



15
2ef
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

**REPORTAJE: LA COMUNICACION ORAL COMO
FACTOR DE TRANSMISION DE VALORES
CULTURALES: EL CASO DEL JUEGO DE PELOTA.**

**TITULO: ORIGEN Y SOBREVIVENCIA DEL
JUEGO DE PELOTA**

TESIS PROFESIONAL

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN PERIODISMO
Y COMUNICACION COLECTIVA
P R E S E N T A:**

ROSA TANI EICHMANN ZURITA

Asesor: Enrique Pérez Quintana

México, D. F.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

1991



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

Introducción	1
Inicio	1
Los espacios del juego	6
Ullamalitztli	15
El cosmos y el juego	16
Los dioses	25
Zonas principales	27
Bueno, ¿y las mujeres?	35
Del siglo XVI al XX	36
El juego hoy	38
Las modalidades	39
-Pelota mixteca	39
-Pelota purépecha	49
-Pelota tarahumara	56
-Pelota tarasca	62
-Pelota de rebote	67
De ullamalitztli a ulama	69
Consideraciones generales	83
¿Y en el futuro?	87
Anexo	89
Notas	94
Bibliografía	95

INTRODUCCION

En los albores del año 2000, México vive en una constante combinación entre la modernidad que la dinámica mundial plantea y su propio pasado milenario. Existen valores, tradiciones y costumbres provenientes de los años precolombinos, los cuales se han ido transmitiendo a través de generaciones por vía oral. Un caso específico es el juego de pelota de origen prehispánico, rastreado hacia el año 1500 a.C., pero aún presente en la cotidianidad de diversos grupos étnicos de nuestro país, en 1991.

Tradición ancestral ligada a nuestra propia dimensión temporal, costumbre prehispánica, heredada de padres a hijos, ha trascendido el paso del tiempo, de los años y de las distintas influencias culturales.

Mediante la comunicación oral, el conocimiento del juego ha sobrevivido 3000 años o más. Hay infinidad de pruebas arqueológicas demostrando su antigüedad, y a la vez tenemos la oportunidad de observar la práctica de los mismos en diferentes regiones del país, hoy en día. Al parecer han cambiado en su esencia, pero lo importante es su vitalidad. Siempre hay niños curiosos, interesados y dispuestos a preguntar sus inquietudes, quienes constituyen la sangre nueva que mantiene viva esta práctica ancestral.

En el presente trabajo, tratamos de aportar información para vincular el pasado milenario y el presente. Para ello, nuestro objetivo principal fue hacer un reportaje utilizando las técnicas de investigación periodística, pues consideramos que, por las características de este género y por lo híbrido del tema, era la mejor manera de cubrir los principales aspectos de esta práctica. Por lo tanto, sin dejar de lado los análisis sociológicos y arqueo-antropológicos, el énfasis de este trabajo está en la exposición contextual del fenómeno y no en las posibles y variadas interpretaciones que esas dos disciplinas pudieran aportar.

La intención de nuestro reportaje fue dar cuenta del papel de la comunicación oral como mecanismo de transmisión de valores culturales a través del tiempo, pues así se han mantenido tradiciones como ésta, la del juego de pelota. Por lo tanto, nuestra investigación, así como las entrevistas, tuvieron ese enfoque en particular.

Para poder hacer el rastreo general y la observación de las diferentes modalidades, practicadas por diversos grupos o comunidades, nos trasladamos a Culiacán, Sinaloa. Ahi, tuvimos la oportunidad de participar en el I Encuentro Internacional de Pelota Prehispánica, en el marco del Festival Cultural de Sinaloa, donde se reunieron tanto jugadores como investigadores teóricos de la materia.

En Culiacán atendimos a las conferencias y ponencias de los científicos apoyados con material audiovisual, como transparencias, videos o filminas. Mientras discutían sus puntos

de vista y sus interpretaciones, nos percatamos de la cantidad de concepciones distintas de un solo tema y del vacío de información existente acerca de la práctica del juego entre los siglos XV y XIX.

También estuvimos presentes en las instalaciones deportivas habilitadas como escenarios (por especialistas) donde realizaron las exhibiciones prácticas vivientes. A pesar de esto, no se perdió el sabor autóctono y rural que el juego tiene en las comunidades donde es practicado. Tanto jugadores como investigadores, estuvieron accesibles a cualquier tipo de entrevista o cuestionamiento por parte del público, lo cual facilitó nuestra labor.

La carencia de una investigación sistematizada y rigurosa acerca del fenómeno actual del Juego de pelota (con excepción de la modalidad de Ulama en la que se cuenta con una amplia investigación del holandés Ted Leyeenar), dificulta la aproximación previa a la realización de un reportaje como éste. Al contar con estudios aislados, enfoques muy específicos de cada materia e interpretaciones variadas, el conjuntar la información en un bloque que nos permita comprender tanto el origen como el desarrollo y vigencia del juego, resulta una labor complicada. Esto aunado al hecho de que muchos investigadores importantes del fenómeno son extranjeros y viven fuera del país. Su presencia en el Encuentro citado fue muy valiosa incluso para ellos mismos, quienes atestiguaron la práctica de su objeto de estudio de años, en un solo punto del país.

Las técnicas del reportaje manejadas fueron: investigación documental, previa y posterior al evento, observación directa o de campo y entrevistas, para finalmente redactar el texto haciendo uso de la narración, la descripción y la exposición. El trabajo está dividido en dos capítulos básicos: el pasado y el presente. La información fue agrupada en pequeños apartados subsecuentes.

Para otorgar uniformidad al texto, y básicamente en la parte referente a la historia de Mesoamérica, decidimos dejar términos y nombres provenientes de lenguas indígenas sin acentos. Esta determinación la tomamos considerando la utilización que distintos estudios e investigadores hacen de la terminología derivada de las diferentes lenguas del Anahuac, aunque la "castellanización" de estas palabras obligue a una ortografía ajena a ellas. Al querer darle a este trabajo un mínimo de rigor científico, creemos pertinente tanto esta determinación como una explicación al respecto.

Después de habernos enfrentado al rompecabezas que significó la realización de la investigación previa y el darle un tono narrativo ágil y ameno al caudal de información que por necesidad debimos manejar, podemos concluir en distintos sentidos. Por un lado, la enriquecedora experiencia obtenida al encontrarnos con el México atemporal, el cual, a pesar de todo sigue vigente en cada rincón de nuestro territorio. Por otro, la necesidad urgente de rescatar ésta y otras tradiciones para evitar su muerte, su

desaparición y podamos aprender de ellas la sabiduría de nuestros antepasados, quienes siguen vivos y presentes cada vez que inicia un juego de pelota.

**"El mito, la más profunda expresión
del espíritu, sobrepasa el cuadro
de las particularidades efímeras,
para alcanzar una verdad fundamental
eterna...."**

Laurette Séjourné



Disco con la representación de
un jugador. Al parecer marcador
para las canchas de juego.
Chicuiltic, Chiapas
(590 d.C.)

Sábado. El calor era agobiante: el sudor escurría lentamente por las sienes de José. Subía la vista al cielo, luego volteaba la cabeza a ambos lados de sus hombros. Quería relajarse.

El silencio ensordecedor le permitía escuchar los latidos de su corazón. Eran cada vez más fuertes y seguidos. La sangre recorría sus venas velozmente. Los músculos iban tensándose uno por uno: primero los tendones de Aquiles, después las pantorrillas, luego los muslos. Centímetro tras centímetro hasta llegar al cuello.

Los taures estuvieron listos, todos en sus lugares. Un silbatazo, la pelota en el aire... cruzó el analco, el jugador estaba preparado: recibió el hule. Brincó, estiró todo el cuerpo, hasta la última vertebra, colocó la cadera en la posición correcta, el hueso iliaco respondió al impacto. La bola viajaba hacia el otro lado de la cancha. José logró tranquilizarse, había comenzado el enfrentamiento: ulama de cadera.

Esta contienda se llevó a cabo en Culiacán, Sinaloa. Formó parte de una serie de exhibiciones realizadas con motivo del I Encuentro Internacional de Juego de Pelota de Origen Prehispánico, en octubre de 1990.

Desde hace un par de años, Sinaloa es la sede de un Festival Cultural. Este pretende seguir la línea del conocido Festival Cervantino que año tras año celebran en Guanajuato. En la edición

de 1990, el Festival Cultural de Sinaloa organizó un Encuentro de Juego de Pelota Prehispánica, para el cual invitaron a científicos quienes sustentaron la teoría histórica; además lograron reunir a los jugadores de las modalidades vigentes, con el propósito de que hicieran demostraciones de sus habilidades físicas. Por lo tanto, tuvimos la oportunidad de observar teoría y praxis de una actividad sobreviviente del milenio pasado.

Pero toda tradición tiene un principio, y para poder hablar de la vigencia y supervivencia de los juegos, es necesario entender su posible origen, procedencia y significados. Tendremos que transportarnos cerca de 3500 años atrás para empezar a jalar el hilo de la madeja de este tema.

Cerca del nuevo siglo, los hallazgos arqueológicos continúan siendo un enjambre de interrogantes para los estudiosos de la materia; existen aún muchas dudas y especulaciones sobre la vida de los antiguos pobladores de Mesoamérica. En el caso específico del juego de pelota, sabemos que era una actividad muy importante; sin embargo, no hay explicaciones exactas del cómo y para qué lo practicaban, sino meras interpretaciones.

El haber encontrado alrededor de 700 canchas desde Arizona (EU) hasta Nicaragua, permite deducir su importancia, así como su vinculación con los aspectos religiosos, míticos y rituales prehispánicos.

Los conocimientos al respecto provienen de la interpretación iconográfica y de la lectura de textos jeroglíficos retomados de los gigantes testigos mudos de nuestros ancestros, así como de códices y relatos de los cronistas españoles, quienes hicieron descripciones bastante claras de aquel mundo.

Sin embargo, los relatantes ibéricos no profundizaron en el contenido mítico-religioso de los juegos, posiblemente porque era considerado asunto del demonio.

Por una parte, el juego es tan antiguo como el hombre mismo, nace con él, pues con su espíritu lúdico recrea su propia naturaleza. Es probable que la forma más arcaica fuera arrojando objetos con las manos hasta descubrir implementos de ayuda y formas más esféricas y manejables. Pero al estar implícito en la vida social humana, su significado natural se transforma. Justo en ese momento de cambio empieza la búsqueda de respuestas sobre los alcances y significados religiosos y políticos en que estaba inmersa esta expresión de apariencia lúdica.

Entonces, ¿qué pasa?, ¿de dónde proviene? Las evidencias arqueológicas encontradas varían según el área a tratar. En casi todas las zonas precolombinas han sido rescatadas figurillas de cerámica representando a los antiguos jugadores; por los objetos portados se infiere que son practicantes y podrían estar reflejando diferentes modalidades. En algunos casos las han hallado en lugares donde no hay canchas o espacios específicos para el juego, por lo cual podemos pensar en diferencias dentro de la actividad.

Susana Ekholm, arqueóloga representante de' New World Archaeological Foundation, sostuvo que mediante las figuras ha sido posible ampliar el conocimiento de la extensión geográfica y cronológica de los juegos en la época antigua. Aunque eran un retrato fiel de los precolombinos, no existieron en todas las culturas; siendo así, desconocemos la función simbólica o artesanal de las mismas.

De las figuras halladas, las más viejas se han situado en el año 1500 a.C. y son conocidas como las "Figurillas de Xochipala", lo cual nos da una idea de lo remoto del origen del juego.

Al parecer, éste, con su carga socio cultural y política, se estableció en el área olmeca entre 1200 y 500 a.C., mientras que su florecimiento, ocurrió en las costas del Golfo y del Pacífico.

El origen y desarrollo ha sido detectado en Tabasco, sur de Veracruz, Chiapas, altiplano central y Oaxaca, durante los años 200-1000 d.C. En esa época era un ritual mítico y no un deporte, afirmó Lee Parsons, arqueólogo especialista en el preclásico y clásico. Mencionó también que las características climatológicas de un lugar tienen relación directa con la modalidad de juego a tratar. Esta influencia es observable en el material de las pelotas, por ejemplo.

Aparentemente el juego fue distribuido de sur a norte, siguiendo las rutas comerciales donde circulaban tanto ideas como productos. Por ejemplo: el hule -pili en nahuatl-, material

del que estaban hechas algunas de las pelotas encontradas, era obtenido en las tierras bajas, húmedas y calientes del sur y difundido por el comercio a través del Anáhuac.

Con el paso del tiempo, las sociedades se hicieron más complejas y el juego de pelota cambió. Las evidencias arqueológicas indican la existencia de diversas construcciones arquitectónicas que definían la dinámica de la práctica, es decir, una forma específica y definida de llevar a cabo la vida ritual.

Su ubicación, respecto al resto de los edificios que componían las ciudades precortesianas, era singular. Ocupaban un lugar predominante en los centros ceremoniales de las poblaciones, como si fueran algún otro templo.

La presencia de esos complejos demuestra la evolución de las tradiciones prehispánicas, así como del juego de pelota. Francisco Beristain, representante del Registro Público de Monumentos y Zonas Arqueológicas, del Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH), nos comentó a este respecto: "la ubicación del juego de pelota como parte integral del Área de monumentos religiosos, es un testimonio que corrobora la importancia de estos espacios en el contexto de los ámbitos sagrados mesoamericanos".

LOS ESPACIOS DE JUEGO

"El lugar a dó jugaban llamábanle tlachtli o tlachco; los españoles llamábanle batey que es el nombre de las islas: su disposición y forma era que hacían una calle de dos paredes gruesas... tenían de largo veinte brazas, unos mayores y otros menores según era el pueblo, que en algunas partes hacíanlos almenados y curiosos, que también era el templo del demonio y por eso se destruyeron... tenían sus escaleras para subir encima y de todas partes venía mucha gente a mirar cuando jugaban..."

"En los principales juegos o tlachcos, jugaban los señores y principales y grandes jugadores, y por adornar su mercado los días de feria principalmente..."

Motolinia

Existen alrededor de 700 canchas en el territorio comprendido desde Arizona, Estados Unidos, hasta Honduras en Centroamérica, aproximadamente 300 se han fechado entre los 600 y 900 d.C.

Las canchas eran conocidas como tlachtli o tlachco, tal como lo menciona el cronista Motolinia. Actualmente se llama así a todos los espacios de juego mesoamericanos, sin importar la procedencia nahuatl del nombre. Es simplemente genérico para facilitar el manejo del término.

Los tlachtlis característicos eran de forma simétrica, similar en todas partes. Sus plantas semejaban una "I" latina o una doble "T" unida por su base. Muy evidente en las ruinas y, en especial, dentro de los códices donde están abundantemente representadas. Las dimensiones del área variaban de un lugar a otro, pero siempre conservaron una constante en sus proporciones. En promedio median 60 metros de largo por 7 de ancho, con excepción de la de Chichen-Itza, en la zona maya, la cual aún existe y mide 168 metros de largo por 70 de ancho.

Estos espacios, mismos que todavía podemos observar en las zonas arqueológicas, presentan diferentes características particulares:

Las variantes están en sus perfiles, los cuales combinan banquetas altas o bajas, con muros en talud o verticales. Hay casos donde incluyen cornisas u otro tipo de construcciones, tales como adoratorios, templos o palcos. Otras más son cerradas en sus extremos verticales, es decir, tienen cabeceras, ejes menores y/o muros; también las hay abiertas. En algunos sitios existen edificaciones con canchas dobles o paralelas entre sí. Por último, en ciertas zonas tienen elementos específicos como escaleras, nichos, relieves o marcadores.

Los marcadores o anillos -tlachtmalacati en nahuatl- están empotrados al centro de los muros longitudinales de las canchas, visibles hoy en día en los restos urbanos prehispánicos. Estos presentan figuras decorativas relacionadas con el juego. Por ejemplo, en el Museo Nacional de Antropología e Historia de la

Cd. de México, exhiben un "anillo" con la representación en bajo relieve de un practicante de pelota que lleva en la mano la cabeza de otro individuo.

Estos tlachtamalacatis siguen siendo una incógnita pues no se sabe con exactitud cual era su uso o función. Para algunos autores simbolizaba el movimiento de los astros, pero otros sostienen que simplemente servían para pasar la bola a través del orificio, como forma de meta o canasta moderna. Sin embargo, los peloteros actuales aseguran que es imposible conseguirlo, pues la esférica tiene un diámetro ligeramente menor al del arco.

Algunos anillos tienen alrededor de su diámetro interno símbolos de rayos solares, serpientes entrelazadas, chalchihuites -piedras preciosas-, caracoles entrecortados y animales asociados con esta práctica.

De estos últimos podemos mencionar a los simios, también representados en vasijas y esculturas menores, y a las guacamayas, pues existen marcadores, esculpidos en piedra, en forma de cabeza del ave, donde la perforación corresponde a los ojos del animal. Otros son los jaguares, cuya imagen aparece en gran cantidad de objetos encontrados, desde arte menor hasta complejos bajo relieves iconográficos en las pirámides.

La orientación de las canchas, tuvo variaciones pero la mayoría están ubicadas de norte a sur. A este respecto se han dado varias interpretaciones. Si el juego simbolizaba el movimiento de los astros, la orientación más atinada debiera ser este-oeste, pero no es así. La constante norte-sur pudiera

indicar el movimiento anual del sol, o simplemente la búsqueda de una igualdad de condiciones para los enfrentamientos en cuanto a los efectos de la luz sobre la vista de los contendientes.

Existen también otras edificaciones relacionadas con el juego. Los framptonils o muros de calaveras, estaban localizados en la parte central de las ciudades y cerca de las canchas, aparentemente para depositar los cráneos de los decapitados. Pero desafortunadamente sigue siendo una incógnita.

