en la metáfora de la vida, de la muerte y de la regeneración (el ciclo total de la vida), y los héroes gemelos resucitan a su padre, el dios del Maíz, en la cancha de la muerte.

El sacrificio producido por el juego de pelota es la manifestación de la muerte, el preludio necesario a la vida. Es la contienda entre los señores de la muerte y el rey, en un juego mortal en el que éste triunfará, al igual que los héroes gemelos ancestrales. La recompensa para los

15. *Popol Vuh*, *op. cit.*, 1993.

gemelos es la apoteosis, la divinidad; la recompensa para el rey es traer la abundancia y la prosperidad a su reino, a través del portal de la dimensión de la muerte. Enfrentando a las fuerzas del inframundo y derrotándolas, el rey promueve su autoridad legítima y asegura el sustento de su gente con el renacimiento del dios del Maíz y la vegetación.¹⁶

El juego de pelota sirvió también como representación de la guerra y conllevaba prácticas de sacrificio humano. Al final del juego ritual, los perdedores eran decapitados, simbolizando la cosecha de las mazorcas de maíz, y la muerte y el renacimiento eventual del Sol o la Luna según sus movimientos cíclicos. Estas acciones producían la fecundidad agrícola estacional.

La forma de la letra I de las canchas (ver figura 4, p. 14) representa un torso estilizado de un cuerpo humano sin cabeza. Su cabeza es precisamente la pelota.¹⁷

Hay evidencia de que en algunos momentos, el juego era sustituto y símbolo de la guerra. Servía para resolver los conflictos entre ciudades mayas, y las de éstos con otros pueblos vecinos.¹⁸ En lugares como Yaxchilán (ver figura 6) parece como si los jugadores de pelota, generalmente cautivos de guerra, fueran atados y tirados



Figura 6. Escena que representa al rey Pájaro Jaguar de Yaxchilán, jugando contra el rey Jaguar Cráneo. Este último es derrotado y sacrificado en las escaleras del Templo 33 de Yaxchilán (Foto: Manuel Aguilar).

16. Linda Schele y David Freidel, "The courts of creation: canchas, ballgames, and portals to the maya other-world", David Wilcox y Vernon Scarborough (eds.), *The Mesoamerican Ballgame*, Tucson: University of Arizona Press, 1991, pp. 289-315.

17. Susan Gillespie, "Ballgames and boundaries", Wilcox y Scarborough, *op. cit.*, pp. 317-346.

18. Eric Taladoire, "Bois ton sang, beau-manoir: The political and conflictual aspects of the ballgame in the northern Chiapas area", Wilcox y Scarborough, *op. cit.*, pp. 161-174.

19. Schele y Miller, *op. cit.*

20. Jeffrey Wilkerson, "And they were sacrificed: the ritual ballgame of northeastern mesoamerica through time and space", Wilcox y Scarborough, *op. cit.*, pp. 45-72.

de la parte alta de una escalera para que al rodar hacia abajo personificaran el movimiento de la pelota.¹⁹

En los relieves de la cancha sur de El Tajín, el dios de la Muerte presencia el juego. Las escenas, después del sacrificio en la cancha de pelota, se desarrollan en el inframundo donde la ceremonia toma un paralelo con el ciclo de Venus. El descenso al inframundo por el sacrificado que personifica a Venus, representa el período de ocho días en el cual éste desaparece como estrella nocturna, permaneciendo en el inframundo, hasta que reaparece como estrella de la mañana. El juego de pelota en sí mismo parece ser un juego entre los dioses, personificado por los jugadores.²⁰ Aparece como una fuerte metáfora de la guerra.

A continuación discutiremos algunos aspectos del juego de pelota en el México Central que nos mostrarán las interconexiones y continuidad que existieron en Mesoamérica.

En el conjunto de frescos conocidos como el Tlalocan de Tepantitla en Teotihuacan, encontramos diversas actividades humanas que ocurren en el contexto del inframundo, son escenas relacionadas con la fecundidad agrícola, está la montaña del sustento y la práctica de varias clases de juegos de pelota. Hay un tipo de juego de pelota en el que el personaje golpea la pelota con los pies en lo que parecería ser un precedente del fútbol soccer. Próximo a él está una mariposa con su simbolismo correspondiente al inframundo como lo es su capacidad de transformación. Otros personajes juegan una versión de juego de pelota en que ellos la golpean con un palo, como en el *hockey* moderno. Aparecen también representados marcadores en la forma de porta-estandartes, como el encontrado en La Ventilla. En la actualidad, una variedad de este juego se practica todavía en los estados de Michoacán y Guerrero.

No se han encontrado en Teotihuacan las tradicionales canchas en forma de letra I como en otras regiones, pero pensamos que ellos usaron las cinco plazas hundidas sucesivas (ver figura 7) que están en la Avenida de los Muertos, para jugar a la pelota. Sabemos por crónicas aztecas (códice Chimalpopoca) que ellos iban a



Figura 7. Calzada de los Muertos y las Plazas Hundidas de Teotihuacan (Foto: Manuel Aguilar).

Teotihuacan para hacer peregrinaciones.²¹ Ellos caminaban del Sur (el lugar de la vida) hacia el Norte (el lugar de la muerte) para nacer otra vez, simulando el ciclo eterno de la vida-muerte-resurrección. Cuando ellos caminaban a través de las plazas hundidas, personificaban el movimiento de una serpiente subiendo y bajando entre el mundo medio y el inframundo. Esto es exactamente el significado de las canchas como portales al inframundo, como lugares de transición entre dos realidades. El aspecto interesante en este caso es que los peregrinos penetraban físicamente el espacio sagrado de la ciudad, haciéndolo vivencial, teniendo que experimentar y superar los obstáculos del inframundo en su viaje a la resurrección y a la otra vida.

En la *Historia Tolteca-Chichimeca*²² hay una imagen (ver figura 8) que muestra los símbolos de fundación de Culhuacan-Chicomoztoc: las dos corrientes de agua y fuego, el agrupamiento de tules y carrizos que lo definen como una Tollan, los sauces blancos y los lirios de agua. Próximo a ellos está un juego de pelota asociado significativamente a la fundación del sitio. Dos señores tolteca-chichimeca jugaron allí a la pelota para legitimar sus gobiernos. El juego de pelota se llama *Nauallachtli* que significa el juego de pelota mágico o el juego de pelota del nahual (hechicero). En este contexto, parece que este juego de pelota estaba dedicado al dios Tláloc en su papel

21. *Códice Chimalpopoca: anales de Cuauhtitlan y Leyenda de los Soles*. Trad. Primo Feliciano Velásquez, México: UNAM, 1945.

22. *Historia Tolteca-Chichimeca*. Trad. análisis y comentarios Paul Kirchoff, Lina Odena Güemes y Luis Reyes García, México: Fondo de Cultura Económica, 1989.

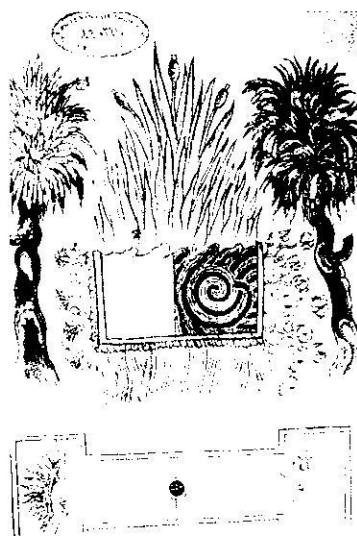


Figura 8. Símbolos de Fundación de Tollan y la cancha de Chicomoztoc. (Historia Tolteca-Chichimeca).

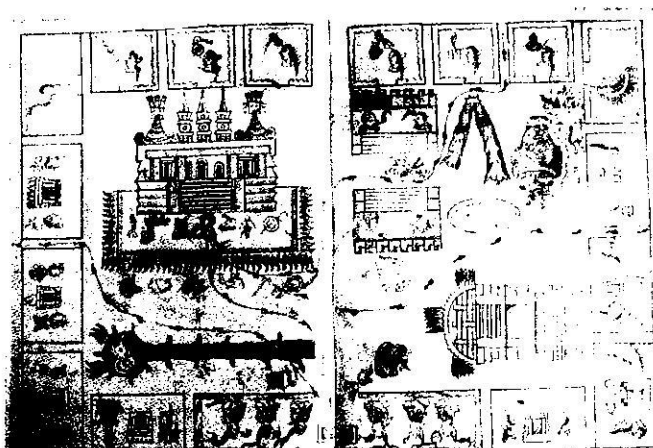


Figura 9. Mapa de Tollan Cholollan y símbolo de la Guerra en el juego de pelota. (Historia Tolteca-Chichimeca).

de productor de la fecundidad, lo que es una metáfora de la función del poder político. Esto sugiere el mensaje que el juego de pelota existe desde el origen mismo de la humanidad. También encontramos en este documento un mapa de Tollan Cholollan (ver figura 9) que muestra el

símbolo de la guerra: *atl-tlachinolli* en el centro del juego de pelota. Esto simboliza al juego como una metáfora del poder militar.

Sabemos que para los aztecas, el juego de pelota era considerado como un modelo del cosmos, y el movimiento de la pelota en la cancha, un símbolo del sol en su viaje diario por el cielo. La cancha se llamaba *tlachco*, y la acción de jugar o el juego mismo era *tlachtli* o *ullamaliztli*. La importancia ritual de este juego es evidente, ya que cuando los aztecas se asentaban en un sitio, lo primero que hacían era construir un santuario a Huitzilopochtli y, próximo a éste, una cancha.²³

Hernando Alvarado Tezozómoc en su *Crónica mexicayotl*²⁴ dice que cuando los aztecas, en su peregrinación, llegaron a Coatepec construyeron el templo para Huitzilopochtli y para los otros dioses, incluyendo un *cuauhxicalli* (recipiente que contenía los corazones de la gente sacrificada). Huitzilopochtli creó su cancha (*teotlachco*) y su correspondiente *tzompantli* (anaquel de cráneos) (ver figura 10). Los aztecas pusieron un dique y crearon un lago, pensando que Coatepec era la tierra prometida para fundar su capital Tenochtitlan. Huitzilopochtli se enojó y luchó en la cancha contra

23. Bernardino de Sahagún. *Historia General de las Cosas de la Nueva España (1540-1577)*, México: Ed. Porrúa, 1973. Doris Heyden y Luis Francisco Villaseñor. *The great temple and the aztec gods*. México: Editorial Minutiae Mexicana, 1992.

