

# ANALES DE ANTROPOLOGÍA

Volumen 49-I

Enero 2015



ISSN 0185-1225



Fecha de recepción: 14 de febrero de 2014.

Fecha de aceptación: 7 de abril de 2014.

## ULAMA: PASADO, PRESENTE Y FUTURO DEL JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO

*Manuel Aguilar-Moreno*  
California State University, Los Ángeles

*In memoriam*

Ted Leyenaar, re-descubridor del *Ulama* en el siglo XX.

*Resumen:* El juego de pelota mesoamericano tiene una historia de aproximadamente 3500 años. Esta práctica era parte integral de la sociedad como lo atestiguan las cerca de 2 000 canchas que se han encontrado en el territorio que se extiende entre el suroeste de Estados Unidos y El Salvador. La compleja estructura del juego obedecía a aspectos sociopolíticos y religiosos, y además conllevaba una serie de significados y funciones, tales como: portal al inframundo, escenario para la representación de batallas cósmicas entre los diversos cuerpos celestes, rituales de fertilidad, ceremonias de guerra, ceremonias políticas y religiosas, ejecución de sacrificios humanos, etcétera. La importancia de este juego se aprecia, además de la cantidad de canchas existentes, en la profusión de representaciones en el arte de los olmecas, zapotecas, teotihuacanos, mayas, toltecas y aztecas, lo cual indica que el juego era una actividad perteneciente a una cosmovisión panmesoamericana.

Los españoles se dieron cuenta de que el juego no era sólo una actividad recreativa, sino que tenía profundas raíces religiosas y, como parte de su programa de evangelización, lo suprimieron sistemáticamente en toda Mesoamérica. Sin embargo, hubo una forma del juego que sobrevivió a la conquista hispánica y que se llama *Ulama*.

Entre 2003 y 2013 establecí y dirigí el Proyecto *Ulama*, que consistió en una investigación interdisciplinaria sobre un tipo del juego que se llama *ulama de cadera* y que está en riesgo de extinción. En este proyecto participaron ocho estudiantes de la California State University de Los Ángeles y nos enfocamos principalmente a documentar la historia, el *folklore*, el significado social y el contexto cultural del juego. El libro sobre los hallazgos del Proyecto *Ulama* está en preparación en este momento, pero en este artículo presento algunos de los resultados de la investigación.

*Palabras clave:* *ulama de cadera; ulama de antebrazo; ule* (pelota de hule); *ulli; taste; látex; taures; veedor; analco; chichis; fajado; chimalli; La Sávila; Los Llanitos; La Mora Escarbada; Escuinapa; El Quelite; Popol Vuh; héroes gemelos*

## ULAMA: PAST, PRESENT AND FUTURE OF MESOAMERICAN BALLGAME

*Abstract:* The Mesoamerican ballgame has a history dating back 3 500 years. The game was such an integral part of the society, that nearly 2 000 ballcourts have been reported in the territory extending from the American Southwest to El Salvador. The institution was complex and carried diverse meanings and functions, such as: portal to the Underworld, the setting for reenactments of cosmic battles between celestial bodies, fertility rituals, warfare ceremonies, political affirmation of kingship, setting for human sacrifices, etc. The central importance of the ballgame is attested to by the fact that is clearly portrayed in the art of the Olmec, Zapotec, Maya, Toltec and Aztec and was an important element in a pan-Mesoamerican cosmivision.

The Spanish immediately recognized that the ballgame was a great deal more significant than merely recreation so they vigorously suppressed its playing. Interestingly, a modern form of the ancient game, known as *ulama*, has survived in a small number of remote communities outside of the city of Mazatlan in the state of Sinaloa, Mexico.

Between 2003 and 2013, I led a multi-disciplinary investigation about Ulama that involved eight Cal State L.A. students and was called *Proyecto Ulama*. Our study focused on the history, folklore, and the social significance and cultural context of the game. A book about the findings of *Proyecto Ulama* is in preparation, but in this article I present some of the results of our research project.

*Keywords:* hip *ulama*; arm *ulama*; rubber ball; ballcourt; latex; Sinaloa; players; referee; central line; end line; loincloth to play; protective belt; La Sávila; Los Llanitos; La Mora Escarbada; Escuinapa; El Quelite; *Popol Vuh*; Hero twins

### EL JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO A TRAVÉS DE LA HISTORIA

El juego de pelota es una institución característica de Mesoamérica y tiene una historia de aproximadamente 3 500 años, considerando el descubrimiento reciente de la cancha de Paso de la Amada en Chiapas (Hill *et al.* 1998: 878-879; Taladoire 2000: 20-27). Hasta la fecha han sido localizadas alrededor de 2 000 canchas en diversos sitios arqueológicos (figura 1). Se cree que el juego de pelota estaba relacionado con diversas funciones y significados: portal al inframundo, escenario de recreación de batallas cósmicas entre los cuerpos celestes, rituales de fertilidad, ceremonias de guerra, afirmación política de gobernantes, escenario para sacrificios humanos, etcetera (Schele y Miller 1986).

A través de observar la similitud de diversos patrones constructivos y de los estilos del juego, se puede afirmar que el juego de pelota era una actividad pan-mesoamericana ligada a una cosmovisión común a todos los pueblos.

El *Popol Vuh* (1993), la historia de la creación de los quiché maya, a través de la historia de los héroes gemelos Hunahpú y Xbalanqué, presenta la relación intrínseca que hay entre los conceptos de la vida y de la muerte con el juego de pelota

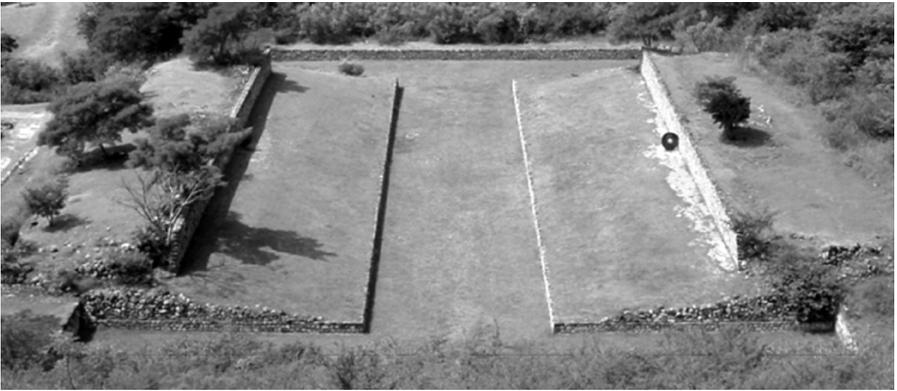


Figura 1. *El juego de pelota de Xochicalco* (fotografía: Luis Ramírez).



Figura 2. *Los héroes gemelos del Popol Vuh* (acuarela: Diego Rivera).

(figura 2). De este mito podemos concluir que la resurrección y el renacimiento son un producto del sacrificio, especialmente la muerte por decapitación (Schele y Freidel 1990: 76-77). El juego de pelota es la metáfora fundamental de la vida que surge de la muerte: el sacrificio de los antepasados y su apoteosis ocurren en

el contexto de juegos de pelota con los Señores de Xibalbá (dioses de la muerte). En otras palabras, la vida se le ha arrancado, se le ha ganado a la muerte. La forma del sacrificio asociado con el juego de pelota es específicamente por decapitación y sabemos que la cabeza cortada del sol-jaguar y el juego son conceptos fundamentales en la concepción maya de la guerra (Schele y Freidel 1990: 451).

