

Carmen Huera Cabeza,
Directora del Museo Etnológico de Barcelona.

EL JUEGO DE PELOTA EN EL MÉXICO PRECOLOMBINO

Cuando Cortés y su pequeño ejército de cuatrocientos hombres vieron por primera vez la ciudad de Tenochtitlán, capital del imperio azteca y actual Ciudad de Méjico, quedaron maravillados de su magnificencia y grandiosidad. El mismo Cortés, en sus *Cartas de relación de la conquista de México*, nos dice: "Es tan grande la ciudad como Sevilla y Córdoba (...) Son las calles della muy anchas y muy derechas (...) Tiene muchos mercados (...) Tiene otra plaza como dos veces la ciudad de Salamanca."

Pero la principal maravilla de la ciudad, que provocó al mismo tiempo la admiración y el rechazo de los españoles, fue el recinto sagrado que ocupaba el centro de Tenochtitlán y que era, por cierto, mucho más grande que la inmensa plaza donde actualmente se alza la catedral y otros monumentos. Provocaron su admiración la grandiosidad de los templos-pirámide, de los palacios, de los altares, de las terroríficas imágenes de sus divinidades; y su rechazo, los macabros ritos y las sanguinarias ceremonias que en su interior se realizaban.

Fue también en Tenochtitlán donde Cortés y los suyos contemplaron por primera vez el sorprendente juego de pelota que practicaban los aztecas. Parece que fue el propio emperador Moctezuma, quien según los cronistas era un excelente jugador, el que mostró el juego a Cortés.

Este juego se denominaba *Ulama*, y se practicaba en los *Tlaxtli*, construcciones arquitectónicas especiales, situadas en los recintos de culto, muy cerca de los principales templos-pirámide. Los cronistas españoles, como fray Bernardino de Sahagún, fray Diego Durán, Alvarado Tezozomoc, Torquemada y otros, nos proporcionan muchos datos

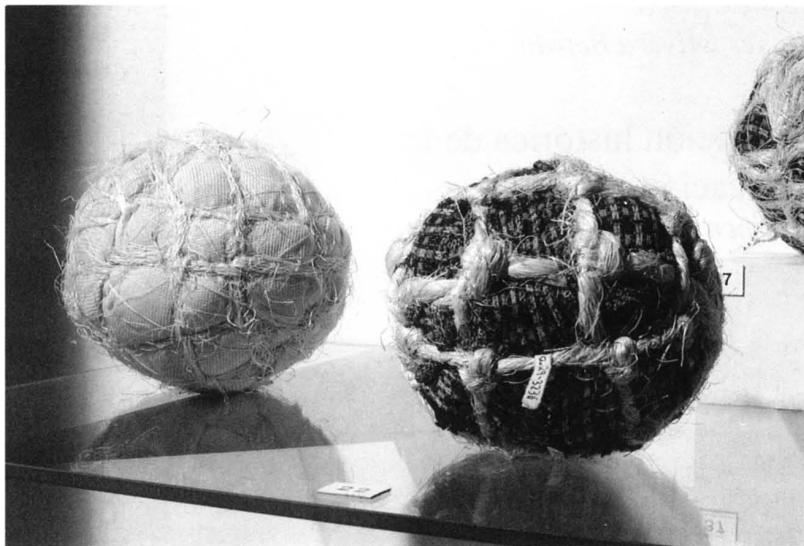
sobre las modalidades de juego, los campos donde se practicaba y los balones que se utilizaban. Sobre estos nos dicen que se fabricaban con "la goma de un árbol que nace en tierras calientes, que punzado destila unas gotas gordas y blancas, y que muy presto se cuajan (...) de este *ulli* (1) hacían sus pelotas, que aunque pesadas y duras para la mano, eran muy propias para el modo con que saltaban y botaban (2)". Y añade que "la pelota era del tamaño de las de viento, aunque era muy pesada, porque la hacían de cierta goma que sale de unos árboles que se hacen en tierra caliente" (3). Las pelotas, en efecto, tenían unos 15 o 20 cm de diámetro y pesaban unos tres quilos. Al caer a tierra botaban mucho, y aún más si la pelota se impulsaba para que rebotase en la pared.

Según los cronistas, el juego del *ulama* consistía en golpear estas pelotas gordas y duras, que saltaban y rebotaban con movimientos rápidos. Sólo podían tocar la pelota con la cadera y en nin-

gún caso se podían utilizar las manos, los pies o los hombros. Con el fin de evitar las lesiones, se ponían protecciones en la cabeza y en la cintura. De todas formas, los golpes producían grandes hematomas que era preciso abrir con cuchillos de pedernal, el único instrumento que tenían para cortar, y así hacían correr la sangre acumulada.

Conocemos detalles de la indumentaria de los jugadores gracias a las numerosas imágenes que nos han llegado procedentes de culturas anteriores a la de los aztecas. Son figuras talladas en piedra, o bien modeladas con terracota. A veces representan a los jugadores en actitud hierática, ceremonial, y otras veces en actitudes dinámicas determinadas por el juego.