24. Hernando Alvarado Tezozómoc. *Crónica Mexicana (Mexicayotl-1598)*, 3a ed. México: Ed. Porrúa, 1980.

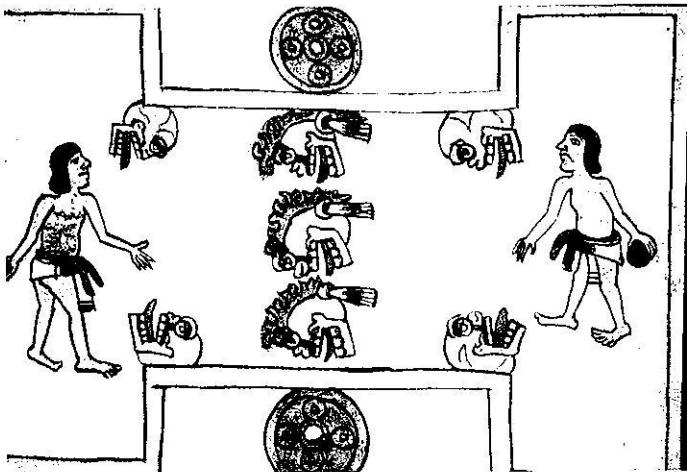


Figura 10. Juego de pelota azteca. (Códice Magliabecchi).

Coyolxauhqui (luna) y los Centzohuiznahua (las estrellas) decapitándolos y comiéndose sus corazones en el centro de la cancha que llamaron *Itzompan* (el lugar del cráneo).

El mito de Coatepec refleja la lucha cósmica diaria entre el Sol (la luz y la vida) y los cuerpos celestiales nocturnos (la oscuridad y la muerte), y como la victoria es del sol, permite la continuidad de la vida en el universo. Consecuente con esta idea, la sangre del sacrificio humano sería el alimento del sol. Del mito de Coatepec, podemos deducir que el hecho de la construcción de una cancha era un acto de posesión territorial en que el paisaje natural se transformaba en un espacio socio-existencial en el umbral entre la naturaleza y la cultura.²⁵ Esa configuración arquitectónica de parear una cancha con un *tzompantli* existió previamente en Tula (ver figura 11) y Chichén Itzá. Estos sitios fueron seguramente los modelos que influyeron en el diseño azteca.

25. Gillespie, *op. cit.*, pp. 317-346.



Figura 11. Juego de pelota poniente y Tzompantli de Tula.
(Foto: Manuel Aguilar).

En Tenochtitlan (ver figura 12), el juego de pelota se localizaba en el eje este-oeste de la ciudad, alineado con el Templo Mayor y el templo de Quetzalcoatl, y asociado al *tzompantli* que era el anaquel de cráneos que contenía las cabezas de los cautivos decapitados en ceremonias diversas. Así, en muchos casos los cráneos en el anaquel

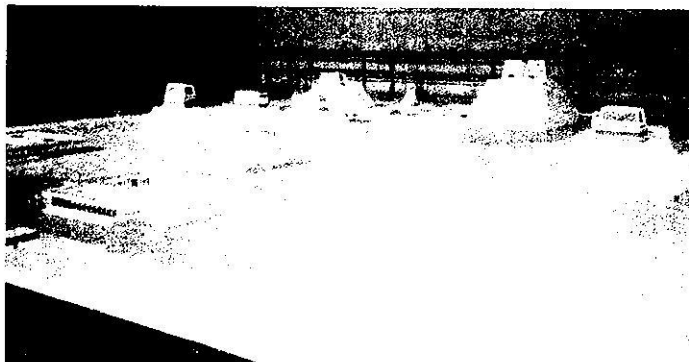


Figura 12. Maqueta de Tenochtitlan en el Museo del Templo Mayor (Foto: Manuel Aguilar).

eran cabezas de trofeo de los rituales de decapitación ligados al juego de pelota.²⁶ Esto establece un paralelismo simbólico entre el *tzompantli* y el árbol de calabaza del *Popol Vuh* donde la cabeza de Hun Hunahpú se había colocado. Como la palabra cabeza en náhuatl es *tzontecomatl* y *tecomatl* significa “árbol de calabaza”, se ve claramente que hay una conexión cultural entre el *Popol Vuh* y la mitología del centro de México.

La ubicación de la cancha en el eje este-oeste es muy significativa en el contexto de la geografía sagrada porque el juego de pelota representa la batalla cósmica diaria entre el día y la noche, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, y, por último Huitzilopochtli y Coyolxauhqui. Así, los mitos ancestrales llegan a encarnarse en la arquitectura y el urbanismo.²⁷

El sol, en el equinoccio de primavera, sale en el oriente, exactamente entre los dos templos de Tláloc y Huitzilopochtli, encima del complejo del Templo Mayor de Tenochtitlan. El sol se pondrá en el occidente intersectando el centro de la cancha que se localiza a su vez también al oeste de la zona ceremonial. Durante el año, el sol se moverá al norte y al sur de la línea equinoccial. En el verano, se moverá en la porción norte de la cancha que es el lado de Tláloc y alcanzará su punto extremo en el solsticio de Junio. El sol vuelve al centro de la cancha en el equinoccio de otoño y viaja hacia el sur entrando a la cancha de Huitzilopochtli, alcanzando su

26. Eduardo Matos Moctezuma, *The great temple of the aztecs. Treasures of Tenochtitlan*. Nueva York: Thames and Hudson, 1994.

27. *Ibid.*

28. Gillespie, *op. cit.*, pp. 317-346.

punto extremo en diciembre en el solsticio de invierno.²⁸ Estos movimientos del cosmos nos permiten comprender el porqué de tantas fiestas durante el año para honrar a los dioses asociados con la dinámica del mundo, la fecundidad agrícola y el equilibrio cósmico.

Los aztecas tenían una ceremonia dedicada a Paynal, un avatar de Huitzilopochtli como dios de las batallas, que se realizaba en la cancha de Tenochtitlan durante la fiesta de *Panquetzaliztli*. Esta ceremonia muestra una conexión directa entre la guerra y el juego de pelota.²⁹

Es interesante ver que la Catedral de la ciudad de México, construida por los españoles después de la Conquista, se colocó encima del juego de pelota y del templo de Quetzalcóatl, y no sobre el Templo Mayor de Huitzilopochtli. En su intento de sustitución de lugares sagrados, los religiosos españoles escogieron un sitio como la cancha de pelota que simbolizaba la resurrección proveniente de la muerte y el sacrificio, para relacionarlo con el templo católico principal, la catedral, que a su vez simbolizaba la salvación de los seres humanos derivada del sacrificio y muerte de Jesucristo. De este modo, se estableció un paralelo ritual entre el dios-hombre sabio Quetzalcóatl y Jesucristo, así como también entre el juego de pelota y el templo católico como espacios de redención y transformación de la muerte en vida.

El juego de pelota se usó también con propósitos de magia y adivinación. Unos pocos años antes de la llegada de los españoles, se vio un cometa, y fue interpretado por el rey Nezahualpilli de Texcoco como un signo que predecía la destrucción del imperio azteca. El emperador Moctezuma II jugó contra el rey Nezahualpilli para decidir si la profecía era correcta, y el gobernante azteca fue derrotado. Eventualmente la profecía se hizo realidad y Tenochtitlan fue destruida.³⁰

Conclusión

La cancha del juego de pelota era un lugar con atribuciones importantes y muy significativas. Era el lugar de transición entre el mundo de los dioses y el mundo de los humanos.

29. Mercedes de la Garza, "El Juego de Pelota según las fuentes escritas", *Arqueología Mexicana*, México: Editorial Raíces, 2000, vol. VIII, núm. 44, pp. 50-53.

30. Fray Juan de Torquemada, *Monarquía Indiana (1615)*, México: UNAM, 1964.

Como fuente de poder sagrado era un lugar donde ocurrían las transformaciones: vida-muerte, inframundo-mundo medio, divinidad-humanidad, fecundidad-sequía.

Con la llegada de la colonización española, el juego de pelota perdió su carácter ritual y casi desapareció. Incluso fue prohibido por las autoridades religiosas por estar ligado a prácticas de la antigua religión indígena. En algunas áreas de lo que hoy es México, sólo sobrevivieron ciertas variedades del juego de pelota. En el norte del estado de Sinaloa (Guamúchil, Mocorito) se le llama *ulama*, y en el norte se juega en sus variedades de antebrazo y de mazo, mientras que en el sur (Escuinapa y en las inmediaciones de Mazatlán: Los Llanitos, La Sávila, El Chamizal, La Mora Escarbada) se juega con la cadera. En los estados de Michoacán y Guerrero se juega una variedad en la que se usan bastones y en ocasiones se le prende fuego a la pelota, y se llama Pelota Purépecha o Tarasca. En Oaxaca se juega con una manopla y se le llama Pelota Mixteca.

Las canchas de pelota como formas arquitectónicas del paisaje sagrado desaparecieron, pero no su significado y simbolismo como portales al inframundo. Esa función fue retenida por los cementerios cristianos de las comunidades de hoy (ver figura 13). En este contexto, los cementerios para las poblaciones indígenas cristianizadas modernas no son lugares de frustración, sino el ambiente



*Figura 13. Cementerio de Nochistlán, Zacatecas.
(Foto: Manuel Aguilar).*

31. Para profundizar o ampliar en el tema del juego de pelota mesoamericano, además de los libros ya citados, recomendamos la siguiente bibliografía: Manuel Aguilar Moreno. *La perfección del silencio*. El panteón de Belén y el culto a la muerte en México. Guadalajara: Secretaría de Cultura de Jalisco, 2003.

Manuel Aguilar Moreno. "The skeleton that eats maize". *The PARI Journal*. San Francisco: Pre-Columbian Art Research Institute, vol. II, núm. 3, 2002-2003.

Fray Diego Durán. *Historia de las Indias de Nueva España y islas de tierra firme (1579-1581)*. México: Porrúa, 1967.

Fray Diego de Landa. *Relación de las cosas de Yucatán (1573)*. México: Porrúa, 1993.

Ted Leyenaar. *Ulama: the perpetuation in Mexico of the prehispanic ball game ullamaliztli*. Leiden: Museum fur Volkerkunde, 1978.

María Teresa Uriarte. *El juego de pelota en mesoamérica*. Raíces y supervivencia. México: Siglo XXI, 1992.

para el contacto con los ancestros y las conexiones con el mundo sobrenatural de la vida eterna. Así, el cementerio moderno para las comunidades indígenas es un lugar transicional entre el mundo, el cielo y el inframundo, que sustituye el complejo de la pirámide-tumba y el juego de pelota.³¹ El cementerio es una moderna cancha de pelota, es el portal que divide la vida de la muerte.

La supervivencia de creencias y prácticas religiosas en el ulama

Sergio Garza, César Espinosa y James E. Brady
California State University, Los Angeles

El antiguo juego de pelota mesoamericano ha sido frecuentemente descrito en relación con connotaciones ritualistas y religiosas, se conoce tanto a los dioses del juego como al dios tutelar de la pelota. Sin embargo, los modernos estudios etnográficos han tenido dificultad en aislar algunas conexiones religiosas que pudieran ser comparables. Esto no es sorprendente ya que Leyenaar señala que la secularización ya estaba ocurriendo en el periodo Posclásico Tardío¹. El estudio de la Universidad Estatal de California en Los Angeles, tampoco pudo detectar los tipos de comportamientos o creencias aún asociados con el juego que podrían ser descritos como exclusivamente religiosos. No obstante, sí pudimos documentar un número de costumbres y tradiciones que operan en un nivel menos explícito actualmente -o en la segunda mitad del siglo xx- y que señalan la existencia en el pasado de abundantes elementos rituales e ideológicos.