Se creía que las canchas eran los portales o entradas al inframundo, los umbrales donde los hombres y los dioses interactuaban. Ellas eran literalmente montañas hendidas, “vaginas dentadas” o bocas que conducían al vientre de la tierra: un descenso que llevaba al héroe cultural al inframundo. Las canchas funcionaban como fuerza mediadora y equilibrante; por eso están localizadas en áreas centrales de complejos arquitectónicos, tales como Palenque, Copán (figura 3), Piedras Negras, Yaxchilan, Caracol, Tikal y Río Bec. En el paisaje sagrado de Toniná, el papel de la cancha de pelota es diferente. Allí la cancha es, de hecho, una plaza hundida que conecta el inframundo con el mundo medio (superficie), donde la montaña primordial de la creación se localiza. Sobre la montaña está la Acrópolis que, a través de varias etapas constructivas sucesivas con relieves relacionados al inframundo, une a la montaña con el mundo sobrenatural del cielo y del sol. De este modo, se observa cómo la morfología arquitectónica de las canchas indica su simbolismo (figura 4). A diferencia de las pirámides, que representan la montaña primordial, las canchas son grietas o hendiduras en la tierra que simbolizan portales o entradas al inframundo; además de esto, en algunos sitios la cancha se localiza en las partes más bajas, como en Uxmal o Nakum. En Toniná, está, de hecho, bajo el nivel de los otros edificios, lo que acentúa su papel como portal al inframundo (Taladoire 2000: 20-27).

Por lo menos en épocas tempranas, el juego de pelota no era un deporte, sino más bien un ritual que representaba la lucha de las fuerzas opuestas y complementarias del universo (figura 5); su equilibrio creaba el orden y la estabilidad en el mundo. Este concepto se expresaba en la dualidad de la Vida y la Muerte, el Sol y la Luna, el Día y la Noche, la Luz y la Oscuridad, el Mundo humano y el Inframundo, la Masculinidad y la Femenidad, el Bien y el Mal (Aguilar 2004).

Basado en lo anterior, las canchas representan el universo y el juego de pelota es una metáfora para los movimientos de los cuerpos celestes, particularmente el Sol, la Luna y Venus; el movimiento de la pelota se puede interpretar como la representación del Sol (la luz, el día, la vida) viajando dentro y fuera del inframundo, cuya entrada está simbolizada por el estrecho callejón de la cancha. En casos como en México central (Xochicalco) o Chichén Itzá, donde las canchas tenían un marcador con forma de un anillo de piedra (figura 1), el paso de la pelota por ese anillo era un símbolo del momento en que la Tierra se tragaba al Sol (la



Figura 3. Vista reconstructiva de la ciudad de Copán con la cancha de pelota en la plaza principal (dibujo: Tatiana Proskouriakoff).



Figura 4. El juego de pelota hundido de Toniná (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).

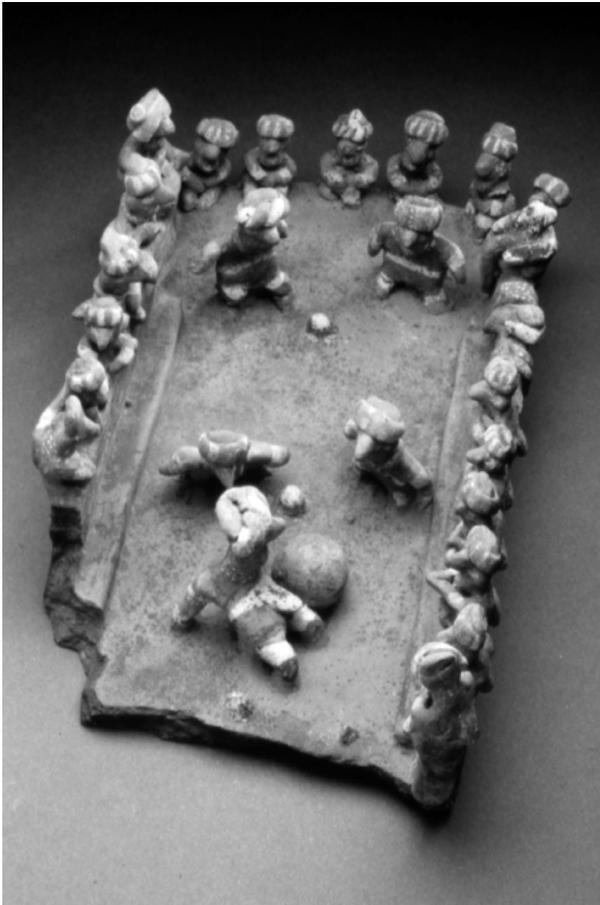


Figura 5. *Maqueta de un juego de pelota de Nayarit*  
(fotografía: cortesía del Museo de Arte del Condado de Los Ángeles).

noche, la oscuridad, la muerte). Esto significaba el final del juego y el sacrificio subsiguiente de los perdedores, a manera de ofrenda para que el Sol renaciera al día siguiente y la vida continuara. El renacimiento del Sol en la mañana era el resultado de su triunfo sobre la Luna, las estrellas y toda clase de fuerzas de la oscuridad (Schele y Freidel 1990). Para que el Sol pudiera derrotar a los poderes del inframundo necesitaba ser alimentado con sangre humana, y así, asociado a las lluvias, producía la germinación de las plantas. De este modo, el juego de pelota se relacionaba con el universo a través del sacrificio, la decapitación y la mutilación.

En los relieves sacrificatorios de las canchas de pelota de Chichén Itzá (figura 6) y El Tajín, la sangre se convierte en serpientes y plantas para mostrar su poder fertilizante. De hecho, las seis serpientes que emanan del jugador decapitado de Chichén Itzá se leen *wak kan*, el mismo nombre del Árbol del Mundo o Árbol de la Vida (Freidel y Schele 1993). En este contexto, esta imagen es equivalente a la cruz foliada de Palenque.

El lirio de agua es una planta-flor dual que vive en el agua, abre sus hojas al amanecer y las cierra en el crepúsculo. Como la datura, sus propiedades alucinógenas la hacen un vehículo de conexión entre el mundo medio y el inframundo, la misma función que tiene el juego de pelota (Dobkin de Ríos 1974: 147-164; Uriarte 2000: 28-35).

Entre los mayas, las alegorías de la muerte y la resurrección eran también comparadas con el ciclo vital del maíz. Como los perdedores del juego de pelota eran decapitados al igual que el Dios del Maíz, que fue enterrado en la cancha de Xibalbá por los Señores de la Muerte, podemos ver una relación entre el juego y los rituales agrícolas de la cosecha de maíz. En este contexto, las canchas eran milpas metafóricas que jugaban un papel cósmico en el sustento de los seres humanos y de los dioses. En una visita que hice en 2002 al sitio arqueológico de Teuchitlán

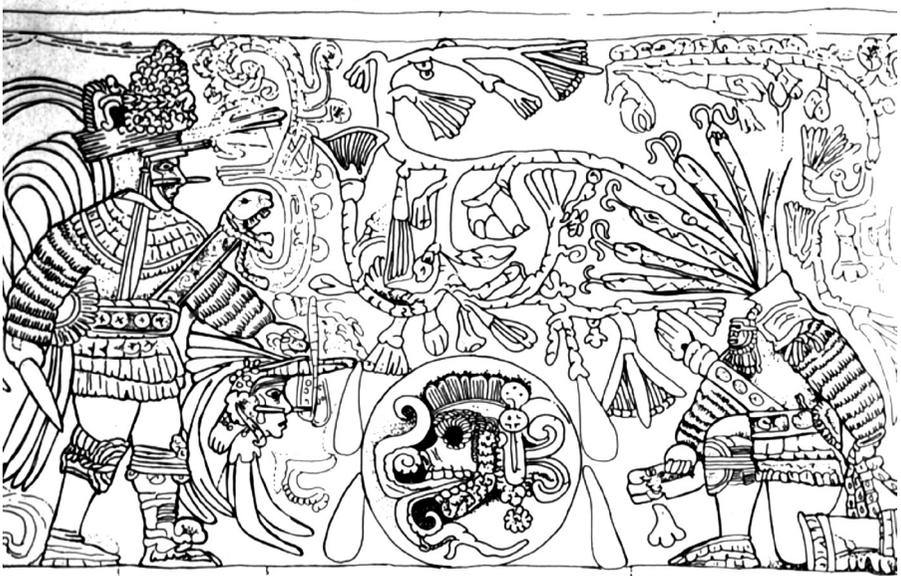


Figura 6. Relieve en la cancha de pelota de Chichén Itzá que representa una escena de decapitación (dibujo: Linda Schele).

en compañía del arqueólogo Otto Schöndube, me di cuenta de que en la cancha de pelota había crecido una milpa, lo que me emocionó sobremanera, pues en realidad lo que estábamos presenciando era la extraordinaria experiencia de ver el juego de pelota como una personificación de una milpa verdadera. Estábamos asistiendo a la resurrección del dios del maíz en la cancha. Así, confirmábamos que la salida del Sol desde el inframundo y su trayecto diario en el cielo hace posible la fecundidad de la tierra, y esto, a su vez, el crecimiento del maíz (Aguilar 2004: 15-16).<sup>1</sup>

Como ha sido indicado en el *Popol Vuh* (1993) y en la evidencia arqueológica, el juego de pelota se convierte en la metáfora de la vida, de la muerte y de la regeneración (el ciclo total de la vida), en donde los héroes gemelos resucitan a su padre, el Dios de Maíz, en la cancha de la muerte.