También conocemos el tipo de protecciones que llevaban los jugadores gracias a las representaciones hechas en piedra dura, que probablemente tenían una utilidad ceremonial, o, incluso, votiva. Destacan en este sentido las pie-



Pelotas. Aranza. Michoacán. Tlaxco. Se utilizan en el juego de pelota *paisiri-a-kuri*



Anillo de juego de pelota

zas realizadas en la costa del Golfo de México durante la época clásica denominadas *yugos*, *palmas* y *hachas*.

La habilidad de los jugadores para poner la pelota en movimiento, hacerla rebotar contra los muros de la pista de juego y conseguir el objetivo principal del juego: hacer pasar la pelota por las anillas de piedra, fijadas verticalmente en la parte alta del muro, debía ser extraordinaria. De hecho, los españoles quedaron tan impresionados que el mismo Cortés llevó a Europa algunos jugadores, procedentes de la ciudad de Tlaxcala, con el fin de mostrar este juego sorprendente al emperador Carlos V. De esta exhibición queda constancia gráfica gracias a los dibujos que realizó Christoph Weiditz.

En cuanto a la cancha de juego, denominada *tlaxtli* en lengua nahua, no tenemos constancia de como eran las de la antigua Tenochtitlán, ya que los conquistadores las destruyeron juntamente con todos los monumentos de la capital azteca. En cambio, gracias al trabajo de la arqueología moderna, se han descubierto y localizado más de seiscientos construcciones dedicadas al juego de pelota en el área mesoamericana (4).

En general, la arquitectura de los juegos de pelota consiste en un área o pa-

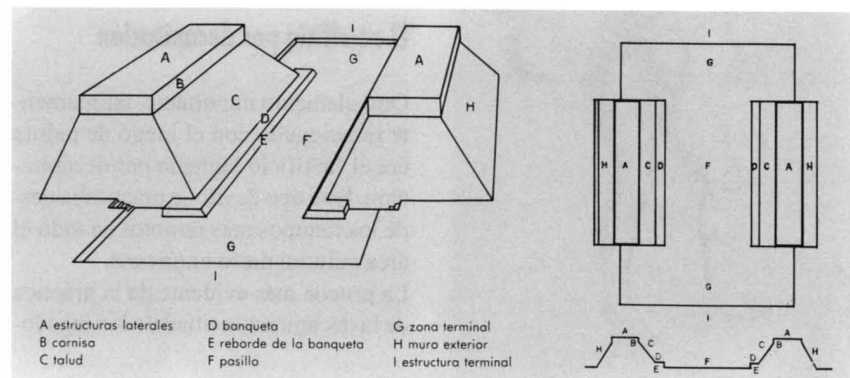
tio rectangular, delimitada por dos plataformas paralelas, ligeramente inclinadas y con una cara en talud. Sobre las plataformas se alza una pared vertical, que en su parte alta forma varias plataformas de una anchura variable: este es el "muro de juego". En algunos casos sólo encontramos el patio central, pero generalmente, en los extremos de este patio, encontramos patios traveseros, cortos y anchos —también rectangulares— que cierran el terreno de juego dibujando una forma general de "T" doble. En muchos terrenos de juego podemos encontrar unas piezas esculturadas de formas variables (por ejemplo una guacamaya, en el juego de pelota de Copán, en Honduras) que han sido interpretadas como marcadores del

juego. Todavía es más frecuente encontrar grandes anillos de piedra, decorados con varios motivos en relieve que, según los expertos, debían ser los principales hitos de determinados juegos. Estos anillos estaban encastados en la parte alta de los muros verticales, o bien en el punto de incidencia de los taludes con los muros verticales.

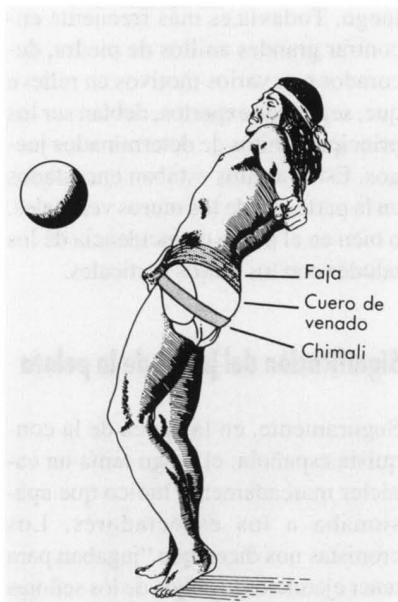
Significación del juego de la pelota

Seguramente, en la época de la conquista española, el juego tenía un carácter marcadamente lúdico que apasionaba a los espectadores. Los cronistas nos dicen que "jugaban para tener ejercicios los hijos de los señores [y jugaban por apuesta] en estos juegos muchas preseas, ropas y esclavos, divisas, plumería y otras riquezas. Había en estos juegos grandes apuestas y desafíos; eran juegos de república muy solemnizados. No los jugaban sino señores y no gente plebeya" (5). Dicen también que "a este juego (...) que es con una pelota de hule a la que llaman *ulama*, que quiere decir 'juego de nalgas' jugaban [por apuesta] mantas, arcos, flechas, rodellas, plumas, macanas y todo lo que tenían, hasta perderlo todo" (6).