El temacalli o casa de baño de vapor, es otra constante. No ha sido posible determinar si correspondía al complejo urbano o al ritual, pero no podemos descartarlo como parte de este último, porque en ciudades como Xochicalco (Morelos) y Tula (Hidalgo), en México o Quirigua en Guatemala existió de los siglos VII al XII d.C.

Hay muchas especulaciones acerca del equipo utilizado para las contiendas. En excavaciones cercanas a los campos de juego han rescatado implementos tales como yugos, hechas, palmas, manoplas, protectores, etc.

Los yugos encontrados, piezas de piedra en forma de "U", pesan más de 30 Kg. Es increíble imaginar a alguien correr de un lado a otro en un espacio de 170 metros (como la cancha de Chichen-Itza) con semejante peso encima; al parecer los utilizados para jugar eran hechos de madera hueca o piel. Según la opinión de Lee Parsons, representante del J. Kislack Memorial Foundation, los de piedra debieron ser para ceremonias o fechas especiales. Para Merle Greene, especialista en escultura maya, eran una especie de trofeo distintivo para el equipo ganador. La

doctora Ekholm consideró que los mismos fueron usados justo abajo de los brazos, pero no profundizó acerca del material del que estaban hechos.

De las funciones de las hachas tampoco hay una explicación concreta. Probablemente eran para golpear la pelota, sugirió Nicolas Hellmut, director del Foundation for Latin American Antropological Research.

En cuanto a la vestimenta y protección personal de los jugadores existen diversas interpretaciones partiendo de elementos tales como figurillas, vasijas, jeroglíficos y códices.

Los peloteros usaban indumentaria especial, no se vestían igual en ningún caso, siempre variaba de un equipo a otro. Algunos relieves los muestran con coberturas en los pies; otros llevaban una especie de collar. Nicolas Hellmut habló de cierto escudo para el pecho, conocido como "cutaway" (en inglés), representado en diversas figurillas.

Otro elemento es el deflector de pelota (ball deflector), protector o faldita atado a la cintura, largo en la parte posterior y corto al frente, quizás de piel de venado o jaguar. También existen figuras desnudas excepto por protectores tales como rodilleras, collares y tocados; las rodilleras no siempre se encuentran del mismo lado. Esto puede explicarse considerando la posibilidad de que los jugadores fueran zurdos o derechos y utilizaran la protección del lado correspondiente.

Para sus investigaciones, los especialistas han recurrido a un conjunto de objetos artesanales, hechos de barro o cerámica, madera, hueso, concha, oro y piedra. En ellos observan alusiones

al juego de pelota, tales como canchas y contendientes. Además han contado con algunas maquetas, esquemas y ofrendas para refrendar la importancia de aquel evento.

Entre los múltiples relieves en piedra destaca la estela de Tepetlaxco, Veracruz, la cual representa a un jugador preparándose para el encuentro, siendo ataviado por su ayudante. Se aprecia claramente su vestimenta, y por lo elaborado del traje podemos inferir que dichos señores pertenecían a una élite dentro de su sociedad.

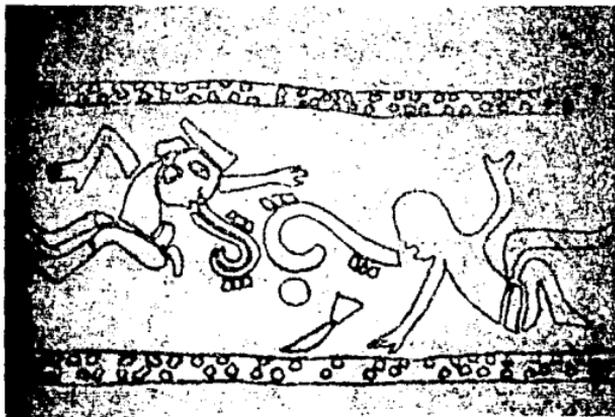
Gracias a los elementos mencionados, han podido deducir la existencia de diferentes formas y modalidades de juego de pelota, así como su importancia entre los habitantes del México antiguo. Resumiendo, el juego ha sido clasificado inicialmente en tres grupos básicos partiendo del tipo de cancha (por su orientación, por sus muros y taludes) y por los implementos utilizados.

En cuanto a las modalidades han establecido 4 grandes grupos:

1. Aquella consistente en tomar y arrojar la pelota con las manos. No se sabe cuántas personas jugaban ni cómo lo hacían, pero sí es factible pensar que esta actividad existía desde el último milenio antes de Cristo. Por ejemplo, en Dainzu, Oaxaca, hallaron más de 40 relieves en piedra representando seres humanos en actividades dinámicas, con guantes, máscaras y atavíos especiales. Llevan en la mano una pelota de la dimensión de un puño. Este tipo de representaciones provienen también de Tlatilco y Cuicuilco, en el altiplano central, y otras más tardías de San Luis Potosí.



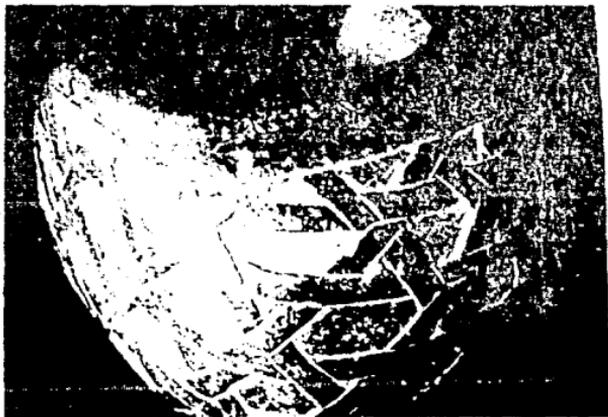
Parte de la cancha de juego
en Chichen-Itza,
Yucatán
(650-1200 d.C.)



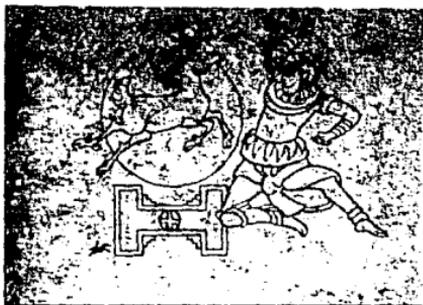
Jugadores del fresco conocido como
El Tlalocan, Teotihuacan
Edo. de México (200-650 d.C.)



Representación de la protección para
los juegos, conocida como "yugo",
Veracruz (300-900 d.C.)



Escultura en basalto llamado "yuguito",
Veracruz (1500 - 600 a.C.)



Ca. 1631



Ritos y ceremonias relacionadas
con el juego de pelota.

Existen diferentes denominaciones en varias lenguas indígenas, razón por la cual se piensa que este tipo de juego era conocido por diferentes grupos étnicos como nahuas, mayas, tzeltales, zapotecas, purepechas, tarascos, etc.

2. La caracterizada por el uso de un bastón, palo o mazo -como extensión del brazo- para golpear la pelota. En El Opeño, Michoacán, descubrieron una tumba fechada hacia 1500 a.C. Como parte importante de la ofrenda encontraron figurillas, las cuales representaban a jugadores con bastones.

Otros ejemplos de esta modalidad datan de los primeros 6 siglos de nuestra era. Son unas esculturas de barro procedentes del occidente de México (Jalisco, Colima, Nayarit) donde también destaca el uso de bastones.

La información acerca de esta forma de juego se complementa con las pinturas del mural del Palacio de Tepantitla, Teotihuacan, donde aparecen varios contendientes con bastones golpeando una esfera desde campos opuestos. Al parecer, para este tipo de práctica eran usados marcadores de piedra, como una estela encontrada en La Ventilla, Teotihuacan, muy similar a la dibujada en el mural. Por desgracia no sido descubierto ningún ejemplo de la cancha o campo utilizado para esta variante.

También han rescatado objetos tallados en basalto y otras piedras duras en forma de media luna, conocidos como "yugustos", al parecer eran atados a la mano empuñada de los hombres y servían para golpear la pelota.

3. Una modalidad más es golpear la pelota con el pie. De esta tienen menos información, aunque en el citado mural de Tepantitla aparece un personaje pateando la bola. No es remoto que fuera común pero las investigaciones todavía no pueden decir más sobre el particular.

4. Por último, la modalidad considerada más importante, seguramente el juego más popular y con mayor significado religioso, era realizado golpeando la pelota con la cadera. Este, muy documentado, recibió varios nombres indígenas: ollamalitzli u ollama en nahuatl, po'al pok o pokta pok en maya, por ejemplo.

Esta práctica fue muy conocida en toda Mesoamérica y en algún momento su influencia se dejó sentir desde Nicaragua hasta el actual suroeste de E.U. Llegó a tener connotaciones decisivas en la vida de los pueblos: por sus características ayudó a solucionar problemas políticos, territoriales o económicos. Asimismo, estaba relacionado con la religión y la mitología amerindia.

Los 4 grupos mencionados abarcan todos los estilos que, se cree, fueron practicados en la antigüedad.

Característica importante dentro de estos cuatro grupos fue la apuesta. Al parecer ésta alcanzó gran relevancia poco antes de la conquista. A este respecto contamos con más información sobre los aztecas. Había diferentes apostadores, unos eran los propios jugadores, otros los "patrocinadores" y organizadores de los encuentros, y finalmente los espectadores.

Las apuestas iban de acuerdo con la posición social de quienes las hacían. "Solemne y muy usado juego de pelota, muy ejercitado de los señores, con el cual algunos después de perdido el caudal se jugaban a sí mismos..." escribió Diego Durán, misionero y cronista español.

Los nobles apostaban joyas, esclavos, piedras preciosas, mantas, aderezos de guerra. Los pobres, solo maíz y maguayes e incluso su libertad. En caso de perder y no cumplir con lo ofrecido eran encarcelados, corriendo el riesgo de convertirse en esclavos si no eran rescatados oportunamente.

De este punto en adelante haremos mayor énfasis en el juego ullamalictli, por ser el de mayor complejidad en la vida precolombina. Sin embargo, esto no demerita las otras modalidades mencionadas.

ULLAMALIZTLI

"... no jugaban con las manos sino con las nalgas
herían a la pelota, traían para jugar unos guantes en
las manos y una cinta de cuero en las nalgas para
herir a la pelota ..."

Sahagún

Este texto evidencia que la práctica de ulama (nombre moderno de este juego), impresionó mucho a los españoles. Por un lado la novedad de las pelotas, descritas como grandes pelotas de viento (las conocidas por los europeos, quienes no conocían el hule, eran de cuero inflado con aire).

Por otro, la magnificencia arquitectónica de las canchas y la habilidad de los jugadores, impactó también a los recién llegados. Impresionado Hernán Cortés, en uno de sus viajes de la Nueva España al Viejo Continente, llevó consigo a algunos hombres peloteros, quienes dieron una demostración de sus habilidades físicas frente a Carlos V y toda su corte. En esa oportunidad Christoph Weiditz, artista alemán visitante en el reino español, pudo observarlos y realizó grabados de ellos, mismos que han sido de gran utilidad para las investigaciones de nuestro siglo.

Pero con la llegada de la Inquisición a las nuevas tierras, el juego dejó de ser novedad y asombro, convirtiéndose en delito que causaba persecuciones y castigos por sus implicaciones religiosas. Era considerado como práctica del demonio, jugado



Copia del grabado de Christoph Weiditz
sobre los jugadores de ullamaliztli
España (1529- 1531 d.C.)



Representación de pelota
sobre rodete torcido,
esculpida en basalto,
Valle de México
(600-900 d.C.)

por incivilizados y primitivos, tal como pasó con todas las tradiciones prehispánicas incomprensibles para los europeos y para la religión cristiana. De tal forma destruyeron canchas y representaciones iconográficas relacionadas con esta práctica. Pese a la prohibición y a la catequización de la Santa Iglesia, el juego siguió realizándose.

EL COSMOS Y EL JUEGO

"... no jugaban pelota sin hacer primero ciertas ceremonias y ofrendas al ídolo del juego donde se verá cuán religiosos eran, pues aún hasta el las cosas de pasatiempo tenían cuenta con sus ídolos..."

Torquemada

Las creencias y formas de interpretar la vida pertenecen a cada pueblo, a cada civilización. Para los españoles en tierras desconocidas debió resultar muy difícil aceptar una religión politeísta tan diferente a la propia. Inclusive hoy en día la visión cosmogónica del Anahuac es de muy compleja interpretación. Sin embargo, necesitamos tratar de entender la fundamentación del cosmos, de la existencia y del ser mesoamericano. Y, el juego con su carácter mágico-religioso, estaba inmerso en esa forma de conocer el universo.

Retomando a Lee Parsons, el juego de pelota, ulama, fue panmesoamericano, practicado durante 30 siglos (1500 a.C. - 1500 d.C.) Tuvo variaciones en las reglas, en el equipo, y en las canchas, pero siempre existió un simbolismo fundamental.

Para John Carlson, astrónomo dedicado a la arque-astronomía y a la visión cosmogónica de los prehispánicos, el antiguo juego de pelota de hule era mucho más que un combate de gladiadores o una diversión elitista. Aunque no hay duda de que se jugó en muchos niveles sociales, en su contexto ritual reescenificaba el ceremonial mitológico, repleto de metáforas místicas.

Su simbolismo mítico-religioso fue plasmado en códices, en la ubicación de las canchas en los centros ceremoniales, en los rituales y dioses asociados, así como en los mitos, transmitidos por tradición oral y rescatados posteriormente por los misioneros europeos.

Las investigaciones coinciden en la teoría de la dualidad, es decir, de la lucha de opuestos. La dualidad incluía las contradicciones naturales, tales como la aparición y desaparición de los astros, la oposición de los puntos cardinales y, especialmente, la lucha de las fuerzas luminosas contra las de la oscuridad; concebidas como astros identificables con ciertos dioses.

Otra de esas dualidades era la muerte y el renacimiento. Se puede explicar como el nacimiento y renacimiento del sol, es decir, el día y la noche, y en el aspecto ritual como la búsqueda de la fertilidad. Por lo tanto, la oposición, el enfrentamiento

y el sacrificio, sustentaron las bases ideológicas del juego de pelota, explicó Oswaldo Chinchilla, epígrafe especialista en la zona maya.

El sol y la luna luchando en el cielo, la vida y la muerte debatiéndose, el hombre peleando en la tierra. De aquí es posible vincular las guerras sagradas como reescenificación de las batallas celestiales, simbolizando los ciclos vitales del universo. Con la finalidad de propiciar la vida del Anahuac, el juego de pelota apareció también relacionado a la fertilidad, a la fertilidad de la tierra, pues la unión de contrarios engendra la vida.

".. el universo mesoamericano desconoce la censura entre lo sagrado y lo profano, entre lo visible y lo invisible, entre el mundo de los dioses y el de los hombres. Todo es sagrado, todo es religioso, todo es cósmico... ¡ Todo es físico !" (1)

Las interpretaciones de la visión cosmogónica del juego buscan envolver a todas las culturas del mundo prehispánico, pues cada pueblo tenía sus propios dioses y su propia simbología. Pero, para poder englobar la región y el tiempo nos basaremos en dos mitos: el Popol Vuh, de la cultura maya, y las leyendas nahuatlacas, ambos acerca de la creación del cosmos, tal como fue concebida por dichas civilizaciones.

"...el juego entre nosotros es sagrado, y nadie sin licencia puede ejecutar juego alguno, es signo de libertad, de muerte y azar que rige la sentencia de los jueces..."

Popol Vuh

El relato mítico, Popol Vuh, encierra en metáforas y símbolos la aparición del Todo según la concepción maya:

Los dioses vivían solos y desolados, por lo tanto decidieron crear al hombre, para que los adorara, venerara y alimentara. Después de varios intentos fallidos, los fundadores del cosmos aparecieron a los hermanos Ahpu, Hun y Vucub Hunahpu. Dotados de inteligencia y sabiduría, "para divertirse se engalanaban y jugaban a la pelota en las plazas adecuadas para este ejercicio".(2)

Pero los dioses crearon también el inframundo, Xibalba, con todo y sus señores malévolos.

Un día los hermanos Ahpu, jugando llenos de algarabía, molestaron a aquellos señores con el bote del hule, sus risas y sus gritos. Los hombres de Xibalba, sintiéndose ofendidos por la falta de recato hacia ellos, mandaron a sus mensajeros (todos ellos animales) para retar a tan atrevidos personajes, los Ahpu, a un juego ritual donde la apuesta era la vida.

Los hermanos aceptaron el desafío siguiendo su destino; sin embargo, no llevaron consigo sus implementos y, al tener que usar los del inframundo, perdieron el juego y la vida.

Al morir fueron descuartizados y sus cabezas colgadas como trofeo en las ramas de un árbol viejo y seco. "Nunca había dado flor ni fruto. Al amanecer floreció y dió frutos".(3) Los amos del "infierno" prohibieron a sus súbditos acercarse al extraño vegetal. Fese a las amenazas, Ixquic, joven doncella, se aproximó queriendo admirar la belleza de la planta. Una voz proveniente de las ramas le pidió extendiera su brazo, y al hacerlo se la escupió quedando embarazada de inmediato. En ti renacerá nuestra estirpe, le dijo la voz.

Ella engendró a los gemelos Hunahpu e Ixbalanque, quienes nacieron en el mundo superior, al lado de su abuela paterna. Con el paso del tiempo los gemelos se enteraron, gracias a un ratón, de lo acontecido a sus padres: encontraron el equipo para jugar, escondido por la abuela, y empezaron a practicar. Peloteaban por horas enteras hasta que los señores xibalbenses los oyeron y la historia se repitió. Fueron retados al juego ritual, pero esta vez los hermanos iban prevenidos con sus propios equipos: ganaron, vengando a sus padres.

Pese a su victoria, los torturaron en la Casa del Frio, la Casa de los Tigres, la Casa de las Navajas, la Casa de los Murciélagos, todas en el inframundo, y finalmente murieron ahí.