Reminiscencias religiosas

Parece ser que el juego azteca, *ullamaliztli*, estaba estrechamente relacionado con fiestas religiosas y se jugaba en las celebraciones de aquellos tiempos. Motolinía dice: "En los principales juegos o *tlachco* jugaban los señores y principales y grandes jugadores, y por adornar su mercado los días de feria principalmente".² En nuestras investigaciones etnográficas, recaudamos una gran cantidad de evidencia que sugiere que este modelo

1. Ted Leyenaar, "The modern ballgames of Sinaloa: A survival of the aztec *ullamaliztli*," E. Michael Whittington, (ed). *The sport of life and death: The mesoamerican ballgame*. Nueva York: Thames & Hudson, 2001, p. 123.

2. Toribio de Benavente Motolinía. *Memoriales o Libro de las cosas de la Nueva España y de los naturales de ella* (1555). Estudio introductorio y notas de Edmundo O'Gorman. México: UNAM, 1971, p. 381.

sobrevivió, pero fue transferido a celebraciones de los días de santos cristianos y mantenido hasta épocas recientes.

Hasta hace poco tiempo, el ulama era jugado por la mañana, el día de la fiesta del santo patrón, en el pueblo de Los Llanitos, Sinaloa. Fito Páez dice que cuando era adolescente, a finales de los años cincuenta y a principios de los sesenta, lo jugaba siempre que había fiestas. Durante el mismo periodo, Maricela Osuna Cañedo indica que: "cada 24 de junio se celebra el día de san Juan Bautista, el santo patrón de Villa Unión" Sinaloa, y que el juego era parte de las fiestas. Del mismo modo, en otros pueblos cuando celebraban a su santo patrón jugaban el juego de pelota. El veterano jugador de Villa Unión, conocido como "El Gallo", coincidió con lo anterior: "en todas las fiestas del pueblo se jugaba el ulama" y su amigo Ramón, apodado "El Yapis", dijo aún más enfáticamente: "si no hay ulama no es fiesta".

Rafael Lizárraga Ibarra, un exjugador de ulama de 94 años de edad, residente de La Sávila, también en Sinaloa, y conocido como "El Huilo" comenta que: "el hule se jugaba en los días de fiesta y había música y comida". Incluso hoy, Chuy Páez, de Los Llanitos, dice que "muchos de los viejos quieren volver a jugar el juego durante las fiestas. Dicen que así es como debe ser". Isabel Kelly reporta que en Acaponeta, Nayarit, durante los años treinta el juego era "enteramente secular, excepto por el hecho de que los días de fiestas religiosas eran favorecidos para el juego".³ Así, los datos parecen convenir en que había una práctica extensa de programar juegos como parte de las celebraciones de fiestas religiosas y hay, aún ahora, una presión normativa para continuar la costumbre.

Aunque estamos de acuerdo con Kelly en que pocas características religiosas explícitas sobreviven, ciertos aspectos del ulama que continúan practicándose hasta el siglo XXI sugieren algo sobre las creencias religiosas originales que, en algún tiempo, estaban asociados con el juego de pelota. Una de estas costumbres es la abstinencia de relaciones sexuales antes de actividades religiosas o semirreligiosas, que también ha sido frecuentemente usada como parte del proceso de separación sexual, con fines de

3. Isabel Kelly: "Notes on a west mexican survival of the ancient mexican ball game". *Notes on middle american archaeology and ethnology*, Washington, D.C.: Carnegie Institution of Washington, 1943, núm. 26, pp. 170-171.

purificación, así como antes de las ceremonias de plantación de maíz⁴ y rituales conducidos en grutas.⁵

Kelly observa que la prohibición de relaciones sexuales antes del juego existió en los años treinta.⁶ Nuestro informante de mayor edad, "El Huilo", también comenta sobre esta práctica, dice que:

los jugadores no podían estar con sus mujeres porque es malo. Te desgastas y la vista se puede empezar a acabar y eso no es bueno para el juego. Pero cuando termina el juego, uno puede estar con su mujer y ¡con mucho gusto! Ahora no es como antes, los jugadores solo se cuidan si hay un amarre [apuesta] de dinero.

La existencia de un tabú sobre relaciones sexuales es una práctica que no se ha mencionado previamente como una asociación religiosa con el juego de pelota.

También se sabe que había un entrenamiento muy formal para el juego. Beals indica que en tiempos antiguos: "el pueblo desafiador escogía siete u ocho de sus mejores jugadores y 'los preparaba', probablemente con prácticas especiales o ceremonias religiosas".⁷ El entrenamiento, aparentemente bajo la supervisión de un patrocinador, parece haber continuado hasta el siglo xx.

"El Huilo" relata que:

la persona que organizaba el juego 'cuidaba' a los jugadores. No los dejaba tener mujer, o tomar, y como no podían trabajar mientras se preparaban, esta persona, el organizador, tenía que ayudar a las familias de los jugadores con lo que pudiera, dándoles comida, y también conseguía a alguien para que les cuidara las vacas. ¡N'hombre!, tenían a los jugadores bien cuidados, como buenos caballitos. Los jugadores jugaban al hule todos los días y después de un mes, cuando los otros llegaban, ¡n'hombre!, estaban bien cuidados, ¡eran buenísimos!

Kelly describe cómo

un equipo era organizado por un individuo interesado, quien podría funcionar como árbitro. Él era llamado 'dueño del juego' y aparentemente alimentaba a los jugadores y supervisaba las prácticas. Los jugadores tenían que practicar arduamente, y aquél que no lo hiciera podría ser golpeado por el organizador.⁸

4. Richard Wilson, *Maya resurgence in Guatemala: Q'eqchi' experiences*. Norman, Oklahoma: University of Oklahoma Press, 1995, p. 63.

5. J. Eric Thompson, *Maya history and religion*. Norman, Oklahoma: University of Oklahoma Press, 1970, p. 173.

6. Kelly, *op. cit.*, p. 171.

7. Ralph L. Beals, "The acaxe: A mountain tribe of Durango and Sinaloa", *Ibero-Americana*. Berkeley, California: University of California Press, 1933, núm. 6, p. 12.

8. Kelly, *op. cit.*, p. 171.

Al final de nuestro trabajo de campo, hubo una exhibición de ulama, patrocinado por la Asociación de Gestores del Patrimonio Histórico y Cultural de Mazatlán, al que asistieron jugadores de varias comunidades de Sinaloa, así como también un autobús cargado de espectadores provenientes de Mazatlán. Después de la partida de los espectadores, hubo una fiesta para la comunidad y para todos los jugadores. Estas fiestas, que aparentemente son frecuentes, ponen de manifiesto que son parte de las prácticas del juego, de la misma manera que son las fiestas que ocurren en el contexto de rituales religiosos y peregrinaciones.

Maricela Osuna Cañedo relata que:

cuando equipos de otros pueblos venían a jugar a Villa Unión, muchas veces arreglábamos la casa y les preparábamos comida. Yo les daba de comer, pero no me quedaba con ellos porque imagínate, ¡diez hombres hablando muchas cosas!

Fito Páez dijo: “todos venían y celebrábamos con los otros equipos”. Las fiestas eran parte del orgullo de la comunidad y la manera de demostrar la competitividad. “El Gallo”, residente de Villa Unión, dice: “gentes de otros pueblos venían a jugar, había una como competencia para ver quién tenía la mejor fiesta con música y comida”. Este elemento fue evidente en la fiesta de Los Llanitos, durante la que todos los miembros del proyecto quedamos sorprendidos y gratamente impresionados por la elaborada comida que se nos sirvió, pues mataron una vaca especialmente para la ocasión.

Beals, refiriéndose a los juegos que se hacían en tiempos antiguos, menciona que: “al día siguiente, las mujeres se ocupaban en preparar el banquete para el día del juego. Si el pueblo retador ganaba, se les ofrecía un banquete, pero si perdían, no se les daba nada”.⁹ Fue sorprendente observar que el equipo perdedor de Escuinapa, igualmente asistió al banquete, pero sus miembros se sentaron en grupo aparte y no convivieron con los otros jugadores.

9. Beals, *op. cit.*, pp. 12-13.

Paisaje sagrado

El gran número de canchas reportadas en sitios arqueológicos muestra claramente lo indispensable que eran estas estructuras como parte de la arquitectura pública en todos los sitios precolombinos. En diversas ciudades a lo largo de Mesoamérica, como en Copán, Tikal, Chichén Itzá, Monte Albán y Tenochtitlan, las canchas fueron construidas dentro del área central, frecuentemente sobre o cerca de la plaza principal. Su localización indica claramente el hecho de que éstas eran construcciones públicas de la mayor importancia. En el área del oeste de México, la cancha es de suma importancia, puesto que: “el juego era jugado en una cancha preparada, que, de acuerdo a Santarén, era lo primero que se construía en un pueblo nuevo”.¹⁰ Con la conquista y la caída de los estados indígenas autóctonos, los valores culturales españoles se enfocaron a la erradicación del juego, a la imposición de nuevas ideologías, y determinaron el diseño y uso espacial de ciudades y pueblos importantes bajo nuevos criterios religiosos, sociales y políticos. Sólo en aldeas y poblaciones aisladas se podían expresar los valores indígenas en la asignación del espacio físico y social.

10. *Ibid.*, p. 11.

En nuestro estudio, estuvimos interesados en determinar si vestigios de la localización y función original de las canchas en espacios asignados podían ser identificados en las comunidades donde se juega actualmente o se jugaba en el pasado reciente en Sinaloa.

En las frecuentes historias legendarias de casi todas las poblaciones, se encontró una relación entre las canchas y el espacio idealizado, sobre la existencia de un taste (cancha) en la montaña. Se habló sobre Juan Carrasco, una figura de la Revolución Mexicana, y “El Huilo” nos dijo: “él era un hombre muy valiente. Tenía su taste en el cerro y él y su equipo se cuidaban muy bien y se preparaban y jugaban en el cerro”. Existe una asociación similar con las culturas prehispánicas. “El Huilo” continúa diciendo: “cerca de donde vengo, en

La Sávila, hay un taste en el cerro donde jugaban los antiguos y debajo del cerro hay unas cuevas y un río". Esta idea aparenta estar bien establecida ya que el doctor Osuna, de la población de El Quelite, al hablar de la gente de La Sávila nos dijo que "estas gentes dicen que hay un taste allá en el cerro, y también una cueva". "El Gallo", de Villa Unión, comenta: "allá arriba entre los cerros [por El Vainillo] hay un taste de los viejos donde los indígenas jugaban". Esto parece ser bien conocido o aceptado ya que la señora Angelina Covarrubias Estrada también dijo: "allá por El Vainillo había un taste entre dos cerros donde jugaban los indios".