El juego de pelota sirvió también como representación de la guerra e incluía prácticas de sacrificio humano. Al final del juego ritual, los perdedores eran decapitados, simbolizando la cosecha de las mazorcas de maíz, así como la muerte y el renacimiento eventual del Sol o la Luna, según sus movimientos cíclicos.<sup>2</sup> Estas acciones producían la fecundidad agrícola estacional.

En la *Historia tolteca-chichimeca* (1989) hay una imagen (figura 7) que muestra los símbolos de fundación de Culhuacan-Chicomoztoc: las dos corrientes de agua y fuego, el agrupamiento de tules y carrizos que lo definen como una *tollan*, los sauces blancos y los lirios de agua; próximo a ellos está un juego de pelota asociado significativamente con la fundación del sitio. Dos señores tolteca-chichimecas juegan a la pelota allí para legitimizar sus gobiernos. El juego de pelota se llama *nauallachtli*, que significa “el juego de pelota mágico” o “el juego de pelota del *nahual* (hechicero)”. En este contexto, parece que este juego de pelota estaba dedicado al dios Tláloc en su papel de productor de la fecundidad, una metáfora de la función del poder político, lo que sugiere que el juego existe desde el origen mismo de la humanidad.

Sabemos que para los aztecas el juego de pelota era considerado como un modelo del cosmos y el movimiento de la pelota en la cancha como un símbolo del Sol en su viaje diario por el cielo. La cancha se llamaba *tlachco* o *tlachtli*, la acción de jugar con las nalgas era *ullama* y el juego mismo era *ullamaliztli*. La importancia ritual de este juego es evidente por el hecho de que cuando los Aztecas se asentaban en un sitio, como se narra en el mito de la fundación de

<sup>1</sup> En náhuatl, la palabra *ulli* significa “hule” o “caucho” y tiene la misma raíz que *ollin* (movimiento), entonces el movimiento de la pelota hecha de caucho (hule) representa el continuo dinamismo de las fuerzas opuestas del universo, así como su armonía y equilibrio (Uriarte 2000: 28-35).

<sup>2</sup> La forma de la letra I de las canchas (figura 1) representa un torso estilizado de un cuerpo humano sin cabeza. Su cabeza es precisamente la pelota (Gillespie 1991: 317-346).

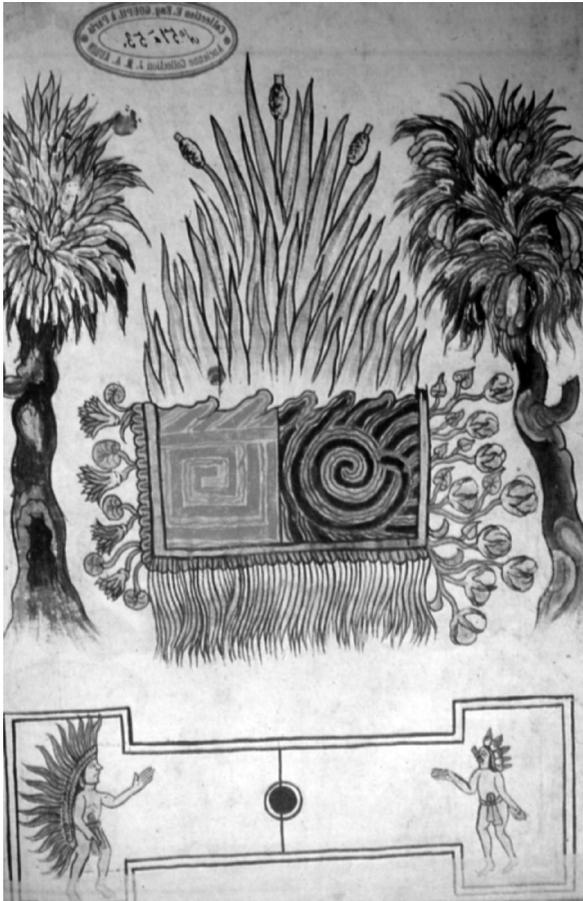


Figura 7. Símbolos de fundación de Tollan y la cancha de Chicomoxtoc (Historia tolteca-chichimeca).

Coatepec, su primer acto era la construcción de un santuario a Huitzilopochtli y próximo a éste una cancha (Sahagún 1973; Heyden y Villaseñor 1992; Alvarado Tezozomoc 1980).

Del mito de Coatepec podemos deducir que el hecho de la construcción de una cancha era un acto de posesión territorial en que el paisaje natural se transformaba en un espacio socioexistencial en el umbral entre la naturaleza y la cultura (Gillespie 1991: 317-346).

Concluimos esta sección afirmando que la cancha de pelota era un lugar con atribuciones importantes y muy significativas. Era el lugar de transición entre el

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

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

Las canchas de pelota desaparecieron como formas arquitectónicas del paisaje sagrado, pero no su significado y simbolismo como portales al inframundo; esa función fue retenida por los cementerios cristianos de las comunidades de hoy (figura 8). En este contexto, los cementerios para las poblaciones indígenas cristianizadas modernas no son lugares de frustración, sino el ambiente para el contacto con los ancestros y las conexiones con el mundo sobrenatural de la vida eterna. Así, el cementerio moderno para las comunidades indígenas es un lugar transicional entre el mundo, el cielo y el inframundo, que substituye el complejo de la pirámide-tumba y el juego de pelota. El cementerio es una moderna cancha de pelota, el portal que divide la vida de la muerte.

### EL PROYECTO *ULAMA*

A partir de la lectura de los estudios que el antropólogo Ted Leyenaar publicó en 1978 y en los que hablaba sobre el peligro de extinción del *ulama*, en 2002 me surgió la preocupación de que si éste desapareciera se perdería el que es quizá el deporte de equipo más antiguo del mundo. Con el apoyo y recursos ofrecidos por el Sr. Manuel Gómez-Rubio, fundador de la Asociación de Gestores del Patrimonio Histórico y Cultural de Mazatlán (Sociedad Histórica de Mazatlán) y sus miembros, así como con el de una beca de la Universidad Estatal de California en Los Ángeles, organicé un proyecto de investigación y documentación para conocer el estado actual del *ulama*. Así nació el Proyecto *Ulama* 2003-2013.



Figura 8. Cementerio de Nochistlán, Zacatecas (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).

El Proyecto *ulama* contó con la participación de cinco estudiantes de Historia del Arte (María Ramos, Mario Dávila, Luis Ramírez, Javier Cordón y Dianna Santillano), uno de Historia (Ricardo García) y dos de Antropología (César Espinosa y Sergio Garza), además de la colaboración del Dr. James Brady, profesor de Antropología de la misma Universidad Estatal de California (figura 9). En el momento actual estoy preparando la edición del libro que contiene los resultados del proyecto en función de los temas estudiados por todo el equipo durante los diez años de trabajo. El libro lleva el nombre tentativo de: *Ulama: survival of a Mesoamerican ballgame*.