Antes de morir escucharon: "vosotros seréis invocados, seréis los primeros en levantaros y seréis adorados por los hijos esclarecidos, por los vasallos civilizados. Vuestros nombres no se perderán", (4) dijeron los padres a los hijos en Xibalbá. Por lo tanto, al subir al cielo uno se convirtió en sol y otro en la luna (o posiblemente en Venus, según lo demuestran las últimas interpretaciones del Popol Vuh).

En este relato está presente la lucha y el triunfo de los seres luminosos contra los de la oscuridad, representantes de la noche y la muerte.

Sobre las tribus nahuatlacas, la leyenda proviene de la peregrinación azteca hacia el valle de México, y dice así:

En Coatepec, cerca de Tula (Hidalgo), vivía una mujer llamada Coatlicue. Era la madre de los Centzonhuiznehuac (cuatrocientos surianos) y de Coyolxauhqui (la luna).

Un día Coatlicue estaba barriendo cuando de pronto bajó sobre ella un plumaje, una bola de plumas finas. En seguida lo recogió y lo guardó en su seno. En ese momento quedó embarazada.

Al enterarse sus hijos de lo sucedido, se sintieron muy ofendidos y decidieron matarla.

Cuando supo Coatlicue de las intenciones de Coyolxauhqui y sus hermanos, se asustó y entristeció mucho. Pero su hijo, Huitzilopochtli, que estaba en su vientre la tranquilizaba diciéndole "no temas, yo sé lo que tengo que hacer". (5)

Los cuatrocientos surianos y Coyolxauhqui se ataviaban para la guerra, es decir, para matar al no-nato hermano. Mientras tanto Huitzilopochtli nació, y construyó un teotlacho (cancha sagrada de juego) en la cima de Coatepec (Cerro de las Serpientes).

A media noche, Huitzilopochtli pintó su rostro con franjas diagonales y sobre su cabeza colocó plumas finas. Sus dos piernas y sus brazos los pintó de azul. Comenzó la batalla. A Coyolxauhqui le cortó la cabeza y el cuerpo se despeñó por las laderas del cerro. A los surianos les sacó los corazones en sacrificio y se los comió.

"Y este Huitzilopochtli era un portento, porque con una sola pluma fina, que cayó en el vientre de su madre, Coatlicue, fue concebido. Nadie apareció como su padre. A él lo veneraban los mexicas, le hacían sacrificios, lo honraban y servían..."(6).



Fig. 39A



39A. En el Popol Yuh está consignado un mito que narra la manera en que los hermanos Hunahpú e Ixbalanke vencieron en un juego de pelota a las deidades del inframundo.

B. En una de las versiones del relato de la peregrinación del grupo mexicana, hubo una lucha en el teotlachco, entre los dioses.

La interpretación de esta leyenda-mito es de relación astral, pues Huitzilopochtli, el sol, venció a sus hermanos, las estrellas, y a su hermana, la luna, dentro de un teotlacho, o sea el cielo.

Una vez más triunfa la luz sobre la oscuridad, el día sobre la noche, el sol sobre la luna y las estrellas. La vida ha vencido la muerte.

Tanto el fragmento maya como el nahuatl, demuestran la importancia de la dualidad en la fundamentación del Anahuac. Además ejemplifican claramente la procedencia de los sacrificios por decapitación acostumbrados en estos rituales mítico-lúdicos y su relación con la fertilidad. Podría decirse que la sangre vertida en los sacrificios hacia las veces de agua pues, según la cosmogonía, al mojar la tierra -el tlachtli- fertilizaba para procurar abundancia de alimentos y para ofrendar a los dioses, asegurando la pervivencia del universo y del hombre mismo.

Existen infinidad de elementos indicativos de que el sacrificio por decapitación era acompañante del rito del juego de pelota. Al término del encuentro se tomaba a la víctima, probablemente sedada, y una vez en la cima del edificio o templo correspondiente al dios elegido, le cortaban la cabeza.

Algunas investigaciones sugieren el sacrificio por extracción de vísceras; posteriormente despeñaban el cuerpo por las escalinatas, dejando la sangre fluir en la tierra.

Otras interpretaciones explican que primero sacaban el corazón, pues éste simbolizaba la energía y el movimiento, necesarios para mantener el equilibrio cósmico entre los hombres. Después de hacerlo, decapitaban o desmembraban al sacrificado, según fuera el caso.

¿ Quién era el sacrificado ? Es otro enigma. Algunos autores piensan en los vencedores. Como premio irían con los dioses, pero esta idea se desvanece al recordar la importancia de los buenos jugadores y el interés en conservarlos. Otra opinión sugiere que eran los prisioneros cautivos durante la guerra o esclavos preparados especialmente para morir en manos de los sacerdotes. Hasta hoy, solo pueden hacerse conjeturas.

Retomando la concepción bélica sugerida, tenemos un elemento más que pudiera establecer dicha relación: en el mural de Tepantitla, Teotihuacan, aparecen mariposas, símbolo de guerreros y de muerte, al lado de los personajes-jugadores. ¿ Guerra: símbolo de juego de pelota ?

John Carlson contribuyó en este aspecto al hablar sobre un marcador conocido como "La Ventilla", el cual pudiera ser un estandarte de guerra. Por las representaciones que esta pieza ofrece, deducen la descripción de algunos ciclos de Venus. Los mayas iban a la guerra de acuerdo a su calendario con dicho planeta. ¿ Coincidencias ?

En conclusión, el juego de pelota podría interpretarse desde dos perspectivas, como secular y como sagrado. Felipe Solís, representante del I.N.A.H., precisó que el primero era practicado por apuestas, mientras el segundo dependía de los rituales de cada comunidad.

LOS DIOSSES

"Juega pelota, juega pelota el viejo Xolotl
en la plaza de juego de pelota de hechiceros
juega Xolotl,
señor del país de la piedra preciosa.
Mira si Piltzintecutli se aloja
en la casa de la oscuridad, en la casa
de la oscuridad".

Himno nahua recopilado por Sahagún

¿ Cuáles eran las deidades asociadas al juego ? Hablaremos en especial de la sociedad mexicana pues era la civilización en apogeo a la llegada de los españoles, razón por la cual tenemos acceso a información más detallada proveniente de la convivencia entre hispanos y nativos.

Una característica importante de las culturas mesoamericanas, en relación a su cosmovisión, fue el hecho de que un solo dios representaba diferentes aspectos de la naturaleza, es decir, a una deidad le asignaban el control de varios y distintos procesos cósmicos y naturales.

Ejemplo de esta característica era Xochipilli, dios de las artes, príncipe de las flores, reverenciado por músicos, danzantes y jugadores de pelota; y Macuilxochitl (cinco flor), quien emanaba de Xochipilli, y representaba el juego y el deporte. Tenían también a Cintentli, el dios joven del maíz o sol joven, otra de las formas de Xochipilli.

Entre los investigadores de las deidades prehispánicas, existe una interpretación donde vinculan la guerra, las flores y el juego de pelota. La mexica era una sociedad belicista, pues otorgaba a la guerra un sentido sagrado de renovación vital, característica que permeaba al conjunto de relaciones establecidas con la naturaleza misma. Así, las flores eran consideradas símbolos de la dualidad vida-muerte, y el juego de pelota como una expresión ritual más elevada de este antagonismo. Obviamente, la carga mística de estas creencias tenía un peso mucho mayor del establecido hasta la fecha.

Otro patrono fue Quetzalcoatl (serpiente emplumada), cuya imagen era colocada en la cancha, junto con la de Xolotl (señor del país de las piedras preciosas o la noche). Estos dos dioses simbolizaron el carácter vespertino (Xolotl), y matutino (Quetzalcoatl) de Venus.

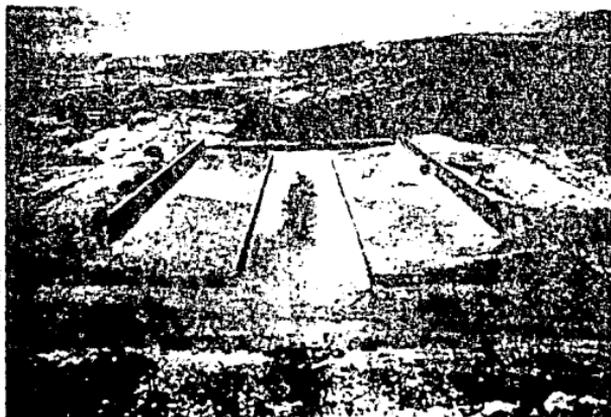
Tlaloc, dios de la lluvia, posiblemente estuvo involucrado en el ritual de la pelota, pues apareció plasmado en el mural de Tepantilla, en Teotihuacan, como patrono del juego.



Lápida de Aparicio, Ver.,
tiene que ver con la decapi-
tación, asociada al juego de
pelota.
Veracruz
(600-900 d.C.)



Representación de la decapitación de un
jugador. Proveniente de Izapa, Chiapas.
(200 a.C.-200d.C.)



Vista panorámica de una de las
canchas de Xucmalá, en ella
se puede apreciar los entijos.
Morelos (600-900 d.C.)



Marcador de la Ventilla,
San Juan Tectituhuan,
Edo. de México
(700-800 d.C.)

ZONAS PRINCIPALES

Para poder identificar los principales sitios donde se desarrolló el juego de pelota, a lo largo de la antigua Mesoamérica, hemos tomado como base la frecuencia con que estas áreas fueron mencionadas o citadas por los especialistas presentes en el Encuentro de Culiacán, Sinaloa.

Comencemos con El Tajín, en Veracruz. Su importancia, para nosotros, radica en la cantidad de canchas para llevar a cabo el ritual de la pelota ubicadas en la zona: Jürgen Brüggerman, director del proyecto Tajín, nos explicó que a partir de los 16 sitios para el juego descubiertos, han podido detectar dos tipos diferentes de cancha, juegos de pelota cerrados y juegos de pelota abiertos. Estas variaciones indican dos épocas distintas de arquitectura y disposición urbana en el lugar.

Para Jeff Wilkerson, arqueólogo especialista en las culturas del Golfo de México, la importancia ritual y social alcanzada por el juego de pelota en este gran centro del noroeste de México, no se dio en ninguna otra parte del Anahuac.

Las excavaciones en este enigmático lugar continúan, tratando de encontrar respuestas acerca de la cultura totonaca.

Otro sitio muy mencionado es Copán, Honduras. La cancha principal de este centro, aún visible, es un soberbio ejemplo de la arquitectura de las mismas y demuestra la riqueza de la escultura maya.

En esta zona existieron marcadores de piedra en lugar de anillos. Ejemplo concreto era el marcador central, donde estaba descrita la victoria del Sol sobre el dios de la muerte, asegurando de esa forma la continuidad de la abundancia agrícola.

Jeff Kowalski, de Northern Illinois University, hizo énfasis en la posición y distribución de la cancha pues ésta era una plaza de conflicto cósmico, donde se definía un espacio sagrado en el cual los gobernantes mayas encarnaban a las deidades: revivían batallas y garantizaban el renacimiento del Sol, promoviendo el crecimiento del maíz y demostrando su participación como mediadores entre el mundo de los dioses y la humanidad.

Continuamos con Teotihuacan, en el Edo. de México, donde si bien no han encontrado canchas específicas, existe el Mural de Tepantitla, representación iconográfica de la modalidad de juego practicada ahí. Este Mural ha sido fechado en la época "Metepéc" del siglo VII de nuestra era.

El centro del Mural corresponde al juego de pelota. Su lectura es complicada porque los dibujos son de escasa dimensiones, es decir, miniaturas. Ejemplifica una práctica donde utilizan bastón, algunas veces con marcadores y otras sin ellos. Algunos jugadores usan yugos; otro personaje le pega a la pelota con el pie.

Además se observan cabezas sin cuerpos, y huesos, lo cual hace referencia al sacrificio por decapitación y probablemente refleje la asociación del juego con la guerra: al lado de las

estructuras óseas, existen mariposas, simbolo de los guerreros. También podemos ver la utilización de alteradores de la conciencia (drogas), entre los posibles sacrificados, según la interpretación de Teresa Uriarte, especialista en muralismo prehispánico.

Por otro lado, el Mural tiene pinturas de músicos y danzantes, lo cual ha dado lugar a especulaciones e interrogantes; algunas de éstas suponen una especie de festejo o celebración posterior a los enfrentamientos bélicos. Una vez más encontramos vínculos entre la guerra, el juego, la danza y la música.

Otra región es Petén, Guatemala, muy importante en el desarrollo maya durante los siglos VI-VII. Nicolas Hellmut, arqueólogo austriaco, comentó que ahí existieron dos tipos de juego: uno, con una pelota muy grande, de unos 30 cm. de diámetro, pero no han detectado si utilizaban algún implemento para pegarle o no; el otro, practicado con las manos, empleando una bola más pequeña. Este último es conocido únicamente por estar representado en una vasija del estilo Petén. Sin embargo, el más común era el primero.

La información más reciente sobre la zona demuestra que algunos tocados de los jugadores de pelota, representados en cerámica, son muy parecidos a los portados por guerreros y cazadores. Esto nos permite suponer algún tipo de relación entre la cacería, la guerra y el juego, actividades relevantes de la vida indígena.



Jugador de pelota con su variante de bastón. Lleva casco y corselete protector. Se le conoce como "bateador" Jalisco (300-600 d.C.)



Mural del Palacio de Tepantitla, en Teotihuacan. Jugador de modalidad con el pie. Edo. de México (200-600 d.C.)

Dos zonas más son Dainzú, en la región zapoteca de Oaxaca, y El Opeño, en Michoacán. La importancia de éstas radica en su antigüedad. En el primer caso, encontraron más de 50 representaciones, entre figurillas y vasijas, con pelotas y caretas. Posiblemente el propósito del juego en Dainzú, fuera arrojar y/o cachiar una bola, tal vez de piedra, con la mano enguantada. (Datán del año 1300 ó 1400 a.C. aproximadamente).

En El Opeño, rescataron una tumba con una ofrenda del año 1500 a.C., la cual estaba compuesta por elementos tales como yugos de basalto y 8 esculturas representando a jugadores de pelota. Arturo Oliveros, investigador de la cultura mesoamericana, comentó que las figurillas portan un objeto rectangular en la mano, el cual, sugiere, servía para golpear la bola; con probabilidad ponían la rodilla en el piso, pues las figuras llevan protección en esa parte del cuerpo.

Otro sitio que también destaca por su antigüedad es, en la zona olmeca de Veracruz, el conocido como "Proyecto Manati", lugar donde descubrieron una ofrenda masiva con esqueletos de infantes, esculturas de madera y pelotas de hule, algunas de forma irregular. Al parecer estos objetos lograron conservarse gracias a las condiciones pantanosas y húmedas de la región. Esta ofrenda, con pelotas de hule, reconfirma la importancia de los juegos de pelota en diferentes regiones del territorio mesoamericano y en distintas épocas.

Tenemos también los estudios realizados en la zona aledaña a Guadalajara, Jalisco, donde han sido descubiertas más de 50 canchas. Estos estudios son conocidos como la tradición Teuchitlan.

La mayoría de las canchas datan del periodo formativo tardío (300 a.C. al 200 d.C.), del clásico temprano (200 al 400 d.C.) y de la fase Teuchitlan I, es decir, del clásico medio (400 al 700 d.C.). Morfológicamente devienen más complejas y monumentales con el paso del tiempo; están asociadas con edificios concéntricos y circulares, característicos de la zona occidental del mundo indígena.

Existen pocas indicaciones iconográficas del área, pero las figurillas de cerámica encontradas, proveen información gráfica sobre la práctica del juego de pelota en esas canchas, así como la conformación en estratos de su sociedad. Hacia el año 1000 d.C., la construcción de canchas fue desacelerada dramáticamente; se ignora la razón.

"El saqueo está provocando la pérdida de muchas piezas y el pasado se está perdiendo" comentó con una triste sonrisa Phil Weigand, especialista en arqueología y etnohistoria del Occidente de México.

El sacrificio por decapitación también era realizado en esta zona, lo cual es derivado de la gran cantidad de cráneos encontrados.

Al referirse a las influencias de estas prácticas fuera de Mesoamérica, David Wilcox, especialista en el juego de pelota en el suroeste de E.U., explicó el caso del área Flagstaff (al sur de Arizona).

Durante los periodos colonial y sedentario (750 al 1200 d.C.) de la secuencia cultural Hohokam (cultura integrada a partir de migraciones mesoamericanas hacia el suroeste de E.U. alrededor de los años 300 ó 400 a.C.), el juego tuvo una considerable significación ceremonial, social y política. Aún cuando jugaban a la pelota, con probabilidad inventaron sus propias reglas y canchas. Lamentablemente no se conocen supervivencias de esta práctica.

Por último, la ciudad más importante para el Anahuac cuando llegaron los españoles era Tenochtitlan, en el Valle de México, área de gran complejidad para la investigación. Pese a ello, existen evidencias arqueológicas demostrando la ubicación de las canchas y cómo era la metrópoli mexicana.

El siglo XVI marcó el final de las culturas precolombinas. Después del triunfo de los invasores sobre los aztecas, los pocos edificios aún en pie fueron destruidos y sobre los escombros levantaron la nueva ciudad; las construcciones coloniales cubrieron casi totalmente a las mexicas.



Figurilla-silbato de un jugador de pelota. Tiene protector de cintura en forma de serpiente y lleva en la mano una máscara fe lina. Campeche (600-900 d.C.)



Maqueta de un tlachco
moldada en barro y
policromada.
Mayaniti
(300-600 d.C.)



Estela de Tepetlaxco,
Veracruz, que detalla
en relieves muy finos
el atavío de un jugador.
Veracruz
(600-500 d.C.)

Hasta finales del s. XIX, y principios del XX el gobierno del país inició las investigaciones sobre la antigua Tenochtitlan. La excavación de drenajes realizada durante el porfiriato, despertó la curiosidad nacional por rescatar su propio pasado.