Varios informantes también hablaron de tastes arriba de cerros o montañas, y pensamos que quizás se referían a sitios precolombinos: les preguntamos esto directamente, pero no pareció que la gente asociara estos tastes con sitios arqueológicos significativos. En varias ocasiones, los informantes apuntaron a montañas extremadamente altas cuyas cumbres serían lugares poco probables para establecer un asentamiento humano. Además, el lugar sólo se podía alcanzar con un viaje de uno o más días, así que los sitios parecen ser poco propicios para construir una cancha. Por el contrario, estas declaraciones reflejan la creencia en un tipo de espacio idealizado que conecta al juego de pelota con lugares inaccesibles, los cuales se cree que tienen poder y sacralidad. El hecho de que estos tastes fueran usados en un tiempo no específico en el pasado, sirve para conectar al ulama con un más remoto y mítico pasado ancestral.

Las relaciones con el espacio sagrado no se limitan a estos escenarios idealizados. En La Sávila, el taste anterior estuvo situado en un área baja a lo largo del río. Un informante nos explicó que "todos los juegos se hacían junto al río. Pero ya no lo tenemos por ahí porque hace tiempo llovió mucho, que el río creció y estaba muy enojado y se llevó el taste". Los ríos, como fuentes de agua, son conocidos como lugares sagrados. En La Sávila, la importancia del lugar fue marcada con petroglifos antiguos en un gran muro, algunos de estos petroglifos son generalmente reconocidos como indicadores de lugares importantes en el paisaje sagrado.

“El Gallo” también hizo una conexión con el río en Villa Unión, dijo: “el taste se hizo con tierra lama del río para que el campo quedara parejito; para que el hule no se dañe. La tierra del río le da más valor al taste porque es mejor que la tierra regular”. La asociación podría ser más profunda que esto. Robelo indica que la palabra *analco*, o línea central del taste, quiere decir: “del otro lado, en la otra orilla del río”.¹¹ La relación con el río nos hace pensar que es significativa, pues como Uriarte nota, el agua es uno de los elementos primordiales, asociados con el juego de pelota.¹²

Después de que el taste de La Sávila fue destruido por el río, lo reubicaron, pero igualmente estuvo asociado con un lugar importante en el paisaje sagrado. El informante de La Sávila dijo: “ahora lo tenemos aquí arriba por el cementerio al lado de nuestros muertitos”. Resulta interesante que éste no fuera el único caso en el que encontramos que un taste era asociado con un cementerio. En Villa Unión, el taste estuvo cerca del cementerio hasta los años sesenta.

En general, los residentes de las comunidades no parecen estar conscientes de la asociación de los tastes con lugares importantes en el espacio sagrado (montañas, ríos, y cementerios). A excepción del caso de La Sávila, donde se nos dijo que el taste estaba a un lado del cementerio, ninguno de nuestros informantes comentó explícitamente sobre el significado de la localización de estos. Más bien, la repetida asociación de las canchas con lugares sagrados deriva de los valores subconscientes de la comunidad sobre la organización del paisaje cultural, que resulta en la selección de lugares que son sentidos implícitamente como buenos, correctos o apropiados.

La comunidad y el taste

Nuestros estudios en las comunidades de Los Llanitos, Villa Unión y La Sávila sugieren que los tastes les dan prestigio a las comunidades y la gente se refiere a ellos con orgullo. La cancha tiene un significado especial aún en nuestros días. Como dice Chuy Páez:

11. Cecilio A. Robelo. *Nombres geográficos indígenas del Estado de México: Estudio Crítico Etimológico*. México: Luis G. Miranda, 1900, p. 43.

12. María Teresa Uriarte. “Práctica y símbolos del juego de pelota: mariposas, sapos, jaguares y estrellas”. *Arqueología mexicana*. México: Editorial Raíces. Serie Tiempo Mesoamericano II, vol. VIII, núm. 44, p. 33.

el taste de La Sávila y otros lugares no están bien cuidados, hasta el ganado se mete ahí; pero aquí no, el taste de Los Llanitos está cercado, nos preocupamos por él, que esté en mantenimiento, porque el taste es un compromiso bastante fuerte y hay que darle mantenimiento. Yo tengo cinco hermanos y todos juegan al hule y todos cuidan el taste.

El orgullo que la comunidad tiene por su taste es evidente, uno de los jugadores remarcó: "todo jugador que viene a Los Llanitos se enamora del taste. Gente de otros ranchos sabe de Los Llanitos por nuestro taste".



Figura 1. Preparación del taste en Los Llanitos. Dos jugadores sostienen un listón en los marcadores, mientras otro jugador pinta la línea del analco.

Este orgullo de la comunidad tiene, además, el elemento competitivo. Un informante dijo que las rivalidades entre comunidades son muy frecuentes ya que cada una quiere demostrar que tiene el taste más importante o mejor. (Ver figura 1). Esto fue claro cuando Chuy Páez hizo la comparación despectiva entre el taste de La Sávila y el de Los Llanitos. "El Huilo", quien proviene de La Sávila, cuando estaba de visita en Los Llanitos y sin haber escuchado los comentarios de Páez, hizo el siguiente comentario: "el taste de aquí de Los Llanitos está mejor que el de La Sávila, pero cuando los muchachos arreglen el de La Sávila va a estar mejor".

La importancia del taste parece trascender la simple asociación con el ulama. Como ya fue mencionado, el taste se convierte en un símbolo de la

comunidad, así que el interés por mantener una buena apariencia del taste no es solamente de los jugadores; la gran importancia que las comunidades le dan al mantenimiento del taste nos recuerda a los sitios mesoamericanos donde las canchas comunitarias eran elementos arquitectónicos elegantes y sofisticados. La magnitud de elaboración también sugiere que las canchas de pelota pudieron haber sido símbolos de la comunidad en la época precolombina.

Una vez más, Los Llanitos provee un ejemplo interesante sobre la interacción del juego moderno y el juego antiguo. Además de que su taste está bien cuidado, cercado e iluminado con luz eléctrica, el *analco* (la línea divisoria del taste) está señalado con marcadores de piedra que fueron llevados al pueblo por varios hombres. Originalmente, los marcadores formaban parte de una columna precolombina tallada, que las gentes locales creen que está relacionada con una cancha antigua del sitio conocida como Mesa de Cacaxtla donde fue encontrada: es muy probable que estén en lo correcto. Pérez de Ribas dice:

En otro pueblo, llegando a él el Padre, halló que estaban jugando el juego de la pelota... y en el Batey, o plaza del juego, estava puesto a un lado un ídolo de figura de hombre, y al otro lado la raíz muy nombrada entre los Indios de la Nueva-España, que se llama Peyote: La cual, aunque es medicinal, pero en el uso della ay muchas supersticiones.¹³

13. Comentario de Andrés Pérez de Ribas, cit. en Beals, *op. cit.* p. 13.

La columna de Los Llanitos está quebrada en dos partes y las dos piezas fueron usadas para marcar la línea central de la cancha. Curiosamente, un trozo de la columna tiene tallada la cara de un hombre, y el otro el de un pene que se puede apreciar al verlo por el costado. (Ver figuras 2 y 3). Al poner los marcadores de una cancha antigua, la comunidad conectó su taste con la cancha precolombina. De esta manera, reforzaron el presente con el prestigio asociado con el pasado glorioso y mítico.

“El Huilo”, de 94 años de edad, comentó sobre otra función interesante del taste que parece estar



Figura 2. Lado anterior del marcador que muestra una cara humana.



Figura 3. Perfil del marcador que muestra la figura tallada de un pene.

relacionada directamente con su posición como representación física del espíritu de la comunidad. En el pueblo donde él fue criado, las decisiones comunitarias se tomaban en el taste. Dijo:

yo me acuerdo que cuando estaba chico, los viejos se iban al taste a hablar y arreglaban muchos asuntos. Era como en la tardecita y se juntaban por en medio del taste a hablar sus asuntos. Sólo los hombres venían al taste y algunas veces peleaban mucho.

Durante la conversación, “El Huilo” dijo que esto era costumbre común. Chuy Páez declaró “que esto se volverá a hacer en Los Llanitos cuando se arreglen las luces del taste”.

Conclusión

La investigación de la Universidad Estatal de California en Los Ángeles, confirma, como otros etnógrafos lo han hecho antes que nosotros, que la ideología religiosa explícita que rodeaba al juego de pelota durante el Periodo Clásico se ha perdido. Sin embargo, nuestro estudio detectó un número de asociaciones sutiles del ulama con expresiones ocultas de la cosmovisión mesoamericana que no se han perdido por completo. Durante el siglo xx, jugarlo era visto como un aspecto importante de las celebraciones en los días de los santos patrones de cada uno de los pueblos. Esto parece ser una continuación de las prácticas precolombinas cuando se jugaba en días importantes del calendario ritual. A pesar de que esta costumbre ha decaído en los últimos años, hay un sentimiento fuerte de parte de los jugadores jóvenes en revivirla y jugar el ulama en el contexto de las fiestas religiosas.

La abstinencia sexual antes de los juegos y el entrenamiento bajo la supervisión de un patrón parecen ser vestigios de las prácticas pasadas. También queremos recalcar que las fiestas que siguen a los juegos entre pueblos parecen ser costumbres que fueron documentadas en fuentes etnohistóricas de esta área.

Cabe señalar que los jugadores consideran que la creación del taste implica, para cuidarlo, una verdadera obligación moral. En casi todas las comunidades que visitamos, encontramos evidencia de que el taste está en asociación directa con características del paisaje sagrado. Esto fue comprobado con otros datos recolectados sobre la importancia de las canchas. Estas estructuras llegaron a simbolizar a la comunidad, así que la elaboración del taste fue una marca de orgullo cívico. Hay indicaciones etnográficas de que las canchas sirvieron como lugares de juntas públicas para la discusión de asuntos de la comunidad.

La producción del hule en el juego de pelota

Mario Dávila y James E. Brady
California State University, Los Angeles

El presente estudio nació de un intento por hacer una pelota de goma/hule utilizando látex comercial que fuera similar en tamaño y características a las usadas por los modernos *ulameros* o jugadores de pelota. Una de las dificultades más serias que amenazan la continuidad del juego es la falta de pelotas adecuadas. Algunos de los jugadores más viejos de Sinaloa, mencionaron que anteriormente las pelotas se compraban en Nayarit, lo cual coincide con la información obtenida por Kelly.¹

1. Isabel Kelly, "Notes on a west mexican survival of of the ancient mexican ball game", *Middle american archaeology and ethnology*, Washington D.C.: Carnegie Institution of Washington, 1943, núm. 26, p. 163.

Al parecer, en Nayarit ya no se producen pelotas. Los árboles de hule que en un tiempo crecieron en la costa oeste de México ya no existen tampoco, lo cual obliga a los peloteros a hacer largos y peligrosos viajes a Durango para buscar árboles de hule y sangrarlos. Esto ha causado que las pelotas sean muy caras, en muchas ocasiones su precio alcanza los diez mil pesos, razón por la cual, hay sólo una o muy pocas pelotas en los pueblos para jugar o practicar.

El trabajo que requirió fabricar una pelota fue difícil y lento, aún sin tener que recolectar y preparar el látex/hule, y nos permitió ver la gran inversión de tiempo y esfuerzo que representa producir una sola pelota. Esto nos permitió apreciar mejor un pasaje en el Códice Mendoza, un documento colonial del siglo XVI, que registra información sobre el pago de dieciséis mil pelotas que la población de Tlaxtepec

en Oaxaca, tenía que hacer al imperio Azteca como tributo anual.²

Además de las pelotas, cuatrocientas figurillas humanas de hule también fueron entregadas por dicho pueblo.³ Para nosotros es claro que estos datos tienen grandes implicaciones en nuestro entendimiento de la escala de producción del hule en Mesoamérica y es también claro que éstas no han sido adecuadamente exploradas.