Nuestro punto de partida fue el argumento ya planteado por Leyenaar (1978) de que el *ulama* es una supervivencia del *ullamaliztli*, el juego de pelota jugado por los aztecas y otros pueblos mesoamericanos. La investigación consistió en la observación de juegos y en entrevistas a jugadores y a diversos informantes en un grupo de poblaciones del estado de Sinaloa, donde este ancestral juego de pelota todavía se practica. Entre todos los miembros del proyecto, preparamos amplios cuestionarios buscando respuestas que dieran luz en relación con el significado e importancia del juego de pelota en la actualidad y su conexión con las épocas precolombinas (figura 10). Entre los temas estudiados estuvieron: la historia, la filosofía y simbolismo del juego de pelota mesoamericano, las fuentes primarias



Figura 9. Equipo del Proyecto Ulama en la población de El Quelite, Sinaloa, durante la temporada 2006 (María, Javier, Dianna, Luis y Dr. Manuel Aguilar-Moreno).

relativas a la observación y valoración del juego por cronistas y académicos, el origen lingüístico de los términos usados en el *ulama*, las reglas y conteo en el juego, la ubicación del *taste* (cancha, de la palabra azteca *tlachtli*) dentro del entorno social actual, las implicaciones de la producción de las pelotas de hule, el origen y evolución del “uniforme” que llaman fajado, las biografías y anécdotas de los jugadores de diversas generaciones, y el papel de las mujeres en el juego. Los resultados preliminares de las investigaciones se presentaron durante el Primer Congreso Internacional Sobre Juego de Hule Mesoamericano, realizado en Mazatlán del 28 al 30 de marzo de 2003 y se publicaron en el número 56 de la revista *Estudios Jaliscienses*, editada por el Colegio de Jalisco en mayo de 2004.

El objetivo principal de esta investigación es continuar con el estudio sistemático realizado desde hace más de setenta años sobre el *ulama*, además de ampliar algunos puntos sobre temas ya estudiados y contribuir con algunos aspectos no abordados en trabajos anteriores. Como antecedentes, existen las investigaciones de la estadounidense Isabel Kelly en Nayarit, Sinaloa y Durango en los años cuarenta del siglo XX, coincidiendo con un momento de gran actividad de la práctica del *ulama* en muchas comunidades. Entre los años cincuenta y ochenta de dicho siglo, el mazatleco Miguel Valadés se dedicó a recolectar datos muy valiosos sobre el juego y su apoyo ayudó a preservarlo. En los años setenta destaca el trabajo muy



Figura 10. Sesión de discusión de datos del Proyecto Ulama en la ciudad de Mazatlán, Sinaloa, durante la temporada 2004.

sólido de tipo etnográfico del holandés Ted Leyenaar. En los años ochenta otro mazatleco, el director de cine Roberto Rochín, hizo la interesante película *Ulama: El juego de la vida y de la muerte* que difundió el conocimiento del *ulama* entre el gran público. También entre los ochenta y hasta 1991 aparecen los estudios interdisciplinarios realizados y coordinados por María Teresa Uriarte. A doce años de distancia de estos últimos, llega el Proyecto *Ulama* 2003 de la Universidad Estatal de California en Los Ángeles, tratando de aportar algunas respuestas novedosas sobre el tema, con la intención de contribuir al conocimiento y a la supervivencia de este juego de pelota milenario.

Existen tres juegos de pelota de hule que han sobrevivido en Sinaloa: *ulama* de palo, *ulama* de antebrazo y *ulama* de cadera. Al primero, que se juega con un mazo pesado, no lo consideramos objeto directo de nuestro estudio porque había desaparecido en los años cincuenta y revivió con gran vitalidad desde los ochenta del siglo pasado hasta la fecha (figura 11). El *ulama* de antebrazo se juega con una bola pequeña que pesa aproximadamente medio kilogramo y se golpea con el antebrazo cerca del codo (figura 12); este juego predomina en algunas comu-

nidades de la parte norte del estado, se juega con apuestas y es muy popular, por lo que no está en peligro de extinción. El *ulama* de cadera se juega con una bola que pesa de 3.5 a 4 kilogramos y se golpea con la cadera o parte alta de la pierna (figura 13); se juega en comunidades del sur de Sinaloa y son ya muy pocos los jugadores que quedan; en la ciudad de Escuinapa lo practica únicamente la familia Huaira. El juego existe también en tres poblaciones pequeñas de las inmediaciones de Mazatlán que no sobrepasan los 150 habitantes cada una: La Sávila, La Mora Escarbada, y Los Llanitos. Para eficientar el tiempo de investigación disponible y dado que esta variedad de *ulama* está en riesgo de extinción, concentramos nuestro estudio en ésta (Aguilar y Brady 2004), además de que es la forma de juego más relacionada a las descripciones etnohistóricas del juego azteca *ullamaliztli* y en general en toda Mesoamérica (Durán 2002; Sahagún 1973; Torquemada 1964).

*ULAMA: CONTINUIDAD DEL JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO Y SU DIMENSIÓN SOCIAL EN LA VIDA DE LAS COMUNIDADES CONTEMPORÁNEAS*

El *ulama* actual aparenta ser un juego secular, y nuestro estudio no detectó comportamientos o creencias aún asociados con el juego que pudieran ser descritos como exclusivamente religiosos. No obstante, sí pudimos documentar un número de costumbres y tradiciones que operan en un nivel menos explícito actualmente —o en la segunda mitad del siglo XX— y que señalan la existencia en el pasado de abundantes elementos rituales e ideológicos (Leyenaar 2001: 123; Aguilar y Brady 2004).

Parece ser que el juego azteca, *ullamaliztli*, estaba estrechamente relacionado con fiestas religiosas y se jugaba en las celebraciones de aquellos tiempos. Motolinía (1971: 381) dice que: “En los principales juegos o *tlachco* jugaban los señores y principales y grandes jugadores, y por adornar su mercado los días de feria principalmente”. En nuestras investigaciones etnográficas recaudamos una gran cantidad de evidencias que sugieren que este modelo sobrevivió, pero fue transferido a celebraciones de días de santos cristianos y mantenido hasta épocas recientes (Garza *et al.* 2004: 29). Hasta hace poco tiempo, el *ulama* se jugaba por la mañana del día de la fiesta del santo patrón en el pueblo de Los Llanitos. Fito Lizárraga (figura 14) dice que cuando era adolescente a finales de los años cincuenta y a principios de los sesenta, jugaba el juego siempre que había fiestas. Durante el mismo periodo, Maricela Osuna Cañedo indica que: “Cada 24 de junio se celebra el día de San Juan Bautista, el santo patrón de Villa Unión, y el juego era parte de las fiestas. Del mismo modo, en otros pueblos cuando celebraban a su santo patrón jugaban el juego de pelota”. Antonio Velarde, veterano jugador

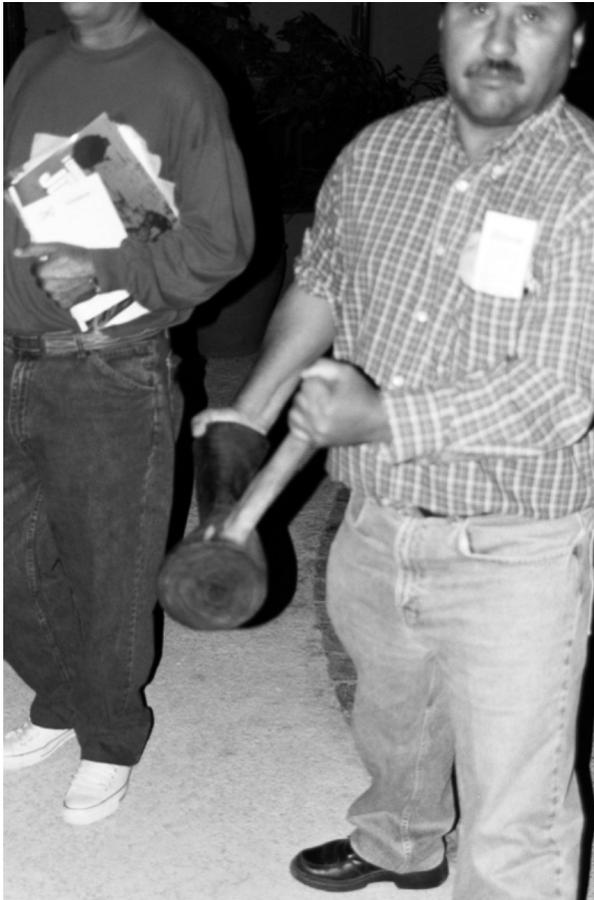


Figura 11. *Ulama de mazo* (fotografía: Luis Ramírez).