En un principio, algunos especialistas hicieron maquetas y dibujos-planos tratando de reconstruir la capital del mundo indígena. Hacia los años 40, el arquitecto Marquina construyó una maqueta donde recreaba Tenochtitlan, basado en los relatos de los nativos a Sahagún en el siglo XVI. La presencia de los patios para jugar a la pelota no podían faltar. El principal era un "teotlachco", cancha sagrada, ubicado en el recinto ceremonial.

Este teotlachco, visto desde la maqueta de Marquina, tenía forma de doble "T", situado en la parte occidente del conjunto. Presentaba dos grandes muros con sus anillos, pórticos para reyes y sacerdotes, escalinatas, y casetas para los jueces. En cuanto a sus dimensiones siguen siendo una interrogante, pues no hay elementos suficientes para poder determinarlas.

Otra oportunidad para interpretar la vieja ciudad es por medio de las ofrendas. Durante el porfiriato, hallaron una muy grande en la, ahora, calle de República del Salvador. Encontraron unas figurillas representando músicos y danzantes. Ha sido interpretada como una ofrenda para el edificio del juego de pelota. Felipe Solís, representante del I.N.A.H., comentó que también rescataron dos grandes esferas de piedra sobrepuestas en una base anular, símbolo de las ceremonias ahí realizadas. La

esfera es la imagen realista de la pelota y la base en la que descansa es el tradicional rodete (el cual todavía elaboran y utilizan los jugadores hoy en día y sirve para guardar las pelotas).

A su vez, descubrieron una figurilla de sexo masculino vestido con el maxtlatl (taparrabos) y una pelota en la mano, siendo la única figura de un practicante catalogado de origen mexicana. También identificaron un anillo de piedra, con espiga, de 75 cm. de diámetro por 1.22 m. de largo. Esto prueba el uso de los aros en Tenochtitlan, afirmó Solís.

Para 1966-68 se desenterró otra ofrenda, atrás de la Catedral Metropolitana, dedicada sin lugar a dudas al juego, celebrado en el recinto sagrado ceremonial. Fue hallada una maqueta o modelo en piedra del teotlachco, 2 pelotas simbólicas (una negra y una blanca) acompañadas por un colgante de forma también esférica; la cabeza estilizada de Xochipilli y otros objetos miniatura representando instrumentos musicales.

Esas bolas, de 11 cm. de diámetro, tenían un significado simbólico dentro del juego. La blanca, de piedra calcárea, era el sol-pelota diurno: movimiento del astro durante el día; y la negra, de obsidiana, el movimiento del sol-pelota durante la noche, cuando el Sol realizaba su translación en el interior de la Tierra.

De acuerdo con los especialistas, el teotlachco era el lugar donde se movía el sol-pelota, donde los elegidos enfrentaban fuerzas en el deporte ritual. El astro tenía 4 movimientos en su

recorrido por el Universo. 2 diurnos y 2 nocturnos. Los anillos de la cancha, representaban los agujeros de la Tierra, uno estaba al Oeste y otro al Este, donde salía y se metía el Sol.

Sabemos que los mexicas eran una civilización anticuaria, es decir, buscaban su validez cultural en las representaciones tradicionales de otros pueblos. Por lo mismo, es muy complicado determinar fechas exactas para las figurillas de la ofrenda.

Tenemos muy pocos datos acerca de la morfología de la antigua metrópoli azteca. Las raíces prehispánicas, aunque están enterradas, viven entre la línea 1 del Metro y el tráfico vehicular citadino. Nuestro pasado milenario está rodeado de selvas, perdido en las sierras y cubierto por una de las ciudades más grandes del mundo contemporáneo.

BUENO, ¿ Y LAS MUJERES ?

Posiblemente las mujeres mesoamericanas también practicaron algún juego. Esta conjetura se desprende de las figurillas encontradas simulando las formas del cuerpo femenino, llevaban indumentaria especial como protectores de manos, taparrabos, botas cortas, etc.

Los tocados eran hechos con su mismo cabello; portaban yugos y protegían sus brazos con material, probablemente, acolchonado, semejante a las representaciones masculinas de los jugadores. Los investigadores infieren, partiendo de la vestimenta, que no había mucha diferencia entre los peloteros de ambos sexos.



Conjunto de figurillas encontradas
como ofrenda en El Opeño.
Cinco jugadores de pelota con bas-
tón o mazo, y 3 figurillas femeni-
nas.
Michoacán (1500-1000 a.C.)

Susana Ekholm, de New World Archaeological Foundation, afirmó: "en algunos casos las mujeres tenían una falda o enagua en lugar de taparrabo". En las crónicas de Oviedo, una descripción menciona la destreza de los jugadores, tanto hombres como mujeres. En la práctica realizaban diferentes encuentros, algunos entre hombres y mujeres, otros mixtos; también podían ser doncellas contra señoras, etc. Las mujeres casadas debían utilizar una falda más corta a la usada diariamente.

Los especialistas no han logrado descifrar, con exactitud, cómo jugaban. Tal vez golpeaban la bola con las rodillas y el puño cerrado, suposición hecha a partir de las figuras encontradas.

En los hallazgos de Yaxchilan, Oaxaca, las representaciones de mujeres aparecen sentadas, tal vez como espectadoras, pues aunque no portan ninguna protección o equipo especial, se encontraron junto a figurillas de jugadores. Esta es otra gran incógnita.

DEL SIGLO XVI AL XX

Debido a la colonización y fundamentalmente por la influencia cristiana, apoyada en la Santa Inquisición, los grupos indígenas rebeldes se replegaron a los lugares más alejados de las nuevas ciudades hispanas. Por ejemplo, hacia la región norte de la Nueva España, las partes altas de las sierras y montañas,

y las profundidades selváticas del sur de nuestro país. Este aislamiento permitió a los antiguos pobladores conservar sus tradiciones, entre ellas el juego de pelota.

Con el paso de los años se perdió el rastro de las transformaciones de las antiguas modalidades; cómo se modificó el sentido mítico-ritual para llegar a convertirse en el pasatiempo actual.

Para tratar de responder a las interrogantes, nos remitimos a referencias de los siglos XVII y XVIII en que el juego de cadera, Ulama, era practicado en el noroeste de México, sin las construcciones o las canchas especiales, pero aún vivo. En el siglo XIX se mantenía el juego en Sinaloa y Sonora. Del presente siglo contamos con información correspondiente a diferentes años, ya sea de personas que lo observaron, o de investigaciones científicas, por ejemplo: Sonora (1911), Nayarit (1943) y Sinaloa (1964, 1972, 1978).

En los últimos años, los jugadores han mantenido vigente el juego de pelota. Ellos lograron transmitir la tradición por varias generaciones mientras que los científicos y sus avances permanecen rezagados frente a los primeros. Sin embargo, la sistematización metodológica introducida por los estudiosos, permite una comprensión más amplia del juego, en tanto fenómeno sobreviviente a 3500 años de historia e íntimamente relacionado con la esencia mexicana.

EL JUEGO HOY

Volviendo al I Encuentro Internacional de Juego de Pelota de Origen Prehispánico realizado en Culiacán, Sinaloa, en 1990, se reunieron equipos (por asignarle un nombre "moderno" al conjunto de jugadores) representantes de Oaxaca, Michoacán, Guerrero, Chihuahua y del mismo Sinaloa.

Mientras tanto, los científicos, estudiosos y gente interesada en la materia, congregados ahí mismo, estaban curiosos y expectantes ante la posibilidad de presenciar en un solo lugar todas las variedades del juego de pelota de la nación. Habían dejado la frialdad de los cubículos, los libros y las piedras, para gozar la calidez y vitalidad de las exhibiciones.

El lugar seleccionado para las mismas fue un campo deportivo, el "Parque Constitución", con canchas de fútbol, beisbol, basketbol, frontón y casi cualquier otro juego con pelota. La cancha principal tiene una tribuna techada, motivo por el cual, los organizadores del evento, decidieron adecuarla como tlachtli. Cerca de esa zona fue instalado un equipo de sonido para hacer las narraciones correspondientes, tanto del juego como de las actividades desarrolladas.

Justo al lado del deportivo está el Parque de Convivencia Familiar, que incluye un zoológico, por lo cual se tenía como vecinos a los hipopótamos, quienes gozaban de la frescura de su estanque mientras los espectadores observaban las exhibiciones.

LAS MODALIDADES

La pelota mixteca tiene 3 variantes: mixteca de hule, pelota de forro y pelota del valle (o de esponja).

Esta modalidad, y sus variantes, es practicada por oaxaqueños de pueblos mixtecos y zapotecos asentados en los valles de Oaxaca, Yanhuitlan, Nechintlan y Tepezcuala; así como en la alta mixteca de Guerrero.

Empezaremos con la variante de pelota mixteca de hule. Para su práctica son necesarios dos equipos, cada uno con 5 jugadores y suplente. Su uniforme consiste en pantalón largo, playera y gorra y los colores de éste dependen de los jugadores y del municipio al cual representen. Para identificarse, los equipos llevan "pants", azul marino o blanco, y con letras rojas en la espalda, el nombre de la modalidad y de la comunidad de donde vienen.

El espacio de juego, en sus poblados, mide 100 m. de largo por unos 10 de ancho (ver cancha 1), y está dividido en las distintas partes requeridas para la realización del juego. Por ejemplo: zona de saques, botadura y zona de resto. Cada área se delimita con líneas blancas en el piso. El partido comienza cuando el jugador que hace el saque, rebota la pelota sobre una piedra, y la lanza hacia la zona del resto, donde está colocado el otro equipo. Si éste logra contestar cuando la pelota alcanza el cuadro, sea en el aire o al primer rebote, la jugada

es buena. Consideran bola mala cuando el saque no es bien realizado, cuando la pelota sale del área lateral o cuando es tocada por alguna otra parte, que no sea la mano, del contrario.

El conteo de tantos en un encuentro, como en el tenis, abarca 4 jugadas que van de 15, 30, 40, integradas en 3 juegos en los "partidos libres" y 5 en los "partidos de compromiso" (éstos generalmente son concertados entre equipos de distintos pueblos o diferentes entidades deportivas).

Hay una forma paralela de llevar el conteo a través de las rayas. Por ejemplo: si la bola sale, por el área lateral, después de dos rebotes, marcan rayas. Podrían llamarse tantos pendientes, o de ventaja, con relación directa a la posición en la cancha de los equipos; con esto puede dificultarse la situación para alguno de los contrincantes, facilitando el juego para los contrarios.

La pelota es de hule vulcanizado, pesa alrededor de 800 gr. y tiene gran capacidad de rebote. Para golpearla llevan un guante en la mano, ya sea la derecha o la izquierda (aunque cabe mencionarse que algunos jugadores utilizan guantes en ambas manos). Este pesa aproximadamente 6 kg. y está hecho de cuero, colocado en varias capas; pareciera una combinación entre guantes para box y manopla de beisbol. La bola es golpeada con el puño hacia el frente, como si quisiera uno utilizar los nudillos, zona en la cual el guante está cubierto de cabezas de clavo y pintado con lacas multicolores en diferentes diseños.



Cuante usado en el juego de pelota Mixteca



Jugador de Pelota Mixteca,
Lleva su guante en la mano
derecha.



Los jugadores con mucha experiencia logran controlar la pelota por varios minutos sin cometer faltas; para el espectador resulta una exhibición impresionante, pues la pelota alcanza velocidades considerables (nos recuerda los batazos de "home-run" que conectó Canseco, estrella de beisbol norteamericano). Sin embargo, puede llegar a ser peligroso si no hay concentración en la ubicación de la pelota, porque un impacto de la misma en el cuerpo humano podría tener consecuencias fatales; por lo tanto, es recomendable tomar las precauciones necesarias para observar los partidos.

En Culiacán se enfrentaron el equipo de Guerrero contra el de Oaxaca, los cuales estaban integrados solamente por varones cuyas edades variaban entre los 30 y 55 años. Al preguntar acerca de esto, uno de los peloteros nos explicó que aprenden a jugar desde muy pequeños, pero por las condiciones del juego, y la destreza requerida, pasan mucho tiempo practicando hasta lograr el control de la pelota. "Los niños empiezan con pelotas de esponja, porque la usada formalmente es muy pesada y de ahí en adelante" sonrió un alegre joven oaxaqueño.

Por el sonido local escuchábamos la narración del encuentro por parte de uno de los jugadores más experimentados, gracias a lo cual fue seleccionado para relatar los pormenores del partido. Sin embargo, resultaba difícil comprenderlo porque uno no está acostumbrado a los tecnicismos empleados y parecía que nos hablaban en un idioma extraño. La sensación es semejante a cuando escuchamos que "conectó un jab" o "buen uppercut", cuando no sabemos mucho del box.

La cancha es conocida como patio; el árbitro, o el que aplica las reglas, chacero. Otro personaje importante es el coime, quien es encargado de cuidar las pelotas, de cuidar el patio y marcarlo cuando va a haber un encuentro. Por lo general el patio pertenece a toda la comunidad y el coime solamente le da mantenimiento.

Según los comentarios de los jugadores, la cancha o patio es muy valiosa para la comunidad, por lo cual se esmeran en cuidarla y conservarla en las mejores condiciones. (Aclaramos que este amor por la cancha se da en las 3 variantes de esta modalidad, es una característica del juego).

Los guantes son hechos por un señor conocido como "El Güero", procedente del centro de Oaxaca. Lleva 40 años haciéndolos, con un proceso totalmente manual y rústico, sin medidas exactas ni moldes. Corta el cuero "al tanteo" como él dice. "Le voy poniendo varias capas y la última se costurea a mano".

Con esa franqueza típica de los indígenas aislados del mundo moderno, agregó: "mi papá me enseñó hace muchos años y ahora yo ya les enseñé a mis muchachos".

"El Güero" estaba rodeado de curiosos, entre quienes estábamos nosotros, intentando ver la demostración de cómo fabrica sus guantes, que duran más de 30 años, es decir, casi no se desgastan. El tamaño ha ido variando por las necesidades de la pelota, la cual también ha cambiado.

Su precio es de unos \$450,000.00 y puede llegar a durar toda la "carrera" de un jugador.

Pasando a las pelotas, las hace a mano un solo señor con un proceso mucho más moderno, pues se trata de hule vulcanizado, no natural, en capas, utilizando pegamentos químicos para darle la forma necesaria, así como el peso requerido.

Estos dos implementos son básicos para la realización del juego, pues sin ellos cambiaría toda la dinámica y estructura del mismo. Por lo tanto, sus fabricantes tienen gran valor para la permanencia de esta variante (o modalidad).

Por su parte, algunos científicos, en este caso espectadores, aprovechaban para poner a funcionar sus sofisticadas cámaras y lentes, contrastando con lo ancestral del espectáculo.

Continuamos con la variante de pelota de forro: al parecer ésta proviene del siglo pasado como una modificación de la anterior; es practicada en la mixteca baja, en la costa de Oaxaca y por migrantes de estas regiones residentes principalmente en la Ciudad de México.

Las características del juego son las mismas que las de la pelota de hule, pero en este caso la zona de resto mide 6 m. por 10. Los reglamentos y puntuación también son iguales; la variación radica en la pelota y el cuante.

La pelota es un enredado esférico de hilaza y estambre (muy parecido al usado para tejer), y al final forrado con gamuza de venado o carnaza de res. Por lo tanto tiene poco peso (280 a 300 gr.) y poco rebote, es decir, el juego es lento.

El guante también es de carnaza, tipo electricista, pero llevan los dedos descubiertos; para darle más protección a la mano, envuelven el guante con vendas de algodón y lona sobrepuesta, pero sin tapar los dedos. Le pegan a la pelota con la mano extendida, moviendo todo el brazo para darle mayor fuerza y dirección al golpe.

"Guadalupe Cisneros, en Oaxaca", es el municipio donde vive uno de los peloteros, aproximadamente de 40 años de edad. Su piel, tostada por el sol, confirma su actividad principal: campesino. Nos platicó que "el juego ha venido a través de generaciones, desde nuestros ancestros, y actualmente nosotros lo practicamos. Es un deporte sano". Al interrogarle sobre la forma cómo aprendió a jugar, pensó un momento como volviendo a su niñez, y entonces nos dijo, "aprendí bien fácil, pasa que a uno le gusta el deporte, entonces va a ver, a observar y poco a poco empieza a practicarlo; si nos gusta, entonces nos vamos desarrollando dentro del mismo deporte".

El sonido local seguía relatando el encuentro, un tanto para el equipo de Guerrero (el enfrentamiento de pelota de hule seguía, simultáneo al de pelota forrada); las cámaras buscaban incansantes los movimientos de los jugadores, con cada acción se escuchaba el motor de alguna cámara, haciendo tomas automáticas.

Como el sol comenzaba a descender, los insectos no se hicieron esperar, atacando por igual a la concurrencia. Los jugadores siguieron en lo suyo, y nuestro amigo oaxaqueño de pelota forrada continuó conversando: "mi abuelo enseñó a mi

padre y él a mí; aunque mis hijos son pequeños, me gustaría que también jugaran. Pues sí, practicamos un día a la semana y los domingos, que es cuando se descansa, jugamos. A veces le echamos dinero para que téngamos más ganas y se haga más emocionante. A veces es solo por los refrescos, pero cuando hay que entrarle duro, porque el compromiso es fuerte, pues se apuesta fuerte".

El señor dijo adiós cuando se percató que era su turno de entrar en escena demostrando su dominio con la bola de forro.

El locutor anunció que el juego de pelota de hule había concluido, resultando ganador el equipo de Oaxaca. Escuchamos algunos aplausos en los alrededores.

Pasemos ahora a la variante de pelota del valle (pelota de esponja). Esta forma de juego con pelota de esponja constituye una variación de "pelota a mano". Surgió a finales de los años 60 del presente siglo, en los pueblos zapotecos del sur de los valles centrales de Oaxaca, específicamente en el región de Ejutla. De ahí se extendió, por migrantes de esas zonas, a los pueblos circunvecinos y hasta la Ciudad de México.