Informes de Durán⁴ y Sahagún⁵ sugieren que los aztecas jugaban una forma de ulama de cadera relacionada con la forma en que aún se juega en Sinaloa. Dibujos y pinturas (por ejemplo en Weiditz y el Códice Mendoza)⁶ también sugieren que la pelota era parecida en tamaño a las que se utilizan hoy. Leyenaar⁷ dice que la pelota pesa aproximadamente tres kilos, pero en el Museo de Antropología, en la Universidad de California en Berkeley, Kelly describió la pelota de este peso como "chica en tamaño y en pobre condición"

Nadal⁸ sugiere que las pelotas del *ulama* no deben sobrepasar los cuatro kilos; la mayoría de nuestros informantes están de acuerdo en que el tamaño ideal sea ese, pero muchas de las pelotas en existencia pesan un poco menos como consecuencia de su uso. Parece entonces, que lo ideal para una pelota nueva es que pese cuatro kilos. Si las pelotas antiguas fueran similares en tamaño, Tochtepec tuvo que haber producido 64 mil kilos de hule cada año para satisfacer únicamente las obligaciones del tributo.

Para entender mejor la escala, uno tiene que examinar las implicaciones de estos números por el costo en términos de terreno y trabajo. La fuente más probable de látex, se piensa que es el árbol *Castilla elástica*.⁹ Los datos sobre la capacidad productiva de este árbol son muy variados, y han sido documentados valores desde 224 gramos hasta 22 kilos por árbol anualmente¹⁰ y los reportes de rendimiento han sido frecuentemente exagerados.¹¹ De cualquier manera, como dice Cook:

2. Luz María Mohar Bentancourt. *El tributo mexica en el siglo XVI: análisis de las fuentes pictográficas*. México: Cuadernos de la Casa Chata-SEP, 1987, núm. 154, p. 244.
3. Frances F. Berdan y Patricia Rieff Anawalt. *The Codex Mendoza*. Berkeley: University of California Press, 1992, vol. II, p. 114.
4. Diego Durán. *Book of the gods and rites and the ancient calendar*. Trans. y ed. Fernando Horcasitas y Doris Heyden. Norman, Oklahoma: University of Oklahoma Press, 1971, p. 313.
5. Fray Bernardino de Sahagún. *Historia general de las cosas de Nueva España*. 8ª ed., México: Editorial Porrúa, 1992, p. 459.
6. Berdan y Rieff. *op. cit.*, vol. VI, p. 145.
7. Ted J. Leyenaar. "The modern ballgames of Sinaloa: a survival of the aztec ullamaliztli". E. Michael Whittington, (ed.). *The sport of life and death: The mesoamerican ballgame*. Nueva York: Thames & Hudson, 2001, pp. 123-129.
8. Laura Filloy Nadal. "Rubber and rubber balls in mesoamerica". Whittington, *op. cit.*, pp. 20-31.
9. Michael J. Tarkanian y Dorothy Hosler. "La elaboración de hule en mesoamérica". *Arqueología Mexicana*. México: 2000, núm. 44, vol. VIII, pp. 54-57.
10. J.A. Wyllie y Octaviano Guilherme Ferreira. *Notes on rubber cultivation with special reference to portuguese india*. Madras: Higginbotham & Co., 1907, p. 52.
11. Loren G. Polhamus. *Rubber: botany, production and utilization*. Londres: Leonard Hill, 1962, p. 93.

12. O. F. Cook, "The culture of the Central American rubber tree", *Bureau of Plant Industry Bulletin*, Estados Unidos: Department of agriculture, 1903, núm., 49, p. 75.

13. Wyllie, *op. cit.*, p. 54.

14. Charles Morrow Wilson, *Trees and test tubes: The story of rubber*. Nueva York: Henry Holt and Company, 1943, p. 25. [Un acre equivale a 4040 mts²].

15. C. E. Akers, *The rubber industry in Brazil and the Orient*. Londres: Methuen, 1914, p. 79.

Un año de producción excepcional es todavía excepcional, y no un promedio que se puede utilizar como una base de cálculos generales de las ganancias de la industria del hule. Para ser breve y explícito sobre este punto, se puede decir que en el momento presente, dos libras por árbol se ve como un máximo razonable que se puede esperar de un árbol de doce años para arriba, creciendo bajo condiciones naturales favorables.¹²

Wyllie¹³ también usa el dato de dos libras por árbol como promedio anual de rendimiento. Si aceptamos este número, que equivale a un promedio de un kilo de hule por árbol maduro, entonces los antiguos tochtepecos tuvieron que haber tenido un mínimo de 64 mil árboles en producción para simplemente cumplir las demandas tributarias.

En cuanto a la producción, no tenemos datos sobre cuántos árboles se puedan plantar por hectárea, pero es obvio que se requiere de un terreno considerable. Antes del mejoramiento científico del árbol *Hevea*, éste producía solamente cincuenta kilos por acre.¹⁴ Si estos números son comparables al *Castilla*, se requerirían mil trescientos acres de terreno aproximadamente. La tierra, sin embargo, no es lo único a considerar.

La información moderna de plantación sugiere que si un hombre trabaja tiempo completo, puede ordeñar (sangrar) 150 árboles durante los siete meses del año, cuando este proceso es posible.¹⁵ Si aplicamos estos números a Tochtepec, implica que el sistema de plantación requirió 427 huleros trabajando tiempo completo. Esto en sí mismo representa un esfuerzo de trabajo considerable dedicado simplemente a la producción del tributo.

Si hubiera suficiente bosque virgen disponible, un sistema menos intenso se podría haber utilizado sangrando árboles silvestres de una manera parecida a la recolección de chicle. Tal sistema tiene la ventaja de no requerir tierra de alta calidad reservada específicamente para la producción de hule; pero como los árboles de la misma especie tienden a no crecer muy juntos en los bosques naturales, se requeriría una

fuerza de trabajo mucho más grande. Además, parece ser que el árbol *Castilla elástica* crece mejor en áreas abiertas y no en los bosques densos,¹⁶ y si los árboles se encuentran en bosques tupidos, su crecimiento se retrasa y su rendimiento se reduce.¹⁷

16. Polhamus, *op. cit.*, p. 94.

17. Cook, *op. cit.*, p. 48.

La solución debe de haber sido un compromiso entre sistemas intensivos y extensivos. Cada hogar de Tochtepec tal vez fue obligado a mantener y ordeñar un pequeño grupo de árboles, para satisfacer la cantidad requerida de 64 mil kilos de hule.

Las demandas del tributo no terminaban con la producción de hule. Los informantes sugieren que sólo la creación de la pelota requiere trece horas de trabajo, en otras palabras: un día completo. Esto se traduce en un mínimo de 16 mil días/hombre de trabajo. Con seguridad, la mano de obra pudiera haber sido dos o tres veces esa cifra ya que la producción de una pelota requería más de un solo individuo. Una persona mantenía el fuego y mezclaba la resina de látex (leche) con otros ingredientes, mientras otra persona iba formando la pelota tomando el látex que flotaba en la superficie de la mezcla. De nuevo se ve que la demanda de la mano de obra era significativa.

Para apreciar mejor el trabajo que requiere la fabricación de una pelota, el proyecto de la Universidad Estatal de California en Los Ángeles, intentó construir tres pelotas usando látex comercial. Con una mezcla de tres partes de látex y una parte de azufre, experimentamos con tres métodos para crear lo que esperábamos que fuera una pelota útil. El proceso de construcción consistió en untarnos látex en las manos y los brazos. Después de que se secaba un poco, nos quitábamos el látex en tiras y lo íbamos pegando en capas sucesivas dándole una forma esférica para que la pelota se fuera formando, de una manera parecida a la que describió Torquemada.¹⁸ (Ver figura 1). Pronto nos dimos cuenta de que el proceso era mucho más complicado de lo que nos imaginamos, pues las tres bolas variaron considerablemente en sus características, especialmente en su cantidad de bote.

18. Fray Juan de Torquemada, *Monarquía indiana: de los veinte y un libros rituales y occidentales, de sus poblaciones, descubrimiento, conquista, conversión y otras cosas maravillosas de la misma tierra*. México: UNAM, 1977, vol. 4, p. 429.



Figura 1. Proceso de fabricación de una pelota de hule.

La primera pelota que hicimos, la comenzamos con una pequeña pelota hucca, era de goma, como las de *racquetball*, sobre ésta aplicamos las franjas de látex. Esta pelota fue un fracaso total ya que el centro hueco absorbió el impacto evitando que la pelota tuviera suficiente bote. La segunda pelota resultó mejor. Usamos un centro sólido hecho de franjas de látex comprimidas; después experimentamos acelerando el proceso, utilizamos un molde y lo llenamos con látex líquido, hasta que la pelota llegó al peso estándar de cuatro kilos. Sin embargo, el problema fue que los niveles exteriores de látex no se fueron compactando bien al ser agregados, ni se hizo botar periódicamente la pelota para asegurar un producto sólido y comprimido. Por esta razón, esta pelota también careció de un buen bote.

Sólo la tercera pelota se aproximó a la calidad de las pelotas utilizadas actualmente por los jugadores. Formamos el corazón de esta pelota rodando un pedazo de látex hasta darle forma redonda y bien comprimida. Untamos nuestras manos y brazos con látex y lo dejamos secar parcialmente. Entonces, lo desprendíamos en franjas delgadas y largas las cuales se aplicaban a la pelota. Frecuentemente se untaba látex líquido en la bola para rellenar pequeñas cavidades y asegurar que todas las franjas se pegaran bien a la pelota en formación. Rotándonos en turnos, íbamos comprimiendo la pelota entre nuestras manos mientras otra persona iba adicionando más franjas de látex.

Aproximadamente cada veinte o treinta minutos, la pelota se botaba fuertemente sobre una superficie dura y limpia para hacer la pelota más lisa, más comprimida y más redonda. (Ver figura 2). Durante doce horas, los dos



Figura 2. Los autores en el momento de botar la pelota para compactarla.

autores de este texto trabajamos continuamente y produjimos una pelota que pesaba casi dos kilos y medio. Cuando llegamos a esta etapa, decidimos que Mario Dávila continuaría trabajando solo hasta que la pelota llegara a pesar cuatro kilos. Entre más grande y pesada se fue haciendo la pelota, se hizo más difícil comprimir el látex. Se logró llegar a un poco más de cuatro kilos a las cuatro quince de la mañana. El aire de la noche en Mazatlán estaba tan húmedo que la pelota no estuvo suficientemente seca para darle los últimos botes sino hasta las seis y media de la mañana.