de Villa Unión conocido como “El Gallo”, coincidió: “En todas las fiestas del pueblo se jugaba el *ulama*”; su amigo Ramón Carquí, apodado “El Yapiz”, dijo aún más enfáticamente: “Si no hay *ulama* no es fiesta”. Rafael Cázares Lizárraga (figura 15), un exjugador de *ulama* de 94 años de edad (en 2003), residente de La Sávila y conocido como “El Huilo” comenta que: “El hule se jugaba en los días de fiesta y había música y comida”. Incluso hoy, Chuy Páez de Los Llanitos dice: “Muchos de los viejos quieren volver a jugar el juego durante las fiestas. Dicen que así es como debe ser” (Garza *et al.* 2004: 30). Isabel Kelly (1943: 170-171) reporta que en Acaponeta, Nayarit, durante los años treinta del siglo XX el juego era “enteramente secular, excepto por el hecho de que los días de fiestas religiosas



Figura 12. *Dulce Villa jugando ulama de antebrazo* (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).



Figura 13. *Ulama de cadera* (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).

eran favorecidos para el juego.” Así, los datos parecen coincidir en que había una práctica extensa de programar juegos como parte de las celebraciones de fiestas religiosas y hay, aún ahora, una presión normativa para continuar la costumbre.

La abstinencia sexual antes de los juegos y el entrenamiento bajo la supervisión de un patrón parecen ser vestigios de las prácticas pasadas. La abstinencia de relaciones sexuales antes de eventos religiosos o semireligiosos ha sido frecuentemente usada como parte del proceso de separación sexual con fines de purificación, y se ha visto antes de las ceremonias de plantación de maíz y rituales conducidos en grutas (Thompson 1970: 173). Kelly (1973: 171) observa que la prohibición de relaciones sexuales antes del juego existió en los años treinta del siglo XX. Nuestro informante de mayor edad, “El Huilo”, también comenta sobre esta práctica; dice que:

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

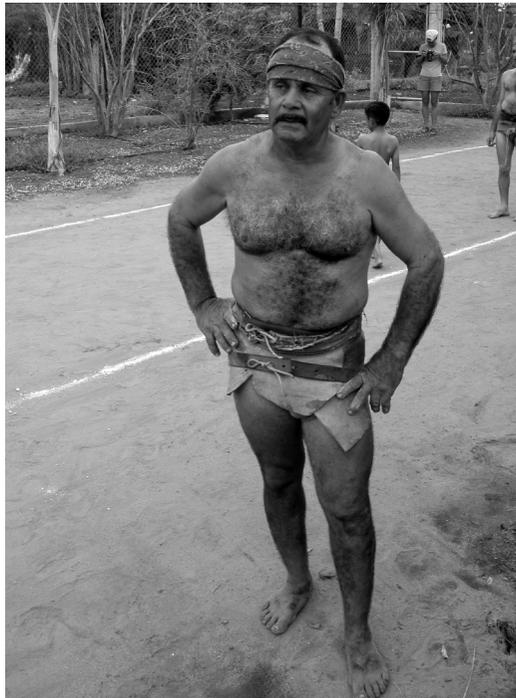


Figura 14. Fito Lizárraga jugando ulama de cadera en Los Llanitos (2003)  
(fotografía: Karla Lopez).



Figura 15. Rafael “El Huilo” Cázares de 94 años hablando de sus experiencias en el ulama (2003). “El Huilo” murió en 2012 a la edad de 103 años (Fotografía: David Mallin).

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

También queremos recalcar que las fiestas que le siguen a los juegos entre pueblos, como la que se organizó después del juego que presenciamos entre Los Llanitos y Escuinapa, son costumbres que han sido documentadas en fuentes etnohistóricas de esta área (Garza *et al.* 2004: 31).

Es significativo el hecho de que los jugadores opinen que la creación del *taste* implica una obligación moral para cuidarlo. En casi todas las comunidades que visitamos encontramos evidencia de que el *taste* está ubicado en asociación directa con características del paisaje sagrado. Nos contaron varias historias legendarias de canchas (*tastes*) que se encontraban en lo alto de los cerros donde jugaban los antiguos indios. En algunos casos, como en el pueblo de La Sávila (figura 16), el *taste* moderno estuvo situado junto al río en un lugar marcado con petroglifos, lo cual indica que el sitio fue importante desde el pasado ancestral. No hay que olvidar que el río está relacionado con la noción del “acuoso inframundo”. En una ocasión en que el río se desbordó y destruyó el *taste*, lo reubicaron junto

al cementerio, lo cual se asocia a la idea de que la cancha de pelota es un lugar transicional entre la vida y la muerte. Esto no parece casual porque en el pueblo de Villa Unión, el *taste* estuvo también cerca del cementerio (Garza *et al.* 2004: 34-35). Sin embargo, en general, los residentes de las comunidades no parecen estar conscientes de la asociación de los *tastes* con lugares importantes en el espacio sagrado (montañas, ríos, y cementerios). Más bien, la repetida asociación de las canchas con lugares sagrados deriva de los valores subconscientes de la comunidad sobre la organización del paisaje cultural, que resulta en la selección de lugares que son sentidos implícitamente como buenos, correctos o apropiados. Estos conceptos fueron consistentes con otros datos recolectados sobre la importancia de las canchas en la óptica de la gente. Estas estructuras en algún momento llegaron a simbolizar a la comunidad, así que la elaboración del *taste* fue una marca de orgullo cívico. Hay también indicaciones etnográficas de que las canchas han servido como lugares de juntas públicas para la discusión de asuntos de la comunidad (Garza *et al.* 2004: 39).

#### EL ULAMA Y SUS REGLAS

La similitud del juego moderno con su contraparte antigua se puede observar inmediatamente en la vestimenta de los jugadores (figura 17). El traje, llamado fajado, consiste de tres partes (en algunas ocasiones, de cuatro). La primera es la *gamuza* que es una pieza de cuero o de tela que se amarra como un taparrabos, muy similar al antiguo vestido que aparece en el libro de Christoph Weiditz del siglo XVI (Weiditz 1994) (figura 18). En la población de Los Llanitos la gamuza está hecha con piel de venado, vaca o cabra. El segundo elemento del fajado es el *chimali* o *chimale* que es un cinturón de cuero de aproximadamente cinco centímetros de ancho, que va ajustado alrededor de la cintura y de los glúteos para mantenerlos apretados y evitar desgarres musculares con el impacto de la bola. El nombre se deriva de la palabra nahua *chimalli* que significa “escudo” o “protección”. Kelly (1943: 170-171) dice que en Nayarit en los años treinta, el *chimali* estaba hecho de la corteza de la raíz de ciertos árboles. La tercera pieza, la *faja*, es una tira de tela que sostiene la gamuza y le da firmeza al área abdominal a la vez que ofrece una protección adicional. Kelly menciona que algunos jugadores envolvían secciones de llanta de automóvil bajo el *chimali* para mayor protección. La cuarta pieza se llama *bota* y es un pedazo de cuero que usan algunos jugadores y se pone, bajo la gamuza, en la cadera con que se golpea la pelota, para amortiguar un poco más el impacto (figura 19) (Cordón en Aguilar-Moreno [en proceso]). Cuando no está en uso, el fajado se enrolla cuidadosamente y se cuelga de alguna alcaiyata o



Figura 16. El pueblo de La Sávila, Sinaloa, y al fondo el cerro del legendario taste precolombino (Fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).

viga del tejado de las casas, de una manera parecida a como lo hacían los aztecas según la descripción de Durán (2002: 215-216) o los héroes gemelos en el *Popol Vuh* (1993) (figura 20).