La diferencia estriba en la pelota y en el guante utilizados; la primera es de esponja, de fabricación industrial y pesa alrededor de 100 gr. Son de diferentes colores y su consistencia es suave y porosa.

El guante consta de una tabla de 20 cm. por 20 cm. misma que cubre la palma de la mano y lleva una adaptación de cuero para meterla; no es exactamente un guante, pero hace las veces del

mismo al permitir golpear la bola con la mano extendida sin lastimarse. En algunos casos, los guantes-tablas presentan decorados multiformes con laca de colores.

El conteo es otra diferencia de esta variante. En lugar de llevar la cuenta 15, 30, 40 y juego, es de 1, 2, 3 y juego; siguen con 5, 6, 7, y juego, finalizando con 9, 10, 11 y juego. Los partidos están conformados por 3 "sets".

En este caso, las edades de los jugadores son extremas; hay unos muy jóvenes, adolescentes podríamos decir y por el otro lado, ancianos quienes rebasan los 60 años de edad. Esto se debe, suponemos, a que el juego no es tan rápido, ni ágil, ni agresivo como lo es el primer tipo descrito, en el cual cuentan mucho los reflejos de los jugadores y su experiencia.

Cerca del patio, donde realizaban la exhibición de "pelota del valle", andaba un niño oaxaqueño de unos 8 años, ayudando al chacero. Observaba el juego e iba a recoger las bolas perdidas. Este es un ejemplo de la forma como los niños se familiarizan con esta tradición.

El partido de pelota de esponja, entre equipos representantes mixtecos, terminó. La animación era general; los jugadores satisfechos por su labor, y nosotros emocionados por la vivencia presenciada.

A un lado del patio encontramos descansando, uno de los representantes de la comunidad Cinco Señor. Era una persona mayor, entrada en años, que pese al agotamiento físico y al sudor, estaba de muy buen humor y completamente dispuesto a complacer a quienes llegaran a entrevistarlo. Es el "capitán".

del equipo por ser el de más edad. "Yo empecé a jugar como a los 20 años, pero jugué la de hule; ahorita como ya estoy viejo juego ésta porque es menos dañina para mí".

La algarabía era contagiosa. El locutor del sonido local fue sustituido por música folklórica sinaloense; mientras, los jugadores y el público bebían agua y refrescos.

Volviendo a nuestro interlocutor, secándose el sudor de la frente, agregó: "mi papá me enseñó a jugar y a él también lo enseñó su papá, es una tradición que viene de nuestros antepasados. Desde que tengo memoria se ha venido practicando en mi comunidad". Tomó un trago de refresco de limón, empezaba a disminuir su ritmo cardíaco. "Anteriormente jugábamos en la calle, porque no teníamos espacios aparte, a última hora nos consiguieron un pedazo de terreno y ahí es donde se sigue jugando hasta ahorita, a la esponja y a la de hule también". Al referirse al equipo utilizado para jugar, nos relató que las "tablas" las hacen en su misma comunidad y cada quien las compra. Mostrándonos la suya, dijo, "ésta es sencilla (no tiene dibujos ni colores) solo está clavada al cuero y nada más, hay otras más bonitas, más modernas, que tienen más presentación, ésta es más bien rústica", concluyó con una amplia sonrisa.

La noche llegó, haciéndonos presa de los mosquitos. El alumbrado del deportivo fue encendido, pero como los juegos de pelota requieren de la luz del sol, llegó la hora de retirarnos. Los peloteros estaban exhaustos. La luna brillaba con todo su esplendor, como queriendo despedir a los visitantes.

Un fenómeno cultural muy interesante aparece cuando los grupos étnicos oaxaqueños migrantes, al dejar su tierra natal, llevan consigo sus costumbres y tradiciones, como esta modalidad, pelota mixteca, practicada en la Ciudad de México y en California, E.U.

A este respecto, Felipe Solís, investigador del I.N.A.H., explicó que este fenómeno forma parte de la búsqueda de identidad cultural, así como de cohesión entre los grupos que la ejecutan; es decir, buscan su propia integración.

En la gran urbe, Distrito Federal, los juegos se llevan a cabo en el deportivo Venustiano Carranza, casi al lado del Metro elevado que recorre la Av. Congreso de la Unión. El sitio requiere mantenimiento, pero aún pueden jugar sin contratiempos.

Al medio día, sábados y domingos, llegan los oaxaqueños. El 90% de la concurrencia es de sexo masculino, y las pocas mujeres presentes son las encargadas de llevar algún tipo de antojito, como tacos o carnitas, y refrescos "preparados". La dinámica del juego es igual a la observada en Culiacán.

El nivel socio-económico, en general, es medio-bajo; el juego distrae a la gente, en su mayoría obreros, tomándolo como una buena terapia para aliviar las presiones diarias.

Es muy curioso ver el juego en plena ciudad y tratar de imaginar cómo era el original y cómo sus practicantes, ya que las turbinas de un avión a punto de aterrizar, nos regresan inmediatamente a nuestro verdadero contexto. Son los grandes contrastes entre lo ancestral y lo moderno, característicos de nuestro país.

Debemos destacar a una persona muy importante para la supervivencia de este juego en la Ciudad de México: el Prof. Ruben Cruz Fantoja, simpático oaxaqueño de cabello blanco. Su labor ha sido la promoción organizativa de los jugadores, así como el apoyo para la reincorporación del juego en los años 60. El resultado de su esfuerzo es aún vigente, reflejado en la buena organización de los mixtecos en el D.F.

La relación entre los juegos prehispánicos y el mixteco, puede tener sus raíces en el que practicaban antiguamente con la mano, según infieren los especialistas. Por otro lado, en distintos vocabularios indígenas hay evidencias de la existencia de tal juego y es practicado en la zona indígena mixteca (zona donde han rescatado infinidad de figurillas de jugadores).

La pelota purépecha o gasiri-a-kuri, se practica en el estado de Michoacán, particularmente en las regiones del lago de Pátzcuaro y en la Cañada de los Once Pueblos.

Para los encuentros requieren de dos equipos con dos o más jugadores. Utilizan bastones de madera flexible (semejantes a los usados para jugar hockey) y pueden ser de tejocote, encino, cerezo, etc. Con éste golpean una bola redonda elaborada con hilos de maguey, seda o algodón, o bien, en capas de tela de algodón enredadas sobre una pelota de hule espuma. Usan ropa de manta con un cinturón rojo, como distintivo de la modalidad.

El terreno necesario debe ser de forma rectangular, de 160 a 200 m. de largo por 6 a 6 de ancho. Generalmente, utilizan las calles de los pueblos, donde delimitan el espacio con líneas en el suelo.

La dinámica consiste en intentar hacer llegar la pelota hasta la meta del equipo contrario, pasando la línea indicada. La bola es lanzada por aire o por tierra, mientras los adversarios tratan de impedir el avance. Los capitanes son los encargados de dirigir y controlar el desarrollo del juego y a sus hombres. Consideran falta cuando un contendiente muestra intenciones de golpear o hacer caer a otro, así como tocar con la mano la pelota o patearla; en esos casos, el contrincante pone la bola en movimiento.

Los jueces del partido inspeccionan el número de participantes, vigilan los implementos, marcan los tiempos haciendo las veces de árbitros. La duración del encuentro es acordada por los capitanes, ya sea con base en anotaciones, o tiempo específico. Este juego es muy parecido al hockey sobre pasto, aunque las dimensiones son diferentes entre un caso y el otro, además los michoacanos del Pasirica-luri, no llevan ningún elemento protector, pudiendo resultar lastimados.

Tuvimos la oportunidad de presenciarlos en Sinaloa, durante el citado I Encuentro. Justo al medio día, inició el partido de exhibición; los implementos utilizados son muy rústicos a los ojos de la modernidad. Los equipos estaban conformados por varones de todas las edades, jóvenes y ancianos juntos, haciendo del juego una convivencia familiar.



Jugadores de pelota Purêpecha, variedad
Pastiri-a-kuri



Pelota Purêpecha,
variedad de pelota de
piedra

Los hombres peleaban por la pelota, levantaban la tierra, corrian, movían los bastones como si se tratara del golf actual. Una vez más las cámaras estuvieron por todos lados, además llegaron los fotógrafos de la revista norteamericana "National Geographic". Por lo tanto, este juego tuvo un intruso: el equipo de la mencionada publicación, con cámara en mano, mezclándose entre los peloteros para conseguir las más variadas exposiciones. Sin embargo, la concentración de los jugadores fue tal que no se inmutaron con la extraña presencia.

Una vez finalizado el partido, don Hipólito, un viejo michoacano de unos 80 años, observaba a sus compañeros. Había sudado, estaba parado con la pierna cruzada y recargado en su bastón; sus huaraches de cuero le daban un toque único a su presencia. Tenía el rostro quemado por el sol, las arrugas marcaban su cara; su mirada, a través de los profundos ojos negros, denotaba pasividad y tranquilidad, además de mucha salud.

"Yo jugaba desde chico (10 o 12 años), porque veía que así jugaban mis mayores: recordaba cómo lo jugaban, por eso ahora yo se los recordé a mis hijos. Lo hice con el fin de que no se borrara la tradición de lo que es el juego", nos dijo cuando le preguntamos cómo aprendió a jugar. Continuó: "es un deporte que tratamos de renacer, hay que hacerlo para que no caiga. Es el único juego prehispánico que se practica en el pueblo, es el tradicional y sabe Dios cuando haya sido conocido".

Al parecer reciben muy poco apoyo, por parte de las autoridades de sus municipios, para fomentar el juego. En el caso del viaje a Sinaloa, les dieron a todos los jugadores

invitados, de todas las modalidades) una compensación económica por el trabajo perdido en esos días. Para la exhibición de esta modalidad, por ejemplo, vinieron unos 15 jugadores de Michoacán, de los cuales 5 son familiares de don Hipólito, hijos o nietos.

Esta modalidad también tiene variantes: pelota de piedra y bola prendida.

El primer caso lo juegan primordialmente en Huan-cito, Pichátaro y Capácuaro, Michoacán. La pelota es una piedra volcánica de forma esférica, misma que manejan con bastones de madera en forma de remo o paleta; éste nos recordó a las usadas por los panaderos para meter al horno las charolas con masa.

Integran dos equipos de 3 o más jugadores y hacen sus partidos en el perímetro de las manzanas del pueblo. Usan ropa de manta, llevan sombrero de palma y zapatos, en este caso no usan cinturón. La dinámica es prácticamente igual al Pasiri-a-kuri, pero en este caso tienen el riesgo de lastimarse con un pelotazo mal dirigido.

Pese a la abrumadora temperatura ambiental³, en el deportivo culiacanense había mucha gente, de hecho había despertado la curiosidad entre los vecinos de la zona por conocer un poco acerca de estos juegos y de su origen. Unas jovencitas pasaron comentando: "tal vez se trate de karate", confusión debida a lo blanco de los uniformes de los michoacanos. Esta anécdota nos permite inferir que la mayoría de las personas no conocemos mucho sobre nuestro pasado prehispánico, ni de la cantidad de tradiciones mesoamericanas vivas hoy en día, en diferentes regiones del país.

El sonido local anunció que el partido iba a dar inicio (pelota de piedra), con lo cual nos vimos obligados a tomar las distancias necesarias para observar con seguridad. Como era una demostración, el encuentro fue breve. Al terminar, los jugadores fueron a descansar un poco, bajo la sombra de un improvisado techo, de lona amarilla. Ahí, unas edecanes les ofrecieron refrescos o agua.

Una vez fresco y descansado, don Hipólito Gutiérrez estuvo listo para responder las preguntas de varios curiosos. El señor está entrado en años; sin embargo, por su jovialidad es difícil discernir su edad. Su piel está tostada, resultado del contacto diario con el sol en sus actividades cotidianas. Al externar sus respuestas, perdía la mirada en el horizonte, solamente sonreía o meditaba, en silencio, de vez en vez.

"El basket o el beis, así como el fútbol hicieron que se dejara el juego original, es decir, lo echaron pa'tras. Yo les avisé a mis hijos para que jugaran otra vez, yo ya les había enseñado". Don Hipólito ha sido el reiniciador del juego en su tierra, aproximadamente desde hace 10 años; ahora participa toda la familia y entre hijos, nietos y sobrinos, compone ya 3 equipos.

Un par de nubes atravesaron el cielo, cubriendo momentáneamente los intensos rayos solares, pero siguieron su camino y volvimos a quedar a merced del calor sinaloense.

Nuestro segundo caso, bola prendida, es practicado en Santa Fe de la Laguna y en las riberas del lago de Pátzcuaro. Utilizan una bola hecha de raíz de sauc bañada en brea y cubierta de

trate, a la cual prenden fuego. Para pegarle, en forma similar al Pasirí-a-luri, usan un bastón, al ras del suelo, aunque por momentos la pelota encendida vuela por los aires. La dinámica de esta variedad es la misma a la anterior.

Esta variación purépecha se realiza en las fechas festivas de las zonas donde acostumbran jugarlo.

Los hombres llevan ropa de manta (semejante a la de los otros michoacanos) y huaraches de cuero, pero su distintivo es un palicate rojo, para cubrirles el cuero cabelludo por completo. Semejan la imagen histórica del independentista Morelos.

Los niños aprenden viendo y por pláticas con sus padres, hasta que empiezan a jugar. Las edades de los peloteros varían, pero andan entre los 20 y 40 años y solamente lo practican varones.

Para poder preenciar la exhibición de esta variedad hubimos de esperar el cambio de posición entre los astros celestes, es decir, el sol debía ceder su lugar a la luna y a las estrellas. La noche fue el ambiente propicio para disfrutar de este bello espectáculo; aún con las luces artificiales del deportivo, el contexto se mistificó (con esto queremos expresar una sensación, pues el juego no tiene relación mágica, ni religiosa).

Una vez iniciado el enfrentamiento, la bola salía disparada de un lado a otro de la cancha, como una esfera de fuego candente. Durante este partido en particular, la misma se apagó un par de veces debido a las condiciones del piso, la tierra

suelta y el polvo, sofocaban la combustión. En las comunidades michoacanas, eso no sucede pues limpian el terreno antes de iniciar los combates.

Cuando la bola encendida era elevada, semejaba un cometa con su larga cola multicolor destellando en el infinito. El movimiento de la pelota contrastando con la oscuridad de la noche, nos dió la ilusión de un astro con vida propia, circulando de un lado a otro.

El juego es muy emocionante, pareciera que la pelota les va a quemar el cuerpo o por lo menos los pies, pero no es así. Son muy hábiles y su pericia les permite controlar el balón con todo y llamas.

Las palmas y gritos del público motivaron a los jugadores a desempeñar mejor su trabajo. Las cámaras, tanto fotográficas como de video, aparecieron por doquier, en manos de los quienes buscaban plasmar en una placa química las emociones del juego. Debieron cambiar las películas por algunas más sensibles a la falta de luz, para obtener mejores impresiones. Nuevamente estuvo presente el equipo de trabajo de la "National Geographic", quienes hicieron todo tipo de proezas para obtener ángulos espectaculares del encuentro.

De pronto, el grito de alerta "¡aguas!" sonó por ahí, cuando la pelota salió de los límites y del control de los jugadores. Pese a ello, la precaución fue extrema, no habiendo consecuencias lamentables.

Un olor muy particular nos rodeaba, aroma a petróleo en combustión, aunado al rocío despedido por las plantas del lugar. Combinado con el humo de cigarrillos, puros, pipas, además de los perfumes personales de la concurrencia.

La relación de esta modalidad y sus variaciones, con las de origen prehispánico puede establecerse por el uso del bastón, palo o mazo, similar al representado en los murales de Tepantitla, Teotihuacan. Sin embargo, requieren de más datos para poder afirmarlo (la temporalidad es muy larga). "Lo interesante es que se siga jugando y en la dinámica de este juego podamos llegar a encontrar ese dato perdido en el tiempo", aclaró optimista Arturo Oliveros, estudioso de las modalidades actuales del juego de pelota.

El Parajipumi o Pelota tarahumara: carrera de bola. Los tarahumaras habitan la región montañosa y barranquera de la Sierra Madre Occidental, al suroeste de Chihuahua, justo en el límite entre Sonora, Sinaloa y Durango. La modalidad a tratar es practicada justo en esa zona.

Desarrollan las carreras durante todo el año, pero en las épocas de cosecha celebran las principales. Requieren de dos equipos, la cantidad de corredores varía, pero generalmente son de 4 a 6 por bando. Existe una personalidad muy importante: el chokeame, generalmente un hombre viejo, quien concerta las

contienda y organiza todas las actividades preliminares a la justa. Después de la concertación, las resoluciones son comunicadas a la población en reuniones sociales.

Los corredores ó juuames, son jóvenes con excelente condición física, a los cuales inician con el pastoreo cuando aún son niños. Sin embargo, necesitan acondicionamientos previos para correr en forma debida y no sufrir dolores en piernas y pecho. La preparación incluye la abstinencia en las relaciones sexuales y en la ingestión de tesquino (bebida de maíz fermentado), por lo menos durante los 3 días previos a la carrera.

El equipo y la vestimenta empleados son sencillos. Utilizan la "zapoteca" o taparrabo y van descalzos. También llevan un cinturón de sonajas, hecho de pezuñas de venado y enoradado con sogas y pedazos de carrizo (en la actualidad han introducido pequeñas campanas de metal). Las funciones de este cinto pudieran ser dos: mantener despierto al corredor, gracias al cascabeleo producido; o bien, darle buena suerte al hombre en su rapidez y resistencia, por a la influencia del venado, atado simbólicamente en la cintura. La bola, komakali, es tallada en madera dura, pintada con rayas blancas o rojas para distinguir a los contendientes.