La pelota se fabricó en aproximadamente 30 horas/hombre de trabajo y el proceso fue continuo ya que el látex, aplicado a una superficie seca, no se pega. Estamos seguros de que con práctica podemos acelerar el proceso. El método que utilizamos, la aplicación en manos y brazos, esperar que se secase y luego desprenderlo, hace que el proceso general de creación de la pelota sea lento. El conocimiento de fabricación de pelotas en tiempos antiguos debió ser más extendido, de modo que no era una actividad limitada a especialistas. Si asumimos que las pelotas fueron fabricadas en un taller, dos individuos producirían un máximo de trescientas cincuenta pelotas al año. Alcanzar esa ambiciosa tasa, requeriría un mínimo de cien trabajadores para satisfacer el tributo azteca.

Finalmente, la transportación de las pelotas era una empresa mayor. El trabajo de transportar cargas de un lado a otro estaba en manos de portadores profesionales conocidos como *tamemes*. La cantidad que un *tameme* podía cargar y la distancia que podía viajar en un día, no se sabe con seguridad. Después de la Conquista, los españoles pusieron límites al tamaño de las cargas y la distancia que se podía viajar en un día, y posiblemente estas tasas eran más bajas que las precolombinas. Los españoles limitaron las cargas a dos arrobas (23 kilos) y distancias de cinco leguas (entre 21 y 28 kilómetros) al día.¹⁹ Si aplicamos los límites españoles, un *tameme* pudo haber cargado seis pelotas (24 kilos) lo que hubiera requerido más de dos mil

19. Ross Hassig, *Trade, tribute and transportation: the sixteenth-century. Political economy of the valley of Mexico*. Norman, Oklahoma: University of Oklahoma Press, 1985, pp. 32-33.

seiscientos portadores para transportar todas las pelotas del tributo. El viaje de Tochtepec a Tenochtitlan, 375 km. en línea recta, hubiera requerido un mínimo de quince días de viaje basado en un promedio de 25 km. al día sin incluir el viaje de vuelta. (Ver figura 3).

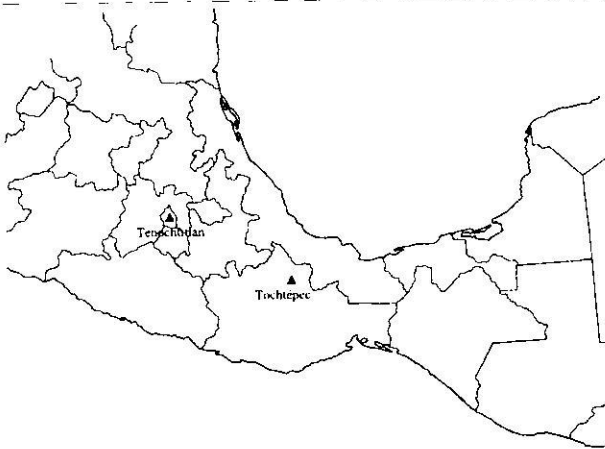


Figura 3. Mapa que muestra la localización de Tochtepec, donde se producía el hule, y la de Tenochtitlan, a donde tenía que enviarse como tributo anual.

Hule, tributo y juego de pelota

Además del tributo anual de 16 mil pelotas de hule de Tochtepec, los aztecas también recibieron otras dos mil pelotas y cuatrocientas figuras de hule de Tlapan, Guerrero.²⁰ Pensamos que no era tan importante o tan popular el juego de pelota como para necesitar un mínimo de 18 mil pelotas nuevas de hule cada año, sino que había una gran variedad de usos para el hule, desde lo mundano hasta lo sagrado. Parece ser que las figuras antropomorfas tenían un uso exclusivamente ritual, se han recuperado, de manera arqueológica, del Cenote de Sacrificios en Chichén Itzá.²¹ De hecho, las pelotas que han sido recuperadas arqueológicamente de El Manatí,²² Chichén Itzá²³ y Tenochtitlan²⁴ fueron todas depositadas, alguna vez, como ofrendas rituales.

20. Berdan, *op. cit.*, p. 86.

21. Román Piña Chan, *Informe preliminar de la reciente exploración del cenote sagrado de Chichén Itzá*. México: INAH, Instituto de Investigaciones antropológicas, 1970, núm. 24, p. 10. Y Clemency Chase Coggins, y John M. Ladd, "Copal and Rubber Offerings", Clemency Chase Coggins, (ed.), *Artifacts from the cenote of sacrifice, Chichen Itza, Yucatan*. Cambridge: Peabody Museum of Archaeology and Ethnology-Harvard University, 1992, pp. 345-357.

22. Ponciano Ortiz y María del Carmen Rodríguez, "Los espacios sagrados Olmecas: El Manatí, un caso especial", *Los Olmecas en mesoamérica*. John E. Clark, (ed.). México: Citibank-El Equilibrista-Turner Libros, 1994, pp. 69-92.

23. Coggins y Ladd, *op. cit.*, 1992.

24. Eduardo Matos Moctezuma, "The ballcourt in Tenochtitlan", Whitington, *op. cit.*, pp. 88-95.

25. Coggins y Ladd, *op. cit.*, p. 353.

26. Andrea J. Stone, "Spirals, ropes and feathers: the iconography of rubber balls in mesoamerican art", *Ancient Mesoamerica*, 2002, núm. 13, pp. 21-39.

27. Toribio de Benavente Motolinía, *Memoriales o Libro de las cosas de la Nueva España y de los naturales de ella*, Estudio introductorio y notas de Edmundo O'Gorman, México: UNAM, 1971, p. 53, [1569].

28. Charles E. Dibble y Arthur J. O. Anderson, *Florentine Codex: general history of the things of New Spain. The People*, Salt Lake City: School of American Research, Santa Fe: University of Utah Press, 1961, vol. 10, p. 145.

29. *Ibid.*, p. 141.

30. *Ibid.*, p. 146.

31. *Ibid.*, p. 155.

32. *Ibid.*, p. 154.

33. *Op. cit.*, p. 430.

34. Ídem, Y Ramón Carrasco Vargas, *et al.*, "New evidence from jaguar paw, a ruler from Calakmul", *Latin American antiquity*, 1999, núm. 10 (1), pp. 47-58.

35. Francisco Javier Clavijero, *Historia Antigua de México*, México: Porrúa, 1964, libro 1, cap. 2, pp. 20-21.

36. Dibble, *op. cit.*, p. 188.

37. Michael J. Tarkanian y Dorothy Hosler "An ancient tradition continued: modern rubber processing in Mexico", Whittington, (ed.), *op. cit.*, pp. 116-121.

Además, algunos trozos de hule han sido descubiertos como parte de ofrendas de copal, tiradas en el Cenote de Sacrificios e incluso, pedazos enrollados de hule aparecen mezclados con el copal y posiblemente fueron usados para encender rápido el mismo²⁵. Como resina de árbol, que al quemarse produce un humo aromático y oscuro, el hule tiene mucho en común con el copal, y Stone²⁶ ha notado la cercana conexión conceptual entre copal, hule y sangre.

Motolinía²⁷ dice que "la leche del árbol de hule era ingerida como bebida ritual en el festival de *Atemuztli*". Además, han sido documentados algunos usos medicinales del hule. Sahagún²⁸ dice que: "varias veces la garganta se masajea con líquido de hule" para tratar ronquera, y unas gotas de hule líquido salado se aplican para la resequedad de los orificios de la nariz. También el hule líquido se aplicaba en los oídos para úlceras²⁹ y a los labios para heridas³⁰, y había en supositorio para tratar cólicos³¹. El hule líquido era bebido con chocolate, chile y varios otros ingredientes para curar la "escupidera de sangre".³² Torquemada³³ menciona una bebida de hule para curar diarrea con sangrado.

Los usos utilitarios incluían la impermeabilización de ropa³⁴, capas, botas y sombreros³⁵. Sahagún sugiere que el hule pudo haber sido usado para las suelas de las sandalias.³⁶ Los aztecas hicieron también martillos de hule y los mayas fabricaron cuchillos de piedra con mangos de hule.³⁷

Con tantos y variados usos, es probable que algún porcentaje de pelotas recibidas por los aztecas como tributo, fueran utilizadas para otros propósitos. Aunque los aztecas operaban claramente con una economía de mercado, no manejaban dinero. En tal situación, el establecimiento de unidades estandarizadas de tamaño o peso para un determinado artículo, promovía el desarrollo de equivalencias identificadas para los valores entre productos, y esto facilitaba el intercambio comercial. Así, la pelota podría haber sido una unidad estandarizada de intercambio para el hule. Si este fuera

el caso, entonces el número de pelotas mencionado específicamente en el Códice Mendoza era simplemente una indicación de cantidad y sería peligroso asumir que todas esas pelotas se usaban únicamente para el juego de pelota.

Conclusión

Nuestra investigación sobre el uso de las sesenta y cuatro toneladas cobradas por los aztecas en tributo anual a la provincia de Tochtepec, claramente indica que el cultivo del hule y la producción de pelotas tuvo que ocurrir en una escala mucho mayor de lo que comúnmente se ha sabido. Las estadísticas modernas sobre producción, los datos etnográficos sobre la fabricación de pelota y las crónicas etnohistóricas sobre la transportación de las mismas, se han utilizado para establecer un marco referencial para examinar esta producción.

Hemos determinado el número aproximado de árboles requeridos para producir el látex y el tamaño de la fuerza obrera necesaria para ordeñar los árboles, manufacturar las pelotas y transportarlas a Tenochtitlan. Estos datos nos permiten reconstruir, en términos mucho más tangibles, las consecuencias del tributo azteca. Mientras no tengamos alguna información concreta sobre los detalles de producción, su escala claramente implica un alto nivel de organización de tierras y de trabajo.

El papel de las mujeres en el ulama

María Isabel Ramos y César Espinosa
California State University, Los Angeles

Durante los principios del período colonial de México, los frailes documentaron aspectos del juego de pelota indígena para procurar entender las costumbres y religión de los indios mexicanos. Aunque estas fuentes etnohistóricas nos proporcionan información valiosa en varios aspectos del juego, dicen muy poco sobre el papel de la mujer en el juego azteca del *ulamaliztli*. Los frailes Toribio de Benavente (Motolinía) y Juan de Torquemada afirmaron que las mujeres hacían las mantas que se les daba a los ganadores, pero no mencionaron qué otro tipo de participación tenían ellas en el juego mismo¹.

El presente estudio inicia a partir de la observación de modelos cerámicos precolombinos de los olmecas y del occidente de México que parecen representar mujeres jugando el juego de pelota antiguo. (Ver figura 1). La mayoría de los investigadores, sin embargo, han tratado el juego como una actividad exclusiva de los hombres. Cabe mencionar que Gonzalo Fernández de Oviedo y Valdés menciona a las mujeres jugando, de hecho, hay una forma de este juego en la isla La Española (República Dominicana-Haití) conocido como *batey*. Al respecto, Fernández de Oviedo dijo:

y es cosa de maravillar ver cuán diestros y prestos son los indios (é aun muchas indias) en este juego: el cual lo mas continuamente juegan hombres contra hombres. ó mujeres contra mujeres. y algunas veces mezclados ellos y ellas; y tambien acaesce jugarle las mujeres contra los varones. y tambien las casadas contra las vírgenes.²

1. Toribio de Benavente Motolinía, *Memoriales o libro de las cosas de la Nueva España y de los naturales de ella* (1555). Estudio Introductorio y notas de Edmundo O'Gorman. México: UNAM, 1971, p. 381; y Juan de Torquemada, *Monarquía Indiana* (1615). México: Porrúa, 1969, t. II, p. 554.