El *ulama* se juega en un campo llamado *taste*, de aproximadamente 60 metros de largo y 4 de ancho. El *taste* se divide en dos mitades por una línea llamada *analco*. En Los Llanitos esta línea está enmarcada por dos piedras colocadas en el piso en cada lado del *taste*. Líneas paralelas que corren a lo largo del *taste* marcan los límites de cada lado. Finalmente, las líneas finales se conocen como *chichis*. El tamaño de los equipos puede variar, pero generalmente es de entre tres y cinco jugadores a los que llaman *taures* (figura 21). El juego comienza con un equipo haciendo el saque, que puede ser de dos tipos. En el primero se lanza la bola por el aire pasando sobre el *analco* (*male* por arriba) y en el segundo, se rueda la pelota cruzando también el *analco* (*male* por abajo) (figura 22). El tipo de servicio cambia de acuerdo con el puntaje del juego. Los puntos (rayas) se logran cuando alguno de los equipos no regresa la pelota del otro lado del *analco* o cuando esta cruza la raya final de la cancha enemiga. El equipo que logre primero ocho rayas, gana el juego (figura 23).



Figura 17. Jugadores de Los Llanitos ataviados con sus fajados (Fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).



Figura 18. Jugadores de pelota llevados a Europa por Hernán Cortés (Weiditz 1528).



Figura 19. *Las cuatro piezas del fajado* (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno)



Figura 20. *El fajado guardado en la casa, al estilo del Popol Vuh* (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).

A guisa de ejemplo, a continuación presento el marcador de un juego que presenciarnos en La Sávila el 12 de Septiembre de 2004 entre jugadores del mismo pueblo y cuyos equipos llamamos A y B.

Equipo A	Equipo B
0	0
0	1
1	0
2	0
3	0
U-3	1
0	2
0	3
1	U-3
0	3
1	U-3
2	0
U-3	1
3	0
4	0
4	1
4	2
5	U-3
6	0
U-7	1
5	2
6	U-3
7	0
6	1
U-7	2
5	3
6	U-3
7	0
8	0
Final	

Si el equipo B hiciera otro punto, entonces el marcador sería 0-4. Hay que anotar que el equipo A caería a 0 porque no existe el empate.



Figura 21. Toste *durante un juego* (fotografía: David Mallin)



Figura 22. *Contestando el male por abajo* (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).



Figura 23. *Pasando la pelota sobre el analco* (Fotografía: David Mallin).

Las reglas del *ulama* son complicadas y nos llevó un buen tiempo entenderlas. Nos dimos cuenta de que la lógica del juego no es “occidental” pues en nuestros juegos estamos acostumbrados a marcadores lineales acumulativos y existe el empate. Si usamos el fútbol como ejemplo, es claro que puede haber marcadores como 1-0, 1-1, 2-1, 2-2, 3-2, 4-2, etcétera, y una vez que se ha ganado un punto, ya no se pierde. En el *ulama* la marcación no es lineal, sino oscilatoria, funciona como un tipo de bimbalete donde los puntos de los equipos (las rayas) suben y bajan. La fase *urria* (U) que ocurre entre 2 y 3 y entre 6 y 7 es un paso transicional que es el que determina el ascenso o el descenso del marcador como se aprecia en el juego presentado. Este comportamiento del juego de pelota es consistente con la ideología mesoamericana, pues no hay que olvidar que el juego fue en un principio una práctica ritual en la que se hacía una representación de la dinámica del cosmos y el movimiento de los cuerpos celestes. Los mesoamericanos creían que la vida en el universo se sostenía por la acción equilibrante entre fuerzas contrarias y complementarias, que tenían que estar en movimiento perpetuo. La oscilación en el marcador del *ulama* simboliza esa dualidad entre fuerzas contrarias y complementarias como: luz-obscuridad, día-noche, alto-bajo, calor-frío, vida-muerte, fertilidad-sequía, etc. (Ramírez y Aguilar-Moreno en Aguilar-Moreno [en proceso]).

Por lo que pudimos observar en el ejemplo anterior, las reglas del *ulama* son muy complejas y no todos los jugadores las conocen en detalle o las entienden de la misma forma. Algunos jugadores nos dijeron que las reglas eran tan complicadas que se tenía que jugar el *ulama* por lo menos durante diez años para entenderlas bien (esta afirmación es muy exagerada; sin embargo, tiene algo de cierto). Como las reglas no están formalizadas ni escritas, hay muchas diferencias de opinión en su aplicación y nos dimos cuenta en nuestras investigaciones de que hay diferencias intergeneracionales en la forma de entenderlas. También parece que hay diferencias regionales: en un juego de exhibición que observamos entre los equipos de Los Llanitos y Escuinapa hubo una gran alegata sobre la forma de hacer el saque para iniciar el juego: los Llanitos querían empezar con el tipo de servicio que se llama *male por abajo* como lo describió Leyenaar (1978) en Sinaloa, mientras que Escuinapa lo quería hacer con el tipo de *male por arriba* como lo consignó Kelly (1943) para el norte de Nayarit (figura 24).

Debido a la complejidad de las reglas que no todos los jugadores entienden igual, el papel del veedor o juez es muy importante. El veedor, generalmente un jugador veterano o retirado, tiene la última palabra (figura 25). En los juegos entre dos comunidades distintas, debe de haber un veedor de cada equipo y éstos solo se involucran si los equipos discrepan en alguna jugada o punto. Parece ser que hay un protocolo en cómo las disputas se le presentan al veedor. En el juego que observamos entre Los Llanitos y Escuinapa, un jugador de Escuinapa le pidió su intervención al veedor debido a una jugada dudosa; mientras el punto estaba en discusión, un segundo jugador del mismo equipo le hizo un comentario al veedor. El veedor inmediatamente regañó al jugador y descalificó la petición de Escuinapa arguyendo que sólo un asunto podía ser considerado a la vez. Esta supuesta regla protege al veedor de ser presionado o abrumado por las disputas acaloradas de los jugadores. La edad parece ser también un elemento de importancia en las disputas. En otro desacuerdo entre los mismos equipos, Modesto Huaira, un veterano jugador de Escuinapa, asumió el papel de veedor porque su equipo no había llevado ninguno; él pretendía tener la razón fundamentado en la autoridad de la experiencia dada por su edad; en respuesta, el equipo de Los Llanitos llamó a Rafael “El Huilo” Cázares, un anciano exjugador de La Sábila de 94 años (en 2003) para clarificar la disputa y éste, por ser todavía mayor, creía tener más autoridad. El jugador de Escuinapa le dijo: “Tu serás más viejo, pero yo he jugado por más tiempo que tú”. Edad y experiencia son dos elementos que juegan un papel importante en el manejo de problemas en el juego. En nuestra observación nos fue claro ver que la resolución de desacuerdos en el juego no sigue reglas fijas como los jugadores creían entender.



Figura 24. Alegata entre Fito Lizárraga y Chuy Páez de Los Llanitos contra Modesto Huaira de Escuinapa (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).

En el pasado, los veedores posiblemente tenían más control de las situaciones. Ambos, Kelly (1943) y “El Huilo”, confirmaron que la competencia entre comunidades dependía muy frecuentemente de la manipulación de organizadores y supervisores. Kelly comentó que los patrocinadores tenían el poder de flagelar o castigar jugadores que no estuvieran dando su máxima capacidad. Estos individuos, conocidos como los “dueños del juego”, podían servir también como jueces. Si esto ocurría, entonces los veedores en el pasado tenían más poder que en la actualidad.

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

“Debemos jugar con las reglas, debemos respetar las reglas”. Por otro lado, los jugadores de Escuinapa sostenían el mismo principio, pero el verdadero problema era saber cuáles reglas eran las “correctas”.

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



Figura 25. Los veedores arbitrando un juego en la población de La Mora Escarbada (fotografía: David Mallin).