En cuanto a las reglas, resulta ganador el equipo que cruza la línea de meta, después de recorrer la distancia establecida. Los corredores no pueden tocar la bola con las manos y si esta llegara a caer en un lugar inaccesible, pueden usar una vara para recuperarla. La duración de la contienda es especificada al inicio, pudiendo llegar a ser hasta 200 km.

El terreno usado es la misma sierra, no tienen una pista o un espacio plano específico para realizar su carrera. La distancia y la ruta son marcadas con cruces en los árboles, para dirigir a los jumames en su camino.

Antes del inicio de la justa realizan ceremonias para "curar" a los contendientes, así como para asegurar su victoria, evitar hechicerías y protegerlos contra cualquier percance; beben té de cedro y ritualmente les lavan las piernas. (los tarahumaras implican la superstición y las creencias mágicas en su pasatiempo, pues participan chamanes con sus rituales y brujerías).

Uno de los mayores incentivos de este juego es el monto de las apuestas, en las que todo el pueblo puede participar, creándose un clima de euforia en el transcurso de la justa. Este hecho promueve la solidaridad de las comunidades para con sus equipos.

Las apuestas consisten en mantas, hilo, lana, animales y/o dinero, pudiendo apostar al equipo completo o a los corredores individualmente.

La variación de esta carrera es la arihueta. La principal diferencia es que en ésta última participan solamente mujeres; en vez de bola llevan un pequeño aro de madera (como de 15 cm. de diámetro) y unos palillos de punta curva de 75 cm. de largo. La dinámica consiste en ensartar el anillo y luego aventarlo, mientras van corriendo. Las distancias no son tan largas como las recorridas por los hombres.



Representantes de ambos sexos de la sierra tarahumara.



Parte de los implementos que utilizan para practicar su entrenamiento, son los propios pies, mismos que llevan al descubierto.

Esta práctica, tanto varonil como femenil, la llevan a cabo puros jóvenes, casi niños.

Todo esto acontece en la sierra de Chihuahua, pero en el Encuentro de pelota... en Culiacán, estuvieron presentes. En general, tanto hombres como mujeres, son de estatura mediana, delgados, de tez oscura y cabello lacio negro. No hablaban mucho con la gente, solamente entre ellos.

Los varones llevaban taparrabos largos, de manta, camisas de cuadros, de manga larga; y un paliacate multicolor, cubriéndoles la frente. Traían huaraches que sólo les protegían la planta del pie.

En cuanto a las damas, usaban faldas muy floreadas, largas (hasta los tobillos), suéteres (probablemente de algodón) y cubrían su cabeza con paliacates de colores muy llamativos. Algunas traían rebozos, con los cuales tapaban su cara.

Para la exhibición en el Deportivo, los organizadores estipularon la distancia a recorrer, para que el público supiera cómo juegan los tarahumaras. Los atletas debían dar 4 vueltas al perímetro del "Parque Constitución".

Cada equipo llevaba una pelota, la iban pateando con el empeine, parecía que metían el pie abajo de la bola para luego levantarlo e impulsar la pelotita hacia adelante, sucesivamente hasta finalizar la distancia (muy corta por tratarse de una exhibición). En el caso de las mujeres, iban persiguiendo, también en dos equipos, los aros, para lanzarlos con las varas.

Detrás de los indígenas salió otro conjunto de corredores, pero éste de camarógrafos, intentado seguir el paso de los junames, en busca de imágenes para un documental. La carrera terminó rápidamente, la distancia fue cubierta y los contendientes relajaron los músculos poco a poco.

La temperatura había descendido un poco, una leve brisa nos refrescaba. Un par de niñas tarahumaras caminaban observando sus alrededores; al tratar de dialogar con ellas, las respuestas fueron prácticamente monosílabos, cubrían su cara con las manos y volteaban la mirada tratando de evitar a los extraños. Una de ellas no hablaba, no contestó nada, solamente comía un dulce que traía en la mano, distrayéndose. La otra bebía refresco y mordía el vaso de unicel cuando nos dirigíamos a ella.

"Venimos de Huachochi, Chihuahua" respondió tímidamente, "aprendimos a jugar cuando éramos chicas". Al parecer, no les gusta hablar con ajenos a su grupo.

"¿ Tu mamá jugaba ?", le preguntamos, "sí" fue su única respuesta y volteó a ver a su amiga, buscando la forma de escapar de los desconocidos.

Las niñas van a la escuela durante la mañana y después de sus actividades en casa, por la tarde, salen a jugar con otras chicas.

Después de ver la demostración de resistencia y condición física, uno se pregunta ¿ qué capacidad puede llegar a tener el cuerpo humano para poder correr 3 días seguidos sin desfallecer ? pues efectivamente, llegan a pasar 72 horas corriendo, sin

descanso alguno. El paso no es rápido, sino más bien constante, firme, lento, pensando en el recorrido que tienen por delante y en el control de la pelotita.

Uno de los concurrentes preguntó cómo no habían ganado algún maratón, de tan solo 42 km. La respuesta no tardó: las condiciones de una ciudad no son las mismas de la sierra, empezando por el terreno pavimentado donde deben correr, luego "nos ponen zapatos tenis", dijo el tarahumara, "cuando uno está acostumbrado a correr descalzo".

Una vez descansados, el representante del grupo indígena explicó qué pasa por su tierra, qué ha pasado con la carrera de bola. Haciéndose una especie de rueda de prensa, nos dijo solemnemente, "los estragos de la culturización y la civilización han hecho que la carrera ya no se practique igual que antes". Jesús Manuel Palma agregó que debido a la construcción de carreteras en la sierra, las rutas de la carrera se obstaculizan, además la gente utiliza vehículos para desplazarse de un lugar a otro, en vez de correr o caminar. Todos estos factores afectan sus tradiciones. Tienen una gran disyuntiva enfrente: la comodidad moderna versus el rescate de sus raíces, de su riqueza cultural.

Tomó un sorbo de agua y continuó, ante las miradas perplejas de nosotros los "postmodernos", los "urbanos": "las reglas no están escritas en ningún lado, solamente se conservan. Los corredores saben qué hacer y qué no. Al escribirlas se pierde

nuestra confianza". Con estas palabras describió la idiosincracia de muchas étnias de nuestro país. "Hay que ser honrados y que gane el mejor", concluyó.

Entre aplausos y admiración, nuestro exponente regresó con sus compañeros.

De su antecedente prehispánico está el Mural de Tepantitla, donde podemos observar un jugador con la bola en los pies. Posiblemente el juego de pelota de hule era el más arraigado entre los tarahumaras, pero hacia el siglo XVII o principios del XVIII, los misioneros jesuitas promovieron la carrera de bola. Sin embargo, no hay pruebas contundentes.

La pelota tarasca, es jugada en la región conocida como Tierra Caliente. Localizada en los límites de Guerrero y Michoacán, las poblaciones de Huetamo, San Lucas, Los Hornos, Turicio, Ciudad Altamirano, Cirandaro, Santa Teresa y La Perota, principalmente.

También lo juegan en el Distrito Federal, en el deportivo Venustiano Carranza, por migrantes de ambos estados, quienes se reúnen semanalmente para mantener la costumbre del juego y convivir con sus paisanos (tienen la misma necesidad de arraigo, planteada con anterioridad, de los oaxaqueños).

En esta modalidad emplean una pelota de tenis, pero la rasuran, es decir, le quitan el forro original y utilizan, solamente, la parte interior de la bola. Para golpearla, usan un

pequeño trozo de madera llamado puño (es del tamaño del puño de la mano), que les permite desarrollar mayor fuerza y certeza en los tiros.

La cancha, llamada patio, es de 120 m. de largo por 10 de ancho. La zona de saque del campo es señalada con una piedra plana llamada "botadera" (ver cancha).

Necesitan dos equipos, integrados por 4 jugadores y un suplente. Según la posición de los participantes, reciben diferentes nombres: "resto", "bolellero", "cuides" o "contrarresto". Podríamos compararlo con los delanteros, defensas y portero, en el fútbol.

Tienen dos árbitros llamados chaceros. El responsable, tanto de organizar los juegos, arreglar y cuidar el patio, como de alquilar las pelotas, es el coime.

Los partidos son de 12 pelotas buenas y su conteo es sucesivo a partir del 1. Algunos encuentros son "libres" y los jugadores pueden retirarse en el momento deseado; en otros, los partidos "muertos", ninguno de los competidores puede salirse, ni parar el juego. El tiempo de duración del enfrentamiento varía según el lugar y el acuerdo entre los peloteros.

La realización del juego está íntimamente ligado al calendario religioso de cada comunidad. Por ejemplo, en San Lucas, Michoacán, el día 2 de febrero durante la fiesta de La Candelaria, llevan a cabo "muchas jugadas" (así se refieren los practicantes al juego). Llegan oriundos y visitantes, quienes primero van a ver a la Virgen del pueblo, a familiares o amigos, y luego juegan a pelota.



Representantes de los equipos de Pelota Tarasca.
Jugadores de Michoacán y de Guerrero.

No existe una orientación religiosa en el juego, simplemente son ocasiones en que la gente está reunida y aprovechan para pelotear entre todos, divertirse y convivir.

En Culiacán, presenciamos a los equipos de Guerrero y Michoacán, resultando ganador el primero. Los jugadores llevaban puesta una playera deportiva muy parecida, en forma y material, a la usada para el fútbol.

Eran los verdes contra los rojos. Le pegaban a la pelota con la parte baja de la palma de la mano, empuñando un trocito de madera para proteger las falanges, en caso de un mal golpe, así como para darle consistencia a los tiros. Extendían todo el brazo cuando golpeaban la bola. En algunos casos la elevaban, pero en otros y sobre todo al atacar, la picaban hacia los pies de los contrincantes.

El terreno, adaptado para este juego, estaba duro y aplanado; en las comunidades tarascas los patios no tienen piedritas ni baches, son perfectamente planos.

El día era esplendoroso, el cielo totalmente azul y despejado, el sol nos cubría con sus rayos. De pronto llegó un vendedor de "palomitas" y otro más con elotes y esquites. El ambiente, en el Deportivo, era de algarabía generalizada. Había gente sentada, otros caminaban de un lado a otro. Algunos padres de familia llevaron a sus pequeños, quienes si bien no entendían muy bien lo que estaba pasando observaban curiosos las extrañas actividades de los mayores.

El sonido local anunciaba "8-10 favor los verdes", aplausos, gritos y silbidos apoyaban al favorito y animaban al posible perdedor.

Una vez concluido el enfrentamiento, nos acercamos a uno de los ganadores, el cual estaba recuperándose del desgaste físico del juego. Su nombre: Raul Rodriguez Macedonio, joven amable y sonriente proveniente de Ciudad Altamirano, Guerrero.

"Uno aprende sólo. Viendo a otros chicos de la misma edad jugar. Así vas aprendiendo, vas perdiendo el miedo y luego ya enfrentas a los grandes". Comentó que en su comunidad dejaron de practicar este juego, porque originalmente usaban pelotas hechas manualmente y la persona conocedora de la técnica desapareció. Sin embargo, ahora compran las pelotas de tenis, las lijan y han podido volver a jugar. "Mi abuelo jugaba, mi papá también, es decir que siempre se ha jugado". Antes de retirarse a descansar concluyó, "juegan de todas las edades, solamente depende de las capacidades personales. No es difícil, porque a la gente le gusta" y con una amplia sonrisa se despidió.

La modalidad de pelota tarasca es practicada los domingos, según la comunidad, pero por lo menos un día a la semana juegan, después de terminar las labores cotidianas. Los padres incitan a sus hijos a aprender el juego, evitando la pérdida de su tradición, transmitida por generaciones.

Su antecedente pudiera estar registrado en las figurillas con el puño cerrado y en posiciones dinámicas. Debemos recordar que nos enfrentamos a un lapso muy amplio de la historia de nuestra cultura, lo cual complica las explicaciones.

Nuestra siguiente modalidad es la pelota de rebote, la cual es practicada en Aguascalientes, Zacatecas, Coahuila y San Luis Potosí. Juegan en una cancha con las mismas características de la pelota mixteca y tarasca, cuando todavía contaban con muros en esas canchas (remitirse a las canchas).

El juego de rebote es una especie de frontón, pero con características mexicanas, por ejemplo: el conteo lo llevan en una tablita con espinas de maguey, costumbre proveniente de los aztecas. Golpean con la mano (le llaman "en frío") una bola de cuero, la cual debe hacer impacto en un muro de 12 m. de ancho por 5.50 de ancho.

El representante de esta modalidad, Prof. Emeterio Ruiz, expuso las condiciones actuales de la pelota de rebote: al parecer, proviene de mediados del siglo XIX, como una forma de recreación tras las labores diarias, practicado entre campesinos y mineros. Poco a poco establecieron las reglas que hoy en día observan para jugar.

Los rebotes (paredes o muros) son particulares, están bardeados o enrejados; cuentan con tribunas para espectadores, a quienes les cobran la entrada, para el mantenimiento del lugar. En algunos casos, rentan el rebote a las compañías

transnacionales para ser usado como espacio publicitario. Por ejemplo, en uno de ellos está pintado el logotipo del refresco Coca Cola.

Uno de los muros más antiguos es el "Rebote de Barbosa", en Zacatecas, construido en 1877 y hecho de cantera (piedra rosa). Las anécdotas de la zona relatan que durante la Revolución Mexicana, este era utilizado, por los villistas, como paredón de fusilamiento o tiro al blanco.

En cuanto a los jugadores, en principio no usaban ninguna protección en la mano y golpeaban una pelota dura, pero ahora usan un guante de electricista, de cuero, para no lastimarse. No llevan uniforme ni vestimenta especial. La constitución física de los hombres o su edad tampoco cuentan, lo único importante para ellos es la pericia y habilidad con que desempeñan su trabajo en la cancha. Juegan con una pelota de tenis, la cual debe ser pintada por las costuras, para poder distinguirla fácilmente, al hacer contraste con las paredes.

En Culiacán también tuvimos la oportunidad de presenciar una exhibición de esta modalidad, para la cual utilizaron el frontón del Deportivo. Altas paredes pintadas de verde oscuro, con líneas blancas delimitando las zonas de juego. Pero, por desgracia, la pelota de rebote no causó mucha emoción ni revuelo entre los espectadores, tal vez por lo común del frontón.

Las particularidades del juego, las cuales le dan carácter prehispánico, radican en el uso de apodos entre los peloteros (costumbre, al parecer, mexicana); el uso de las rayas para llevar

el conteo; y finalmente, las apuestas, típicas de cada partido. Podemos catalogar esta modalidad como una de las menos documentadas, pero las investigaciones continúan para poder establecer mejores parámetros de comparación.

DE ULLAMALIZTLI A ULAMA

"... humedecieron el piso para que no se levantara el polvo.

Dejaron aderezado y pulido el lugar.

Jugaron con gran alegría, animándose con palabras
y con gritos y canciones ..."

Popol Vuh

Esta es una referencia del relato maya-quiché, sobre el juego de pelota ullamalitzli, nuestra última modalidad a tratar, en específico, su descendiente: ulama. Es quizá la mejor documentada, la más espectacular y la que nos transporta a los tiempos del Anahuac.

¿Cómo sabemos que es descendiente de ullamalitzli, después de 400 años? La respuesta no es exacta, pero existen diferentes datos para permitirnos localizar el origen del juego. He aquí una breve cronología:

En el siglo XVI, en fechas posteriores a la conquista, las fuentes rescatadas son: Christoph Weiditz (1529), quien describió en un dibujo, la demostración del juego dada en España ante el rey Carlos V; el grabado es muy ilustrativo y permite hacer comparaciones. En 1541, Motolinía se refirió al juego como

ullamalitzli, su nombre correcto; asimismo informó que la pelota era golpeada con la cadera o "media nalga" y relató brevemente la mecánica del juego.

Los escritores del siglo XVII, como Torquemada, subrayaron las implicaciones religiosas del juego (y su prohibición).

Hacia el S. XVIII, autores como Clavijero, sostuvieron que alrededor de 1780 los nayaritas, ópatas y tarahumaras todavía practicaban el juego.

Del S. XIX solamente tenemos una fuente. Chavero de Muñoz Camargo mencionó, en una nota de pie de página, haber observado durante su juventud (aprox. 1850), el juego de ulama en Sonora y Sinaloa.

En el S. XX, algunos informes describen juegos observados en el noroeste de México. Los más viejos son de 1911-1923 donde refieren una práctica ejecutada con la cadera o con el brazo. En 1939, la antropóloga Isabel Kelly, asistió a una demostración especial del realizado con la cadera, en un lugar pequeño del valle de Acaponeta, Nayarit.

Con toda esta información podemos deducir que la zona noroeste del país constituía la clave para el rescate y la investigación de la modalidad Ulama. ¿Cómo lo hicieron?

En la década de los 70, llegó a México un ambicioso joven holandés, quien, con su esposa, intentaba rastrear el juego de pelota ulama, en la zona noroeste del territorio nacional. Este joven, Ted Leyeenaar, es hoy en día el representante del Museo

Etnográfico de Leiden, en Holanda. Para fortuna nuestra, estaba presente en Sinaloa y aunque han pasado 30 años, su dinamismo e interés en los juegos permanecen.

¿ Qué hizo ? Después de interpretar las fuentes, decidió lanzarse, junto con su esposa, a la aventura a bordo de un Chevy azul marino. Desilusionados por no encontrar nada en Nayarit, llegaron al norte de Sonora, donde vieron ulama de antebrazo pero, aunque fue muy alentador, deseaban encontrar el de cadera (perdido en algún lugar, en algún momento).

Al referir sus anécdotas, Leyenaar nos confesó que la gente del lugar los confundía con un par de gringos buscando mariguana: al concluir la frase soltó sonora carcajada, y agregó "en Mocorito (Sinaloa), encontré a unos muchachos dispuestos a jugar 'a la pelota', por desgracia se trataba de beisbol".