2. Gonzalo Fernández de Oviedo y Valdés, *Historia general y natural de las indias islas y tierra-firme del mar oceano* (1537-1557). Asunción del Paraguay: Editorial Guaranía, 1851-1855, v. I, p. 299.

Bartolomé de las Casas también observó mujeres jugando en la isla La Española³. Estas breves referencias sobre la participación de la mujer en el juego de pelota precolombino sugieren que el papel de ésta, como jugadora, necesita ser revalorizado.

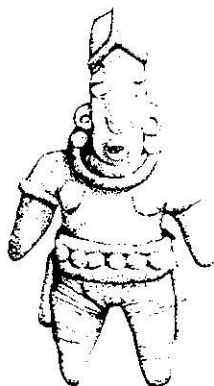


Figura 1. Figurilla estilo Tuxcacuesco, procedente de Colima-Jalisco. Los senos indican que es una mujer; protectores, fajado y botas dicen que es una jugadora de pelota.

Diversos autores han explorado aspectos del juego de pelota contemporáneo llamado *ulama* durante el siglo xx, pero en su mayoría, éstos han ignorado el papel de la mujer. En los años setenta, Ted Leyenaar notó varias prohibiciones contra la participación de las mujeres en la práctica de *ulama* en varios pueblos de Sinaloa, México, que sugiere que ellas jugaban un papel muy marginal. Durante una visita en 1974, él documentó que “la pelota nunca fue levantada o tocada por una mujer”, y que “por costumbre sólo los hombres asistían a los juegos”.⁴ Tales prohibiciones, a menudo tienen conexión con rituales religiosos indígenas de las que las mujeres fueron excluidas.⁵

Nuestro trabajo de campo fue en algunos de estos mismos pueblos pero 30 años después. Encontramos que algunas prohibiciones sí ocurrieron; sin embargo, en el momento presente no encontramos evidencia que demuestre que las mujeres no podían tocar la pelota o asistir a los juegos.

3. Bartolomé de las Casas. *Apologética historia sumaria*. Estudio preliminar, apéndices y un índice de materias por Edmundo O'Gorman. México: UNAM, 1967, vol. II, p. 350.

4. Ted Leyenaar. *Ulama: The perpetuation in Mexico of the prehispanic ball game ullamaliztli*. Leiden: Museum fur Volkerkunde, 1978, p. 58.

5. Robert Redfield y Sol Tax. “General characteristics of present-day mesoamerican indian society.” Sol Tax, (ed.), *Heritage of Conquest: The Ethnology of Middle America*. Glencoe, Illinois: Free Press, 1952, p. 33.

6. Isabel Kelly, "Notes on a west mexican survival of the ancient mexican ball game," *Notes on Middle American Archaeology and Ethnology*, Washington, D.C.: Carnegie Institution of Washington, 1943, núm. 26, p. 171.

7. Bernardino de Sahagún, *Historia general de las cosas de la Nueva España (1540-1577)*, México: Conaculta, 2000, p. 254.

Isabel Kelly sugiere que los jugadores tenían que abstenerse de relaciones sexuales antes del juego.⁶ Rafael Lizárraga Ibarra apodado "El Huilo", vecino de La Sávila, de 94 años de edad y antiguo jugador del juego de pelota, afirma que la abstinencia sexual se imponía cuando él era joven. La documentación sobre la abstinencia sexual obtenida por nosotros en Sinaloa, y por Kelly en Nayarit para la época de los treinta, es interesante en el sentido que sugiere que ésta pudo haber sido una prohibición muy extendida durante ese tiempo. Si es así, ésta sería una sobrevivencia significativa de prácticas antiguas, ya que Sahagún notó la misma costumbre entre los aztecas.⁷

Algunos de los jugadores masculinos actuales también dicen que ellos no tienen relaciones sexuales la noche anterior al juego, no por que esté prohibido, sino simplemente porque les quita mucha energía y les afecta en su calidad de juego. Varias mujeres, sin embargo, contradijeron esto al afirmar que ellas regularmente tenían esa clase de relaciones con los jugadores antes de los juegos.

Participación de las mujeres en ulama

En cada pueblo estudiado, los informantes estuvieron de acuerdo en que las mujeres habían jugado en el pasado reciente, y en varios casos nombraron mujeres que todavía juegan. En Los Llanitos, Patricia de Lizárraga comentó que su cuñada jugaba de vez en cuando en un equipo de hombres allí, pero ella dejó de jugar cuando se embarazó. Este parece ser el caso de algunas otras jugadoras de pueblos cercanos, indicando que pudo haber existido un patrón de comportamiento de mujeres jugando hasta su primer embarazo.

En La Sávila, las mujeres han sido jugadoras activas de ulama y un informante masculino mencionó que todavía recientemente habían tenido un equipo de mujeres. El equipo se desintegró después de que varias jugadoras se mudaron del pueblo. Un joven comentó que su hermana Yahaira era jugadora y que les había enseñado a otras niñas y niños cómo jugar. Debido a magulladuras constantes del impacto del hule, la mamá de Yahaira le pidió que

abandonara el juego. A pesar de su ausencia, las niñas y niños continuaron compitiendo unos contra otros, formando equipos del mismo sexo y equipos mixtos.

Angelina Covarrubias Estrada, una mujer entrada en años de La Sávila, nos dijo que cuando era joven vivió en La Mora Escarbada. Las mujeres de ahí se encontraban con mujeres de otras poblaciones muy temprano en la mañana para jugar ulama antes de ir a hacer su mandado diario. Ellas jugaban en la mañana cuando los hombres no estaban y lo hacían en un tase localizado entre dos poblaciones, porque los hombres no las dejaban jugar en sus propias poblaciones.

Dulce Elizabeth Villa Velázquez (ver figura 2), una joven jugadora de catorce años, de la población de Guamúchil en el norte de Sinaloa, ha jugado el ulama de antebrazo desde los diez años; su papá, también un jugador de ulama, le enseñó las reglas que a su vez él había



Figura 2. Dulce Elizabeth Villa Velázquez, de 14 años de edad, de Guamúchil, es la única jugadora de ulama de antebrazo en Sinaloa.

aprendido de su padre. Ella comentó que nunca ha visto el juego como deporte exclusivo de los hombres, en parte porque los jugadores en el equipo de su padre han tenido entusiasmo por su participación.

Además, parece que la presencia de mujeres jugadoras no es un desarrollo reciente. Fito Lizárraga, el

padre de uno de los jugadores actuales de Los Llanitos, recuerda que las mujeres jugaban cuando él era joven, probablemente en los sesenta y setenta. "El Gallo", un exjugador de Villa Unión que jugó en el partido de ulama de exhibición en los Juegos Olímpicos de 1968, asentó que las mujeres también jugaban en ese tiempo. Rafael Lizárraga Ibarra, el famoso "Huilo", recuerda que las mujeres jugaban desde el tiempo de la Revolución Mexicana. Así, nuestros datos demuestran que durante todo el siglo xx las mujeres han estado activamente involucradas como jugadoras del ulama. En cada pueblo donde se realizaron las investigaciones, los informantes pudieron nombrarnos a mujeres que lo habían jugado; incluso, parece que hay buena evidencia de que también existieron equipos de mujeres.

Los datos presentan un punto de vista interesante y sorprendente en el cual parece que las mujeres siempre han sido participantes activas en el ulama durante el siglo xx. Sin embargo, también es claro que el número de mujeres involucradas durante esos tiempos ha sido relativamente pequeño. Nuestras entrevistas sugieren diversas razones para esto. Primero, las responsabilidades educativa y doméstica tienen prioridad, y desempeñan un papel importante que impide a las mujeres jugarlo. La mayoría de las mujeres demostraron interés en empezar un equipo, pero debido a sus responsabilidades no les fue posible.

Actitud hacia las mujeres jugadoras

Resulta interesante saber que eran las madres, en vez de los padres, quienes no estaban de acuerdo en que sus hijas jugaran. Maricela, la hija de Alejandro Osuna, de Villa Unión, dijo que ella practicaba juegos simulados con su papá. Relató que éste quería que aprendiera bien el juego para que se uniera o formara un equipo de mujeres, pero ella no pudo cumplir con esto porque sus responsabilidades en la escuela y en la casa no le dejaron tiempo. De la misma manera, Dulce Villa recibió apoyo entusiasta por su participación en el equipo de su padre en Guamúchil.

Parece que hay una actitud de apoyo hacia las mujeres que quieren participar en el juego; sin embargo, entrevistas profundas con informantes masculinos revelan una gran ambigüedad. Un anciano de Los Llanitos que ha jugado el ulama desde que era joven, parecía que no quería hablar sobre las mujeres jugadoras, y hasta evadió las preguntas sobre el tema. Después de mucha insistencia, dijo que hace mucho tiempo había mujeres jugadoras, pero él creía que habían dejado de jugarlo simplemente porque el juego era muy rudo para ellas. Él también nos dijo que las mujeres son débiles y que un golpe del hule, ciertamente, las podría lastimar. Jugadores actuales, Jorge Lizárraga y Chuy Páez, tuvieron un punto de vista similar; éste parece ser un punto de vista masculino generalizado que también fue encontrado en el pueblo de Villa Unión. “El Gallo” dijo: “este juego es duro, muy duro, por eso las mujeres no juegan”.

Las mujeres a menudo coincidieron en este punto, como es el caso de la madre de Yahaira en La Sávila, quien le pidió a su hija que dejara de jugar por miedo a que la joven se lastimara. En Los Llanitos, personas de ambos sexos nos informaron que las mujeres no juegan por la simple razón de que el hule es muy pesado. Encontramos de nuevo ambivalencia en las opiniones de nuestras informantes. Patricia de Lizárraga expresó la opinión de que las caderas de las mujeres eran muy frágiles, pero su amiga, Silvia de Páez, sorprendida exclamó: “¿frágiles?, ¡mira estas caderas!” Su punto de vista es interesante porque la estructura de las caderas de las mujeres de ninguna forma es una desventaja. Como Bradley observa:

caderas anchas y un centro de gravedad localizado en la pelvis le dan a la mujer una ventaja natural sobre el hombre en el juego de pelota porque se puede meter debajo de la pelota y pegarle con más facilidad y solidez.⁸

Aunque la explicación más común que se da sobre la falta de participación de las mujeres en el juego es expresada en términos de limitaciones físicas, esto simplemente puede ser una racionalización de un problema oculto. Es claro que los hombres consideran el ulama como un juego de hombres. En Villa Unión, “El Gallo”

8. Douglas E. Bradley, “Gender, power, and fertility in the olmec ritual ballgame,” E. Michael Whittington, (ed.), *The sport of life and death: the mesoamerican ballgame*. Nueva York: Thames & Hudson, 2001, p. 37.

dijo que cuando él era joven había mujeres que jugaban el ulama, y estas mujeres eran vistas como marimachos porque el juego era considerado muy fuerte para una mujer "normal". El amigo de "El Gallo", Ramón "El Yapis", otro de los viejos jugadores, coincidió con esa idea y dijo que las mujeres que jugaban ulama eran vistas como "raras". "El Huilo" también opinó lo mismo de las mujeres que juegan ulama. Dijo que no eran mujeres de verdad porque el ulama es un juego para hombres. Las mujeres, explicó: "son frágiles y el juego es muy duro, así que se pueden lastimar muy fácil".