EL FUTURO DEL *ULAMA*

Uno de los aspectos más críticos de la situación actual del *ulama* de cadera es su futuro. Dado que sólo hay cuatro comunidades en todo México en donde se practica esta variante del juego, y el hecho de que el número de jugadores activos sea de solamente entre 30 y 40, se ve que está en inminente peligro de extinción (figura 26). Las causas principales de esta crisis son varias: en la actualidad son pocos los papás que enseñan el juego a sus hijos, el cual es percibido por algunos de los muchachos actuales como un juego violento y peligroso, además de que presenta pocos beneficios económicos a diferencia de otros deportes, como el beisbol o el futbol donde está la posibilidad de acceder a equipos profesionales, el apoyo gubernamental ha sido esporádico, y quizá la más importante es la dificultad para conseguir los materiales para fabricar pelotas de hule (figura 27). Además de la casi completa desaparición de árboles de hule en Sinaloa, es muy difícil tener acceso a las zonas donde todavía sobreviven algunos de ellos, por lo que una cubeta de látex para fabricar una o dos pelotas cuesta aproximadamente 10 000 pesos; traer el látex del sureste de México es también muy caro, tomando en cuenta que los jugadores de *ulama* son campesinos con una economía muy limitada, además quedan muy pocas personas (probablemente sólo dos o tres) en la región que conocen la técnica de origen precolombino que consiste en mezclar látex con una raíz que le llaman *machacuana* para fabricar las pelotas (Rochín en Solís *et al.* 2010; Aguilar Moreno [en proceso]).

Nuestro Proyecto *Ulama*, con la intención de ayudar a la supervivencia del juego, tuvo como una de sus actividades la creación de pelotas experimentales con látex procesado y catalizadores sustitutos que pudieran funcionar a un costo más accesible (figura 28). Después de once intentos, logramos crear una pelota que cumplía con los requisitos de peso, tamaño, textura y flexibilidad con que debe cumplir una buena pelota de *ulama*. Todo ese proceso, que resultó bastante agotador, está documentado y se les enseñó la técnica más adecuada a un grupo de jóvenes de la comunidad de La Sávila en 2013 para que ellos puedan fabricar sus propias pelotas<sup>3</sup> (figura 29) (Aguilar-Moreno [en proceso]).

Como lo hemos explicado, la supervivencia del *ulama* de cadera está en situación muy precaria y ya en los setenta Ted Leyenaar (1978) vaticinaba su desaparición, pues para poder organizar un partido tuvo que ir él mismo en un Volkswagen a recoger jugadores a diversos pueblos para que se completaran los equipos; sin embargo, ha habido algunos factores que en forma milagrosa han

<sup>3</sup> Entre los jugadores de la Sávila a quienes se les enseñó la técnica para fabricar pelotas, estaban los hermanos Luis (Lichi) y Edgar Lizárraga, hijos de Don Manuel y excelentes jugadores de *ulama*.

ayudado a que el ancestral juego no muera. Los hermanos Páez y su tío Fito Lizárraga han motivado a la gente de Los Llanitos a inculcar en sus hijos la práctica del juego y han preservado con gran celo la única pelota y el magnífico *taste* que tienen (figura 30). Los primos de los Páez de la vecina comunidad de El Chamizal también han aprendido a jugar y ya tienen su equipo que puede jugar los fines de semana contra la gente de Los Llanitos. En La Sávila, don Manuel Lizárraga (q. e. p. d.) enseñó a sus ocho hijos (incluyendo una mujer)<sup>4</sup> a jugar Ulama y ellos exportaron el juego a Xcaret, cerca de Cancún, Quintana Roo (figura 31). El parque temático de Xcaret, en su afán de impresionar a los turistas, creó una cancha y un espectáculo de “Juego de Pelota Maya”. Como en la península de Yucatán ya no existían jugadores de pelota, se les ocurrió contratar a los muchachos de La Sávila, vestirlos de mayas y ponerlos a jugar (figura 32). En otras palabras, los jugadores sinaloenses de *ulama* se pusieron penachos y taparrabos y se convirtieron en mayas, para el regocijo de los turistas. De esta manera, el *ulama* se convirtió en un deporte comercial y se juega con reglas simplificadas, a la manera del fútbol; al mismo tiempo, trajo un beneficio económico a los jugadores porque, aunque los salarios no se comparan con los de los deportistas profesionales, alcanzan para darles una mejor posición económica a sus familias. Varios de ellos se han casado con mujeres mayas y se han quedado permanentemente en la región, lo que ha permitido que estén enseñando a jugar el *ulama* a muchachos mayas locales quienes también podrán tener trabajo como jugadores y, con ello, se mantendrá vigente el juego. El “exotismo” que tiene el *ulama* a los ojos de los extranjeros, hizo que los jugadores de Los Llanitos dieran un juego de exhibición en el Festival Cultural Internacional de Barcelona en 2004.

Esta “internacionalización” del *ulama* en la Riviera Maya (Xcaret) y en otras partes del mundo, aunado a los esfuerzos que ha hecho el Dr. Marcos Osuna en la misma Sávila, para utilizar el *ulama* como una atracción turística, está dando fuentes de trabajo a los muchachos locales y ha ayudado al *ulama* en su supervivencia (figura 33).

Aunque el *ulama* de cadera ha estado al borde de la extinción desde hace ya muchos años, hasta ahora se ha reinventado y sigue demostrando su vocación de transformar la muerte en vida (figura 34). Las comunidades con gran tenacidad lo siguen transmitiendo de generación en generación. Tenemos que seguir apoyando la existencia de esta tradición milenaria que, como el Ave Fénix, ha resurgido de sus cenizas. Si el *ulama* de cadera muere, desaparecería el que es quizá el deporte

<sup>4</sup> Para abundar en el tema del papel de las mujeres en el *ulama*, ver Ramos y Espinosa (2004) y en un futuro Ramos en Aguilar-Moreno (en proceso). Nuestro proyecto encontró datos interesantes y novedosos que demuestran que efectivamente hay mujeres que han jugado y todavía juegan el *ulama*, contra la idea preexistente de que este es un juego exclusivamente de hombres.



Figura 26. *El Lichi Lizárraga contestando un male por arriba* (fotografía: David Mallin).



Figura 27. *Pelota original de Ulama hecha con la técnica tradicional precolombina* (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).



Figura 28. *Creación de una pelota de Ulama con metodos modernos* (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).



Figura 29. *Muchachos de La Sávila aprendiendo a hacer pelotas de Ulama con la técnica tradicional precolombina* (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).



Figura 30. Niños jugando Ulama en Los Llanitos (fotografía: Luis Ramírez).



Figura 31. Manuel Lizárraga con tres de sus hijos jugadores de Ulama en La Savila (Lichi, Edgar y Yahaira) (fotografía: María Ramos).



Figura 32. *Jugadores de Ulama en Xcaret, Quintana Roo, vestidos como Mayas antiguos* (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).

de equipo más antiguo en la historia del mundo y, con ello, también moriría un pedazo de nosotros mismos.

#### AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer efusivamente a todas las personas que me ayudaron de diversas maneras a hacer posible este artículo: a Ted Leyenaar (q.e.p.d.) por su generosidad en compartir sus conocimientos y descubrimientos sobre el *ulama*; a Eric Taladoire por su valiosa asesoría académica que ha sido fundamental para nuestro Proyecto *Ulama* y por su admirable calidad humana; a mi equipo del Proyecto *Ulama* 2003-2013 (Luis, María, Dianna, Ricardo, Javier, César, Sergio, Mario y Jim), por tantos esfuerzos y dedicado trabajo a lo largo de diez años; a los miembros de la Sociedad Histórica de Mazatlán por su gran apoyo logístico y económico; al Dr. Marcos Osuna de El Quelite por su valiosa información; a los miembros de las comunidades ulameras por permitirnos entrar en sus vidas cotidianas y entrevistarlos para obtener el valioso material que esperamos ayude



Figura 33. Joven jugador de Los Llanitos devolviendo la pelota en el aire (fotografía: Proyecto Ulama 2003).



Figura 34. Los jugadores más jóvenes y el más viejo mirando hacia el futuro en el taste de Los Llanitos (2003) (fotografía: Manuel Aguilar-Moreno).

a documentar y preservar este maravilloso juego; a la California State University por habernos proporcionado fondos para financiar los trabajos de campo; y a Annick Daneels, editora de este número, por sus importantes consejos en beneficio del estilo y enfoque de este artículo.

#### REFERENCIAS

AGUILAR, MANUEL Y JAMES E. BRADY (EDS.)