En febrero de 1970 le informaron que en El Habal, Sinaloa, habían jugado pocos años atrás: al llegar al lugar descubrió frente a sí a un nuevo señor de Xibalbá: el comisario local, quien conservaba la única pelota existente en los alrededores. Después de convencerlo, prestó su valiosa posesión. Al mismo tiempo, algunos hombres con conocimientos del juego, entraron en una casucha de palmas para cambiarse de ropa y ponerse el atuendo correspondiente. Salieron fajados con una gamuza y una banda de cuero protectora, para luego dirigirse al viejo taste (extensión de tierra cernida de 50 m. por 4 de ancho).

"Al verlos en acción no pude evitar gritar a mi esposa ¡Weiditz!, ¡Weiditz!" exclamó Leveenar emocionado. Significaba el final de su búsqueda. Tenía frente a sí, con 441 años de por medio, el espectáculo descrito por el dibujante alemán.

El investigador holandés se convirtió en el primer promotor internacional de la ulama, realizó una exposición en el Museo de Leiden y escribió un libro relatando sus experiencias y los resultados de su investigación.

Por su lado, en Villa Unión, Eraclio Bernal, en Culiacán, Rina Cuellar, y en Mazatlán, Miguel Valadés, han sido los promotores naturales de la ulama en Sinaloa. Han apoyado, organizado y ayudado a los jugadores, para evitar la desaparición de Ulama.

La modalidad tiene tres variantes: ulama de mazo, ulama de antebrazo y ulama de cadera.

Empezaremos con ulama de mazo, es practicada en los municipios de Ahome, Angostura, Salvador Alvarado, Guasave, Navolato y Culiacán, Sinaloa.

Juegan en un taste (del nahuatl tlachtli, cancha), de aproximadamente 100 m. de largo por 1.20 de ancho, entre dos equipos de 2 personas. El hombre más próximo a la línea media (dibujada en el piso) o analco, recibe el nombre de topador; y chivero el segundo de ellos.

Para golpear la pelota, hecha de hule macizo o caucho, utilizan un palo, o mazo, de 4 a 7 kg. de peso, dependiendo de la fuerza de los practicantes. El palo semeja un martillo, lo sujetan con la cabeza hacia abajo, podríamos decir que la parte

destinada a golpear la bola, sería la correspondiente a la usada para pegarle a los clavos. El movimiento necesario para el golpe, es como el de un péndulo. Toman el mazo con las dos manos, los tiros son muy certeros en fuerza y dirección.

Inician el juego cuando, frente al veedor (árbitro), uno de los contendientes consigue el primer saque o la pega, por medio de un democrático volado (con una moneda deciden quien inicia el ataque). El equipo ganador de la "pega" puede escoger el lado del taste más conveniente. Debemos recordar la importancia de la ubicación del terreno, en relación con las posiciones solares y su efecto en la vista de los señores.

El veedor coloca la pelota en el analco, pero del lado de quien ganó el volado. Previamente, las reglas y condiciones del enfrentamiento han sido aceptadas por los integrantes de ambos bandos.

Realizando la pega, aunque la toquen mal, el equipo que ha sacado primero tiene derecho a seguir haciéndolo mientras el contrario no la conteste debidamente. Es decir, quien le pegue a la pelota, llegando el primer bote a pasar la línea media, podrá seguir despejando la bola. Esta situación es modificada cuando alguno de los contrincantes pierda la raya o la pega.

Gracias al Encuentro de Pelote, pudimos observar las modalidades de ulama también. En el caso de la ulama de mazo, el sonido local iba relatando los tanteos, durante el partido. Sin embargo, la forma de llevar la puntuación es muy complicada (en las 3 variedades), apenas los expertos pueden manejarla y entenderla. Nosotros nos limitaremos a decir que obtienen puntos

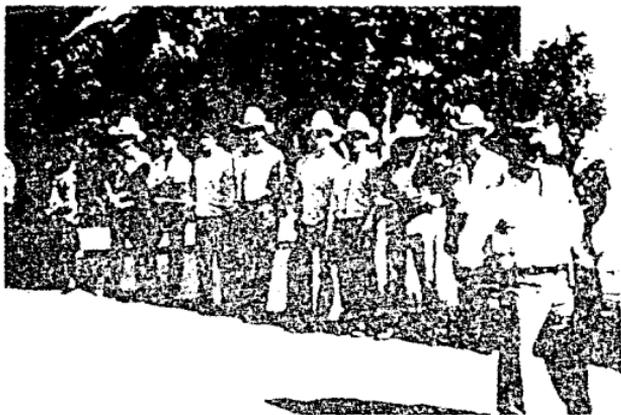
cuando le pegan a la bola con el brazo, o ésta golpea al contrario en el cuerpo, o se va la pelota al fondo del campo, o nadie la contesta.

La esférica debe pasar de un lado a otro de la cancha y respetar sus perímetros. Algunas jugadas (golpes) las contestaban al ras del suelo, pensábamos entonces en una especie de golf, pero en otras ocasiones elevaban la bola, pegándole hacia arriba, hacia el cielo, como en el beisbol. Los golpes eran muy fuertes, debían serlo, tomando en cuenta lo largo del recorrido de la bola (100 m. de cancha).

Físicamente, los sinaloenses dedicados a esta práctica son altos y, en su mayoría, muy fornidos, sobre todo de los brazos, por la propia dinámica de su pasatiempo. Traían pantalón de mezclilla, camisa de cuadros, botas "vaqueras", y en la cabeza, sombreros de palma. Los 4 jugadores tenían bigote.

Estaban jugando justo a medio día, bajo pleno rayo del sol, lo cual parecía no incomodarlos en lo absoluto. Al interrogarlos al respecto, contestaron que están acostumbrados y además juegan todo el día, sin importar la temperatura o la intensidad del astro rey.

Preguntando acerca de la antigüedad de esta variación, los jugadores nos dijeron que la habían dejado de practicar como por 25 años. Afortunadamente, la han retomado, "porque queremos volver a las tradiciones antiguas", contestó orgulloso uno de estos señores.



Representantes de las ulamas en sus 3 modalidades.



Práctica de la ulama de antebrazo.

Continuamos con ulama de antebrazo, practicada en los municipios del centro y norte de Sinaloa. Requieren de un terreno de 100 m. de largo por 1.20 de ancho, el cual debe ser parejo y con la tierra bien apisonada.

Puede ser jugado entre 3 y 3, 2 y 2 o 1 y 1 hombres. Independientemente de la cantidad de participantes, los nombres de las posiciones son: cuando hay 3, el más cercano al analco recibe el nombre de topador; detrás de éste, el llamado segundo golpe y el tercero, chivero. Cuando son partidos con un solo jugador por bando, le llaman "mano a mano".

Utilizan una pelota de hule macizo de 500 gr. El atuendo consiste en fajarse el antebrazo con una venda de manta de 3 cm. de ancho; el largo varía según lo acostumbre el jugador. A veces cubren también el codo, con un pedazo de cuero o de cuerno, para protegerse de las caídas. Usan rodilleras y, en ocasiones, cubren con un capuchón de cuero, el dedo gordo del pie, porque en ese apoyan y recargan todo el peso del cuerpo (juegan descalzos).

También llevan una cuera, gamuza de forma triangular amarrada a la cintura y abajo de la rodilla, para cubrirse el muslo del lado en que caen al suelo, al hacer el saque (malc).

En la dinámica, el inicio es igual al de ulama de mazo: la pelota es golpeada al ras del suelo con el antebrazo, misma que puede ser devuelta por arriba o por abajo. Cuando son jugadas altas, el contrincante puede brincar o pararse firmemente y recibir la bola solo con el antebrazo, para no cometer falta. En

el caso de una jugada baja, el hombre se deja caer, boca abajo, apoyando una mano en el suelo, golpeando la esférica con el antebrazo vendado y libre.

En el caso de la exhibición presenciada, se enfrentaron 2 equipos de 7 personas cada uno. La vestimenta era opcional, es decir, podían usar cualquier ropa. Algunos traían pantalones cortos, otros largos, camisas, playeras, etcétera, pero los protectores mencionados eran obligatorios. Las edades variaron, aunque, por lo general, eran jóvenes y adultos. Vimos a jugadores muy hábiles.

Después del enfrentamiento, Jesús Sánchez Cabrera nos hizo un relato de lo que el juego significa para él. Es un joven señor, no muy alto pero corpulento. De grandes y expresivos ojos negros y bigote. Traía pantalón de mezclilla y botas norteñas. Su tono de voz era sereno y pausado.

"He practicado todo tipo de deportes, pero el único que ahora juego es la ulama; me ha dado muchas satisfacciones y pretendemos que no se pierda. Para mí el juego tiene valores formativos, ya que te da madurez mental, disciplina y te ayuda a enfrentar retos". Tenía una cerveza "facífico" en la mano, le dio un trago, lentamente bajo la botella y agregó: "desde que yo era niño, recuerdo a los viejos jugando; uno empieza primero viendo, luego se practica con pelotas de esponja y poco a poco aumentamos el tamaño, hasta llegar a la que usamos normalmente".

Por lo general, los partidos llevan apuestas de por medio, lo cual presiona a los jugadores a desempeñar un mejor trabajo, pues hay mucho dinero de por medio.

Pasemos a nuestra última variedad: ulama de cadera, practicada en 6 municipios de Sinaloa, éstos son Guasave, Angostura, Guamuchil, Mocorito, Culiacán y Mazatlán.

Juegan en el tiste, orientado de norte a sur, de aproximadamente 60 m. de ancho por 4 de ancho; las dimensiones varían pues son medidas con pasos. El terreno debe estar plano y apisonado, con tierra firme y bien nivelada, delimitado con líneas trazadas con una vara, el pie o cal. Generalmente los encontramos bardeados evitando así la entrada de animales que pudieran maltratar el lugar. La comunidad completa los cuida, pues es de todos y para todos; en épocas de calor mojan el terreno para enfriarlo y evitar las ampollas en los pies de los jugadores.

Rina Cuellar, promotora natural del juego, comentó un poco molesta, "en algunas ocasiones llega gente tratando de apoderarse de los tistes, por las magníficas condiciones del pedazo de tierra", lo cual provoca problemas y confusiones.

La cancha tiene 3 líneas principales: las de los extremos, denominadas chichi y la media o analco.

Los jugadores reciben el nombre de taures; deben ser 5 por bando más un golpeador, encargado de hacer los saques desde el extremo. Al atuendo le llaman fajado y consta de 4 piezas: un braquero, especie de pañal de cuero de venado, sobrepuesto al calzon de manta; una gamuza pequeña, del mismo animal, para cubrir la cadera del lado por donde juegan; una faja de algodón o mezclilla de 3.5 m. de largo por 10 cm. de ancho, con la cual amarran el braquero y aprietan la cintura; por último, el

chimala, cinto de cuero muy duro, como de 5 cm. de ancho. (éste es un realidad el verdadero protector de la cadera, con él golpean la pelota). Tienen permitido utilizar un paliacate, en la frente o cabeza, o bien en el cuello. El resto del cuerpo está desnudo y juegan sin calzado alguno.

La mecánica consiste en impulsar la bola con el hueso iliaco, ya sea por aire o por suelo. El veedor inicia el partido lanzando la bola con las manos; a partir de ese momento consideran puntos malos si la pelota toca otra parte del cuerpo de los contrincantes, o si contestan con la mano.

Cada bando debe hacer determinado número de rayas (puntos), en un tiempo indeterminado, en algunas ocasiones pueden llegar a jugar por varios días, debido a lo complicado del sistema de puntuación.

El hule o pelota es uno de los aspectos más importantes del juego. El señor don Felix está dedicado a su elaboración, en Oaxaca. El proceso es completamente manual, primero consigue el látex proveniente de los árboles de hule. luego busca una raíz conocida como machacuana; con estas dos materias primas empieza el complejo método de "hacer el hule".

El látex y la machacuana son hervidos juntos, por partes iguales. De este cocimiento resulta una goma elástica en telas delgadas. cuando aun están calientes, las va enrollando hasta formar una pequeña bolita, procurando que no existan burbujas de aire, para lo cual pincha la pelotita con un clavo. Al agregarse las telas de hule, las alisa con una botella y golpea

la esfera contra una piedra, para que se redondee. Cuando la pelota alcanza un diámetro de 20 cm. y un peso de 3.700 k., la considera lista para ser utilizada.

Debido a este laborioso proceso, el valor de los hules es calculado en \$ 500,000.00. Muchas veces los jugadores no podían adquirir las bolas, razón por la cual la ulama de cadera tendía a desaparecer. Sin embargo, consideramos contradictoria la relación entre los montos de las apuestas durante los encuentros, y la falta de capital para adquirir los hules.

Las esferas deben conservarse en un molde de cemento o suspendidas en el aire, colgadas en un pedazo de tela, con el fin de que no se deformen y pierdan sus circunferencias originales.

Escuchamos a los jugadores decir que cuando a uno de ellos lo golpea la bola, puede resultar muy lastimado. Tienen la costumbre de dar al herido "agua de taste", es decir, meten la pelota en un recipiente con agua, después de dejarla enjuagar, proporcionan la mezcla al hombre para que la beba. Científicamente no sabemos de ningún efecto curativo de esa agua, pero es una costumbre paralela al juego, recordatoria del carácter mágico del milenario tlachtli (taste).

Los jugadores, deben empezar desde temprana edad, para desarrollar su fuerza, habilidad y conocer las reglas de la ulama (bastante complejas por cierto).

ESTA TESIS NO DEBE SALIR DE LA BIBLIOTECA

De los 17 a los 35 años es la edad óptima para jugar y poder destacar en alguna de las posiciones, malero, jondeador o chintero. Después de los 35, participan en encuentros amistosos para enseñar sus técnicas a los jóvenes; organizan equipos y actúan como jueces o "entrenadores".

Una vez en el "Parque Constitución", al escuchar por el sonido local que la demostración de ulama de cadera iba a comenzar, la gente puso al máximo todos los sentidos, para no perder ni un solo detalle; fue en ese momento cuando pasado y presente se unieron.

Al dar inicio la exhibición, la atmósfera era muy particular, la mera curiosidad trascendió en verdadero interés y participación, las raíces nos llamaban. Había poco ruido, el canto de las aves predominó. Nos encontrábamos como detenidos, pasmados en un punto del tiempo y del espacio, en un singular y emotivo evento.

En pocas palabras, el momento esperado había llegado. La apoteosis, el éxtasis, lo sublime, todo provocado por las características únicas de este juego, plenamente mexicano y netamente ancestral.

Los jugadores aparecieron. Llegaron ataviados tal como los describió Weiditz, estaban listos en sus lugares, el veedor echó el volado. Dio comienzo el juego.

Los taures empezaron su enfrentamiento como a las 4 pm, decisión relacionada con la ubicación del sol, aún cuando la cancha estaba acondicionada, de sur a norte, trataron de facilitarle la partida a los participantes (pueden jugar todo el día o durante varios días, sin que el sol les importe).

Los atuendos contrastaban con la piel bronceada de los hombres, muy corpulentos y ágiles. Cuando la jugada era por arriba, brincaban estirando el cuerpo y para recibir la pelota movían la cadera hacia el lado al que quisieran dirigirla. Cuando venía por abajo, se dejaban caer de lado, apoyándose en una mano y alzaban el brazo libre, como tratando de mantener el cuerpo en equilibrio, o tal vez para proteger los hombros y la clavícula, y en esa posición movían la cadera para lanzar la bola.

La esférica salía disparada hacia los lados del taste, de vez en vez, debido a la irregularidad del terreno. Debemos tener presente que aún cuando fue adaptado, las condiciones no fueron las mismas de los tastes naturales; los cuales no tienen piedras, están parejos "se aplanan y aprietan" explicó la Sra. Cuellar.

Fue la demostración más impresionante de todas las presenciadas, pues no tiene semejanza con ningún deporte actual y no tenemos punto de comparación con los deportes o juegos de nuestra cotidianidad.

Exhibición de ulama de cadena





Niños jugando ulama de cadera.
Golpe por arriba.



Golpe por abajo.

Llegó mucha gente para ver a los taures desempeñarse, inclusive apareció la televisión y la radio. Veíamos las cámaras portátiles de Televisa, utilizadas para entrevistar a los ulameros. La excitación fue colectiva, inquietud generalizada, satisfacción contagiosa.

Uno de los jóvenes jugadores descansaba bajo la sombra de un árbol, cuando nos acercamos a él, nos dijo "cuando llegó el juego a mi ranchería, me interesó. Empecé viendo y luego mi jefe (padre), me enseñó". Se había puesto su pantalón de mezclilla y su camisa, al parecer no tenía muchos ánimos de hablar, rápidamente concluyó, "los golpes con el hule solo te duelen cuando eres principiante, después ya no". Debemos recordar el peso de la pelota de hule macizo, 3.700 kg., además, en movimiento.

Don Lorenzo había terminado de cambiarse. Estábamos frente al mejor golpeador de la región, según los conocedores. "Empecé a jugar a los 9 años; recuerdo que de chamaco me escapaba con los amiguitos a practicar con el hule que pesa casi 4 kg., pero como rasgaba los pantalones de las nalgas, me cuereaban, entonces teníamos que esperar la noche, con la luz de la luna jugábamos, para que nadie nos pudiera ver". A través de su anécdota podemos inferir la práctica de la ulama de cadera, desde hace muchos años en la comunidad o ranchería donde vive don Lorenzo, quien nos confirmó que, después, su papá y sus tios lo ayudaron a jugar mejor. Se reúnen todos los días para entretenerse con el hule y divertirse sanamente.

Después de observar la contienda, nos acercamos a Fed Leyeenar, quien afirmó: "verdaderamente la ulama de hoy en día proviene de Ulamaliztli, y es un juego con raíces precolombinas", en su rostro reflejaba mucha alegría, de pronto desapareció, fue en busca de más fotografías para su colección personal.