Nosotros sospechamos que el sentimiento oculto de que las mujeres jugadoras no son femeninas puede desanimar a otras para practicarlo. Aunque los hombres aparentemente aceptan y permiten que las mujeres jueguen con ellos, existen consecuencias por esa participación en este ámbito masculino. Las madres de las jugadoras son conscientes de la desvalorización que sufren por parte de los hombres, y como guardianas del futuro matrimonial de sus hijas, tienden a desanimarlas para que lo jueguen cuando llegan a la adolescencia.

La participación femenil en un juego de varones puede engendrar tensiones. Esto fue demostrado gráficamente en la exhibición de ulama de antebrazo en Los Llanitos, en donde Dulce Villa jugó contra un muchacho de su edad, también proveniente de Guamúchil. Cuando Dulce ganó tres puntos, rápidamente la multitud se emocionó bastante y los jugadores varones que estaban parados alrededor del taste le gritaron muchos comentarios al joven en relación a la necesidad de proteger o mantener su virilidad. Claramente, el triunfo de Dulce fue amenazador para muchos de los hombres presentes. (Ver figura 3).

Participación indirecta de las mujeres en el ulama

Nuestro estudio indica que las mujeres han estado mucho más envueltas indirectamente en el juego de pelota de lo que los investigadores anteriores han apreciado. A pesar de que la mayoría de las mujeres entrevistadas no están



Figura 3. Dulce en el momento de recibir el male de su oponente masculino.

involucradas directamente en el ulama como jugadoras, ellas se sienten partícipes, ya que están envueltas en los entrenamientos de sus esposos, padres o hijos cuando el tiempo se los permite. Muchas de las mujeres entrevistadas dijeron que ellas eran las que practicaban con sus hijos mientras sus esposos trabajaban en el campo. Aunque los papás suelen ser el ejemplo como jugadores, las mamás son más importantes que los papás en las sesiones de entrenamiento ya que ellas acuden más seguido durante el día.

Rosa María Osuna, de Villa Unión, recuerda rodarle la pelota a su esposo en la sala de su casa para que él pudiera practicar la jugada del saque por abajo. Dijo que perfeccionar la técnica tomó mucho entrenamiento. A veces, cuando ella estaba ocupada con las responsabilidades de la casa, su hija Maricela practicaba con su papá. Estos datos son importantes porque reflejan prácticas de los últimos años de los sesenta y principios de los setenta, que es precisamente cuando Leyenaar notó que las mujeres tenían prohibido tocar la pelota.⁹ ¿Por qué nuestros datos contradicen los de él? Es posible que las prácticas varíen drásticamente de un pueblo a otro. Las prohibiciones en el pueblo estudiado por Leyenaar podrían no haber sido practicadas en los pueblos que nosotros visitamos. También es posible que a Leyenaar se le hayan dado reglas normativas o idealizadas que no reflejaban el comportamiento real.

9. Leyenaar, *op. cit.*, p. 58.

Asimismo, queremos señalar que en nuestros datos hubo contradicciones al comparar los testimonios que informantes masculinos dieron a César Espinosa con la información que sobre el mismo tema dieron las mujeres a María Isabel Ramos. Nosotros pensamos que si los datos dados a Leyenaar sobre prohibiciones a mujeres fueron proporcionados por hombres, hay, en esos datos, tendencias de naturaleza idealizada por concepciones machistas.

Otra participación importante que tienen las mujeres es en la preparación de juegos entre pueblos. Para la exhibición en Los Llanitos, fueron las mujeres quienes limpiaron el taste un día antes del juego. En el caso observado, varias de las esposas regañaron a sus esposos, los llamaron inútiles y flojos, mientras ellas se organizaban para limpiar el taste y sus alrededores. Estas observaciones podrían tener implicaciones para el juego antiguo. Torquemada describe cómo los indios decoraban sus mercados en días festivos antes del juego, pero no especifica quién hacía esta labor.¹⁰ Nosotros suponemos que las mujeres jugaban un papel central en las decoraciones descritas por Torquemada.

Chuy Páez también comentó que las mujeres son importantes en lo que se refiere a la preparación de la comida antes de un día festivo o de un domingo de juego contra otro pueblo. Garza hace notar que la fiesta y la hospitalidad dada al equipo visitante es un elemento vital en un complejo de actividades de las que el juego es sólo una parte. Finalmente, Chuy Páez mencionó que las mujeres también contribuyen en cuidar a los niños mientras los hombres juegan.

Conclusiones

Los datos presentados en las secciones anteriores documentan que las mujeres están mucho más involucradas, directa e indirectamente, en el ulama de lo que los investigadores previos han sugerido. No hay duda de que las mujeres han jugado el ulama y que han existido equipos de mujeres desde los tiempos de juventud de nuestros informantes más viejos. El hecho de que el papel de la mujer se haya minimizado en la situación etnográfica presente, nos debe de alertar a la posibilidad de que algo similar ha sucedido en la reconstrucción del juego antiguo.

10. Juan de Torquemada, *Monarquía Indiana (1615)*. México: Porrúa, 1969, t. II, p. 553.

La presencia de la mujer como participante directa en el juego tiene implicaciones importantes. Bradley dice que "la presencia de las jugadoras [como lo indican las figurillas que muestran a mujeres jugadoras] sugiere que empezó como un juego de gente común, pero evolucionó a una ceremonia religiosa controlada por los gobernantes".¹¹ Nosotros estamos de acuerdo con Bradley en que el juego ciertamente se desarrolló a partir de uno de gente común y las descripciones de las figurillas sugieren que ambos sexos lo jugaban.

11. *Op. cit.*, p. 34.

Estamos menos convencidos acerca de la evolución del juego en una institución controlada por las élites, porque Bradley ha fallado en apreciar el significado político de la representación artística. Si uno examina en el beisbol de los Estados Unidos la preponderancia de las representaciones artísticas -tarjetas de beisbol, carteles y televisión-, uno concluiría que el juego es limitado a profesionales masculinos y que esa forma de beisbol es controlada por unos cuantos individuos poderosos. Sin embargo, el juego profesional es sólo una porción muy pequeña del beisbol jugado en todo el país por gente común, y la élite tiene poco control sobre él. Si uno ve las representaciones precolombinas de jugadores de pelota en las figurillas, vasijas y murales, no es sorprendente ver el inventario dominado por hombres en vestiduras aristocráticas.¹² Las imágenes hablan menos sobre la naturaleza del juego y del control de las élites en él, que de la naturaleza política de la creación de la imagen.

12. *Ibid.*, p. 33.

Hasta los datos etnográficos reflejan una tendencia masculina demostrada por ambos sexos. Cuando se hacían preguntas sobre el ulama, las respuestas siempre se refirieron al juego masculino. Sólo cuando se les preguntaba específicamente sobre la participación de las mujeres, los entrevistados daban información sobre ellas. En las entrevistas, las mujeres fueron más abiertas y entusiastas, mientras que la reacción de los hombres varió de desinteresados a serviciales. Si la investigación específica sobre la participación de las mujeres no se hubiese hecho, uno asumiría que el ulama es un deporte exclusivamente masculino. Sin embargo, nuestra investigación descubrió bastante información en lo que se refiere a la participación de las mujeres en el ulama, por lo tanto, este tema merece ser investigado más a fondo.¹³

13. Otro artículo que revisamos y que contiene datos interesantes es: Andrea J. Stone, "Spirals, ropes, and feathers. The iconography of rubber balls in mesoamerican art." *Ancient Mesoamerica*, 2002, núm 13, pp. 21-29.

J ESTUDIOS ALISCIENSE S

57

Introducción

Carlos Correa Ceseña

Arnulfo Velazco

La caricatura en la obra de José Clemente Orozco

José Clemente Orozco es conocido esencialmente por su obra pictórica y por su labor muralista. Sin embargo, este creador tiene también una obra importante dentro del campo de la caricatura, cuya influencia se puede percibir en sus obras más reconocidas. Por otro lado, no podemos considerar como un demérito este trabajo particular, en el cual Orozco demuestra también ser un artista de alto nivel.

Palabras clave: Orozco, Muralismo, Caricatura, Revolución Mexicana

Carmen Vidaurre

Las figuras femeninas en la obra de José Clemente Orozco

Breve ensayo en el que se analizan las principales particularidades de representación que tienen los personajes femeninos en algunos trabajos de José Clemente Orozco, tomando preferentemente ejemplos poco célebres y no tan difundidos como los de sus obras murales, y comparando figuras estereotipadas, caricatura-retrato, figuras mítico-alegóricas, así como algunos tópicos de representación que el artista recrea en sus producciones.

Palabras clave: Orozco, Figuras femeninas, Representación, Intertextos

Vicente Pérez Carabias

Orozco y la arquitectura

El desarrollo de la inteligencia visual-espacial de Orozco y su dominio del espacio arquitectónico permitieron que su obra estuviera integrada plásticamente a la arquitectura. La representación de la *Casa mexicana* y la influencia de ésta en la arquitectura de Luis Barragán. Se identifica el intercambio de influencias plástico-arquitectónicas al ver las relaciones del pintor con algunos arquitectos. Mediante el análisis de las cuatro casas en las que vivió Orozco se confirma la autoría de Barragán de la casa estudio de la calle Ignacio Mariscal en la ciudad de México, así como la participación que tuvo Orozco en sus otras tres casas estudio.

Palabras clave: Inteligencia visual-espacial, Arquitectura, Integración plástica pintura.

Sofía Anaya Wittman

Las "masas" en la obra de Orozco

A partir de algunas imágenes tanto de obra de caballete como de pintura mural de José Clemente Orozco, cuya composición plástica aborda el tema de «las masas», se estructura una interpretación con base en ciertas analogías o paralelismos con textos de Nietzsche y de Ortega y Gasset lo que nos permite ver la postura de Orozco sobre un tema abordado por los filósofos.

Palabras clave: Masas, Aristocracia, Líderes, Trascendencia, Obra plástica

Juan Arturo Camacho Becerra

El viaje iniciático de oroazco

La estancia de Clemente Orozco en Nueva York, sus relaciones con los círculos culturales de la ciudad, la influencia que ejerció el ambiente cultural en su producción así como la recepción que tuvo su obra, son el eje para reflexionar sobre la presencia del artista en esta ciudad norteamericana y su inserción en la modernidad americana. Se comentan las obras "Réquiem" y "Puente de Queensboro", como ejemplo de las ideas expuestas..

Palabras Clave: Clemente Orozco, Pintura moderna americana, Nueva York.