2004 Ulama, *Estudios Jaliscienses* 56, Colegio de Jalisco, Guadalajara.

AGUILAR-MORENO, MANUEL

1998 *The Cult of the Dead in Mexico: Continuity of a Millennial Tradition*, Mexic-Arte Museum Publications, Austin.

1999 The Skeleton that Eats Maize: The Day of the Dead Among the Ancient and Modern Maya, *The PARI Journal*, vol. II (3). Pre-Columbian Art Research Institute, San Francisco.

2003 *La perfección del silencio. El Panteón de Belén y el culto a la muerte en México*. Secretaría de Cultura de Jalisco, Guadalajara.

2004 Filosofía y simbolismo del juego de pelota mesoamericano, Manuel Aguilar y James E. Brady (eds.), *Estudios Jaliscienses* 56, Colegio de Jalisco, Guadalajara: 10-27.

AGUILAR-MORENO, MANUEL (ED.)

En proceso *Ulama: Survival of a Mesoamerican Game*.

ALVARADO TEZOMOC, HERNANDO

1980 *Crónica Mexicana* [1598]. Editorial Porrúa, México.

COE, MICHAEL

1973 *The Maya Scribe and His World*, The Grolier Club, Nueva York.

DOBKIN DE RIOS, MARLENE

1974 The Influence of Psycotropic Flora and Fauna in Maya Religion, *Current Anthropology* 15 (2), : 147-164.

DURÁN, FRAY DIEGO

2002 *Historia de las Indias de Nueva España y islas de tierra firme* [1579-1581], Porrúa, México.

FREIDEL, DAVID Y LINDA SCHELE

1993 *Maya Cosmos*, Quill, Nueva York.

GARZA, SERGIO, CÉSAR ESPINOSA Y JAMES E. BRADY

2004 La supervivencia de creencias y prácticas religiosas en el ulama, Manuel Aguilar y James E. Brady (eds.), *Estudios Jaliscienses* 56, Colegio de Jalisco, Guadalajara: 29-39.

GARZA, MERCEDES DE LA

2000 El juego de pelota según las fuentes escritas, *Arqueología Mexicana* Vol. VIII (44): 50-53.

GILLESPIE, SUSAN

1991 Ballgames and Boundaries, David Wilcox y Vernon Scarborough (eds.), *The Mesoamerican Ballgame*. University of Arizona Press, Tucson: 317-346.

GIRARD, RAFAEL

1948 *Esoterismo del Popol Vuh*, Stylo, México.

HEYDEN, DORIS Y LUIS FRANCISCO VILLASEÑOR

1992 *The Great Temple and the Aztec Gods*, Minutiae Mexicana, México.

HILL, WARREN D., MICHAEL BLAKE AND JOHN E. CLARK

1998 Ball court design dates back 3,400 years, *Nature* 392 (6679): 878-879.

HISTORIA TOLTECA-CHICHIMECA

1989 Traducción y estudio analítico de Paul Kirchoff, Lina Odena Güemes y Luis Reyes García, Fondo de Cultura Económica, México.

KELLY, ISABEL

1943 Notes on a west Mexican survival of the ancient Mexican ball game, *Notes on Middle American Archaeology and Ethnology* 26: 170-171. Carnegie Institution, Washington, D.C.

LANDA, FRAY DIEGO DE

1993 *Relación de las Cosas de Yucatán* [c.1573], Porrúa, México.

LEYENAAR, TED

1978 *Ulama: The Perpetuation in Mexico of the Prehispanic Ball Game Ullamalitzli*, Museum fur Volkerkunde, Leiden.

- 2001 The modern ballgames of Sinaloa: A survival of the Aztec *ullamalitzli*, E. Michael Whittington (ed.), *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*, Thames and Hudson, Nueva York: 123.

MATOS MOCTEZUMA, EDUARDO

- 1991 *The Great Temple of the Aztecs. Treasures of Tenochtitlan*, Thames and Hudson, Nueva York.

MOTOLINÍA (TORIBIO DE BENAVENTE)

- 1971 *Memoriales o Libro Segundo de las cosas de la Nueva España y de los naturales de ella* [1555], Edición, notas y estudio analítico de Edmundo O'Gorman, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

POPOL VUH

- 1993 Traducción del Quiché de Adrián Recinos. Fondo de Cultura Económica, México.

RAMOS, MARÍA Y CÉSAR ESPINOSA

- 2004 El papel de las mujeres en el ulama, Manuel Aguilar y James E. Brady (eds.), *Estudios Jaliscienses* 56, Colegio de Jalisco, Guadalajara: 29-39.

ROCHÍN, ROBERTO

- 1986 *Ulama: El juego de la vida y de la muerte*, película, Estudios Churubusco, México.

RUZ LHULLIER, ALBERTO

- 1968 *Costumbres funerarias de los antiguos mayas*, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

SAHAGÚN, FRAY BERNARDINO DE

- 1973 *Historia General de las Cosas de la Nueva España* [1540-1577], Porrúa, México.

SCHELE, LINDA Y DAVID FREIDEL

- 1990 *A Forest of Kings: The Untold Story of the Ancient Maya*, Quill, Nueva York.  
 1991 The Courts of Creation: Ballcourts, Ballgames, and Portals to the Maya Otherworld, David Wilcox y Vernon Scarborough (eds.), *The Mesoamerican Ballgame*, University of Arizona Press, Tucson: 289-315.

SCHELE, LINDA Y PETER MATHEWS

- 1998 *The Code of Kings*, Scribner, Nueva York.

SCHELE, LINDA Y MARY ELLEN MILLER

1986 *Blood of Kings*, George Braziller, Nueva York.

SOLÍS OLGUÍN, FELIPE, ROBERTO VELASCO ALONSO Y ROBERTO ROCHÍN

2010 *El juego de la vida y de la muerte*, Edición bilingüe (Español, Inglés). Estado de Sinaloa/Universidad Autónoma de Sinaloa, Mazatlán.

TALADOIRE, ERIC

2000 El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo, *Arqueología Mexicana* Vol. VIII (44): 20-27.

TALADOIRE, ERIC Y BENOIT COLSENET

1990 “Bois Ton Sang, Beaumanoir”: The Political and Conflictual Aspects of the Ballgame in the Northern Chiapas Area, David Wilcox and Vernon Scarborough, *The Mesoamerican Ballgame*, University of Arizona Press, Tucson: 161-174.

TAUBE, KARL

1995 *Aztec and Maya Myths*, University of Texas Press, Austin.

THOMPSON, J. ERIC

1970 *Maya History and Religion*, University of Oklahoma Press, Norman.

TORQUEMADA, FRAY JUAN DE

1964 [1615] *Monarquía Indiana*, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

URIARTE, MARÍA TERESA (ED.)

1992 *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y Supervivencia*, Siglo Veintiuno, México.

URIARTE, MARÍA TERESA

2000 Práctica y símbolos del juego de pelota. Mariposas, sapos, jaguares y estrellas, *Arqueología Mexicana* Vol. VIII (44): 28-35.

VAN BUSSEL, GERARD, PAUL VAN DONGEN Y TED LEYENAAR (EDS.)

1990 *The Mesoamerican Ballgame*. Rijksmuseum voor Volkenkunde, Leiden.

WEIDITZ, CHRISTOPH

1994 *Das Trachtenbuch des Christoph Weiditz von seinen Reisen nach Spanien (1529) und den Niederlanden*, (Theodor Hampe trad.), Dover, Nueva York.

WESTHEIM, PAUL

1985 *La Calavera*, Fondo de Cultura Económica, México.

WHITTINGTON, E. MICHAEL (ED.)

2001 *The Sport of Life and Death: The Mesoamerican Ballgame*, Thames and Hudson, Nueva York.

WILKERSON, JEFFREY

1991 And Then They Were Sacrificed: The Ritual Ballgame of Northeastern Mesoamerica through Time and Space, David Wilcox and Vernon Scarborough (eds.), *The Mesoamerican Ballgame*, University of Arizona Press, Tucson: 45-72.

WILCOX, DAVID Y VERNON SCARBOROUGH (EDS.)

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