Otro de los puntos particulares de las ulamas, es la presencia de "taboras" durante y después de los partidos. Por lo visto, esta modalidad es todo un festejo complementado con música. Rina Cuellar confirmó, "a veces llegan hasta 3 taboras a tocar en el juego y en la comunidad", es un ambiente de fiesta, de felicidad y de convivencia.

CONSIDERACIONES GENERALES

"La sangre india de México
conserva un antiguo secreto de raza...
raíces de una cultura mágica,
entrañable en el suelo indígena".

Antonin Artaud

Paralelo al desarrollo físico de los juegos, hay otras implicaciones relacionadas con la convivencia humana. La facilidad de los mexicanos para "jugar" con el lenguaje, con las miradas, con las manos, los materiales y los colores, hasta cierto punto con los tiempos. A partir de esta afirmación, los

peloteros, se comunican, divierten y gozan, revelando su mundo interior y su propia existencia en esencia. Impregnando su ritmo y armonía a su actividad.

Existen frases características en los juegos de cada región; por ejemplo, en el caso de las ulamas: "que chille la cuera" ó "atropellados por si acaso". explicó Chevo Rojo, simpático jugador de esta modalidad. El primer caso está vinculado con la vestimenta de los hombres de ulama de antebrazo, pues al tirarse al suelo para contestar las bolas, raspan el protector de cuero contra el terreno y con la expresión motivan a los contrincantes. La segunda frase quiere decir "que si yo me canseo de jugar a la ulama, le digo a mi compañero 'haz el saque', el viene y lo hace, entonces los contrarios cogen la pelota y dicen 'muerta', es punto para mí porque no te expresaste 'atropellado por si acaso'". Se trata entonces, de una forma de prevenir al contrario acerca de algún movimiento en el equipo.

Los tarascos conocen algunos cuentos relacionados con los juegos. Vivió en Michoacán un señor, recordado como Tata Chuy, quien creaba cuentos e historias, transmitidos de padres a hijos en forma de relatos nocturnos, a través de la tradición oral. El más conocido era "el de las bolitas de oro", acerca de objetos esféricos.

Así, cada grupo identifica sus leyendas, sus creencias y su creatividad para expresar sus experiencias y sus vivencias. Por esto, inferimos que además del desgaste físico, interviene la astucia mental como forma de interacción personal, trascendiendo

el tiempo y el espacio. Nos topamos con una singularidad de nuestro país, mezcla de lo ancestral con lo contemporáneo, de lo indígena con lo europeo.

México está abriendo sus horizontes, la dinámica mundial lo requiere, por lo tanto necesitamos de un mayor arraigo y conocimiento de nuestras tradiciones para no perder nuestra identidad y los pueblos indígenas constituyen el núcleo de la misma, porque América permanece india en su esencia.

Volviendo a los juegos en sí, la Sra. Cuellar expresó, "la preservación se da a través de la vivencia que genera curiosidad sobre el juego, a través de las generaciones". Ella considera que antes de la comunicación oral existe la vivencia, es decir, el niño aprende viendo y después vienen las explicaciones de las dudas surgidas al observar.

A opinión de Arturo Oliveros, estudioso dedicado a las modalidades supervivientes, el juego ha tenido sus altas y sus bajas, pero siempre están lo viejos, quedan ahí, presentes, al pie del cañon. "y siguen haciendo sus pelotitas". Afortunadamente, mientras exista el conocimiento a través de los ancianos, y las pelotas, el juego podrá conservarse.

El México antiguo se niega a morir, está presente respirando entre el asfalto o las selvas. Solamente debemos rascar un poco y ahí está, comentaba Oliveros, en las tradiciones, en las costumbres, en las palabras.

Es necesario valorar las costumbres como "centro del pensamiento comunal de los pueblos", afirmó Alfredo Lopez Austin, historiador representante del INAH, ya que sin ellas todo lo demás puede desvanecerse.

Uno de los mixtecos concluyó, "los juegos son muy parecidos en su esencia porque se lleva en la sangre". Con esta frase resumió todos los años de investigación y de rescate de los juegos de pelota de origen prehispánico.

En 1986, un joven emprendedor dedicó su tiempo a la investigación de la ulama, para poder realizar la película Ulama, el juego de la vida y la muerte, largometraje en 35 mm., donde narra, a manera documental, el significado de esta modalidad, tanto en su parte histórica como en el presente.

Después de dos meses en cartelera, Roberto Rochín, director y co-guionista de la cinta (junto con Tomás Pérez Turrent y Antonio Pintado de Witt), logró despertar la curiosidad y el interés del público acerca de nuestras propias raíces. "La hice porque alguien tenía que hacerla -nos dijo el cineasta- con la ayuda de don Heraclio Bernal, promotor natural del juego".

Por su parte, Marta Turok, antropóloga presidenta de la Asociación Mexicana de Arte y Cultura Popular (AMACUP), aseveró que cada una de las modalidades ha evolucionado al paso del tiempo, creando sus propias características. Ninguna de ellas, se presume, ha conservado la originalidad de su ancestro

mitico-ritual o deportivo. Sin embargo, el fantasma prehispánico, es un fuerte lazo de convivencia comunitaria y de identidad cultural.

¿ Y EN EL FUTURO ?

Con el objeto de conservar y desarrollar los juegos de origen prehispánico, crearon la Federación Mexicana de Deportes de Origen Prehispánico, afiliada a la Confederación Deportiva Mexicana. El propósito principal de este grupo es contribuir a la vigencia de los mismos, pues las actividades han sobrevivido con una organización propia, natural y espontánea, y no necesitan de controles institucionales.

La Federación tiene representantes de cada modalidad, en forma de Asociaciones estatales. La presidenta de la Federación, Alida Zurita, nos dijo que solamente quieren difundir, promover y capacitar los juegos. Sonriente agregó: "con la difusión se busca que la gente los conozca, para que no sigan aislados". Pero el factor primordial es el respeto a lo natural, no modificar nada, conservar su propio valor: evitar, principalmente, su desaparición.

Uno de los logros de la Federación, cuyos principales beneficiados son los jugadores, fue en 1990, durante los festejos de la mexicanidad en San Felipe Aztatán, Nayarit, cuando se abrió una "escuela" de ulama, con maestros de Sinaloa. Su finalidad es capacitar a algunas personas para que enseñen las bases de esta modalidad en diferentes comunidades, evitando así

su extinción, pues la influencia de deportes extranjeros tales como fútbol, beisbol, basketbol, etcétera, han ido tomando el lugar de los juegos originales mexicanos y las tradiciones no deben perderse.

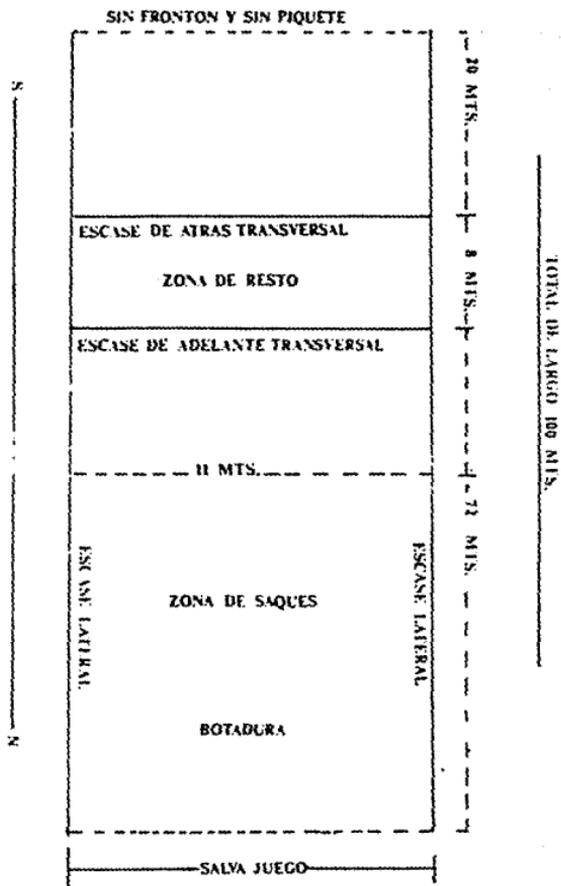
Como nos hemos dado cuenta, ésta es una muestra clara del papel de la comunicación oral en el mantenimiento y vigencia de las tradiciones. Sin ella, testimonios de nuestra grandeza cultural se habrían perdido para siempre. Sin embargo, es aquí donde nos percatamos de la importancia y significado que la transmisión oral de valores ha tenido para comunidades consideradas "atrasadas", es decir, con o sin acceso alguno a formas tecnologizadas de transmisión de cultura.

Si a esto le sumamos el hecho de la destrucción sistemática de documentos escritos de aquellas civilizaciones por parte de los españoles, la relevancia que cobra la comunicación oral en la preservación de la identidad étnica de estos grupos mexicanos es inmensa.

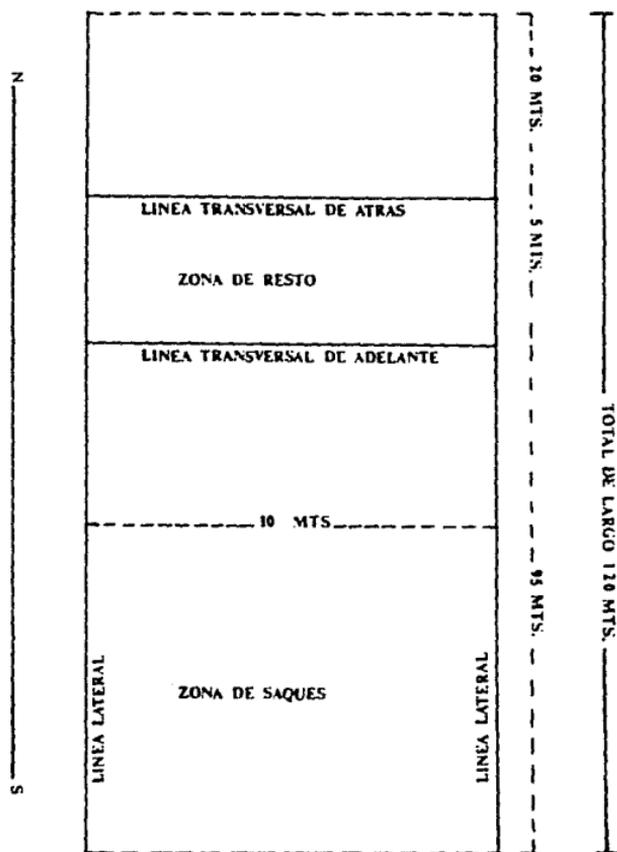
En conclusión: mientras haya niños seguirán vivos los juegos prehispánicos. Con niños, ancianos y pelotas, nuestra historia ancestral seguirá viva. "Nuestra estirpe no se extinguirá mientras haya luz en el lucero de la mañana..." Popol Vuh.

A M E X O

CAMPO PARA EL JUEGO DE "PELOTA MIXTECA"
DE HULE DE FORRO



CAMPO PARA EL JUEGO DE "PELOTA TARASCA"



CONFERENCISTAS INVITADOS

1. Jurgen Bruggerman. Director del proyecto "El Tajin".
INAH, Veracruz.
2. John Carlson. Astrónomo dedicado a la arqueo-astronomía y la visión cosmogónica de las culturas prehispánicas. Center for Arqueoastronomy, University of Maryland.
3. Oswaldo Chichilla. Epigrafo especialista en la zona maya. Vanderbilt University; Nashville, Tennessee.
4. Susana Eckholm. Arqueóloga. New World Arqueological Foundation.
5. Merle Greene. Especialista en escultura maya de Guatemala. Precolumbian Art Research Institute.
6. Mercedes de la Garza y Ana Luisa Izquierdo. Arqueólogas e historiadoras de arte.
7. Nicholas Hellmut. Arqueólogo.
8. Jeff Kowalski. Historiador de arte. Northern Illinois University.
9. Ted Leyeenar. Etnólogo holandés; especialista en las ulamas de Sinaloa y su vínculo prehispánico.
10. Alfredo López Austin. Historiador. UNAM, INAH.
11. Arturo Oliveros. Especialista en las modalidades sobrevivientes de los juegos de pelota. INAH.
12. Lee Parsons. Representante del J. Kislack Memorial Foundation.
13. Felipe Solís Olguin. Especialista en la cultura mexicana. INAH.

14. Marta Turok. Antropóloga. Presidenta de la Asociación Mexicana de Arte y Cultura Popular (AMACUP).

15. Teresa Uriarte. Especialista en muralismo prehispánico. UNAM.

16. Phil C. Weigand. Arqueólogo, especialista en etnohistoria del Occidente de México. Museum of Northern Arizona.

17. David Wilcox. Especialista en el juego de pelota practicado en el suroeste de EE.UU. (Arizona).

18. Jeffrey Wilkerson. Arqueólogo; especialista en las culturas del Golfo de México. Instituto para la Ecología Cultural del Trópico.

NOTAS

- (1) Duverger, Christian. La flor letal. P. 83
- (2) Anónimo. Popol Vuh. P. 68
- (3) Op. Cit. P. 70
- (4) Op. Cit. P. 75
- (5) Obras maestras del templo mayor. Texto de E. Matos Moctezuma. "Leyenda de la Coyolxauhqui". P. 108
- (6) Op. Cit. P. 111

BIBLIOGRAFIA

Guajardo, Horacio. Elementos de periodismo. Promociones editoriales. México, 1970.

Rojas Avedaño, Mario. El reportaje moderno. F.C.P.S., UNAM. México, 1964.

Schramm, Wilbur. La comunicación humana. Fondo de Cultura Económica. México, 1986.

Siegfied, Mandel. Periodismo moderno. Editorial Letras. México, 1965.

Alvarez, José Rogelio. Enciclopedia de México. "Deportes". Tomo III. México, 1978.

Anónimo. Popol Vuh. Editorial Dante. México, 1986.

Artaud, Antonin. México y viaje al país de los tarahumaras. Fondo de Cultura Económica. México, 1987.

Caso, Alfonso. El pueblo del sol. Fondo de Cultura Económica. México, 1975.

Duverger, Christian. La flor letal. Fondo de Cultura Económica. México, 1983.

Esplendor del México antiguo. "Las fiestas". Tomo II, sexta edición. Editorial del Valle de México. México, 1974.

Fernández, Adela. Prehispánico gods of Mexico. Panorama Editorial. México, 1984.

González Torres, Yolotl. El sacrificio humano entre los mexicanos. I.N.A.H., Fondo de Cultura Económica. México, 1988.

Hagen, Víctor Von. Los mayas. Editorial Diana. México, 1977.

Instituto de investigaciones históricas. Los juegos rituales aztecas. Versión de Alfredo López Austin. U.N.A.M. México, 1967.

El juego de pelota en Mesoamérica. S.E.P., I.N.A.H. México, 1984.

El juego de pelota: una tradición prehispánica viva. Museo Nacional de Antropología e Historia. S.E.P., I.N.A.H. México, 1974.

Krickeberg, Walter. Etnología de América. Fondo de Cultura Económica. México, 1974.

Leander Birgitta. In xochitl in cuicatli: flor y canto. S.E.P., Instituto Nacional Indigenista. México, 1981.

León Portilla, Miguel. La filosofía nahuatl. U.N.A.M. México, 1980.

León Portilla, Miguel. La visión de los vencidos. U.N.A.M. México, 1982.

Leyenaar, Ted. Ullama: la perpetuación en México del juego de pelota prehispánica, ullamaliztli. Editado por el gobierno de Sinaloa, DIFOCUR. México, 1978.

MITOLOGIAS (enciclopedia). "América Central". Volumen IV. Editorial Planeta. España, 1982.

Mitos, ritos y hechicerías. ARTES DE MEXICO. No. 124. Año XVI. Mensual. Editorial Electrocampo. México, 1969.

National Geographic. "America's ancient skywatcher", by John Carlson. Marzo 1970. Volumen 177. No. 3. Pp. 76-107. Washington, E.U.

Obras maestras del Templo Mayor. texto de Eduardo Matos Moctezuma. Fomento Cultural Banamex. México, 1988.

Scheffler, Lillian. El juego de pelota prehispánico. Editorial La red de Jonas. México, 1980.

Séjourné, Laurete. Pensamiento y religión en el México antiguo. Fondo de Cultura Económica. México, 1964.

Sodi, M. Demetrio. The great cultures of Mesoamerica. Panorama editorial. México, 1983.

Vaillant, George. La civilización azteca. Fondo de Cultura Económica. México, 1985.

Westheim, Paul. Ideas fundamentales del arte prehispánico. Editorial ERA. México, 1986.

The world of the american indians. National Geographic Society. Washington, E.U. 1974.

Díaz del Castillo, Bernal. Historia verdadera de la conquista de la Nueva España (1568). Editorial Espasa-Calpe. colección "Austral". Argentina, 1955.

Durán, Fray Diego. Historia de los indios de Nueva España y islas de tierra firme (1581). Editorial Nacional. México, 1951.

Leyenda de los soles (Anónimo). Traducción del nahuatl al español por Primo Velázquez, en código Chimalpopoca. U.N.A.M. México, 1975.

Motolinia, Fray Toribio de Benavente. Historia de los indios de la Nueva España (1541). Editado por Salvador Chávez Hayhoe. México, 1941.

Oviedo y Valdés. Historia general y natural de las indias y tierra del mar oceano (1533-1556). Imprenta de la Real Academia. España, 1851-1855.

Sahagún, Fray B. Historia general de las cosas de Nueva España (1582). Editorial Porrúa. México, 1956.

Torquemada, J. de. Veinte i un libro ritales i monarquia indiana (1611). Editado por Salvador Chávez Hayhoe. México, 1943.