Pero además de este carácter lúdico y deportivo, el juego de la pelota tuvo, en toda la amplia zona cultural denominada Mesoamérica, un profundo sentido religioso y simbólico que le confería un carácter sagrado.



Terminología para los componentes de las estructuras del juego de pelota (según Taladoire 1981, lám. 27)



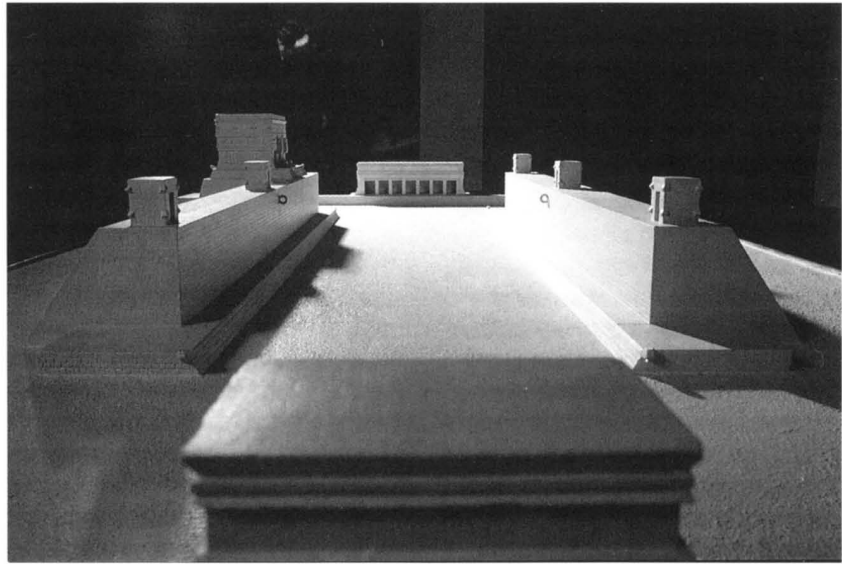
Indumentaria del jugador.



Jugador de *ulama*.



Ulama de cadera.



Maqueta del terreno de juego

La práctica de esta actividad representaba la lucha cotidiana entre fuerzas contrarias y conceptos antagónicos, como la luz y la oscuridad, el día y la noche, el cielo diurno y el nocturno, la sequía y la fertilidad, el sol y la luna, etc. Cada uno de estos conceptos y fuerzas de la naturaleza correspondía a las diferentes divinidades astrales. El movimiento de la pelota en la pista de juego se comparaba con el desplazamiento del sol y los demás astros en el firmamento, y se establecía una relación entre la salida y la puesta del sol y de los planetas y otras estrellas por la estrecha grieta del horizonte y el paso de la pelota por el anillo en la pista de juego.

El sacrificio por decapitación

Otro elemento importante, íntimamente relacionado con el juego de pelota era el sacrificio humano por decapitación. Este tipo de rito se practicaba desde los tiempos más remotos en todo el área cultural mesoamericana.

La prueba más evidente de la práctica de la decapitación ritual de los jugado-

res, la encontramos en los relieves que decoran los muros laterales del terreno de juego del centro cultural de *El Tajín* (Veracruz), y en los de *Chichén Itzá* (Yucatán). También podemos ver representado el mismo tipo de sacrificio en las grandes estelas de *Santa Lucía Cozumalhuapa* en El Baúl (Guatemala) y en el *Völkerkunde Museum* de Berlín-Dahlen.

La mayoría de los autores cree que el personaje sacrificado debía pertenecer al equipo perdedor, pero otros opinan que, todo lo contrario, debía ser uno de los ganadores, ya que esto lo convertía en un regalo más honorable para las divinidades.

En cualquier caso, el sacrificio tenía un significado claramente relacionado con la fecundidad de la tierra. La sangre que brotaba del cuello del decapitado era el alimento preferido de la tierra nutridora.

Este tipo de sacrificio perduraba aún en el siglo XVI; el *tlaxtli* de Tenochtitlán estaba situado muy cerca del templo-pirámide principal, donde se practicaban los sacrificios humanos más terribles, que consistían en abrir el cuerpo de las víctimas a la altura del corazón, que el sacrificador arrancaba aún palpitando del cuerpo de la víctima. Los corazones de las víctimas se

Jugadores de *ulama*

colocaban después dentro de un gran receptáculo que se encontraba al pie de la pirámide. Más lejos había una plataforma cubierta con bastones en punta donde se clavaban las cabezas de los sacrificados. Un poco más lejos se encontraba el terreno de juego donde se practicaba la decapitación ritual. Las cabezas cortadas se exhibían también en la plataforma denominada *tzompantli*.

De esta forma el ciclo ritual quedaba cerrado.

El origen del juego de pelota

A partir de los hallazgos arqueológicos, se ha elaborado la hipótesis de que el origen del juego de pelota habría venido determinado por la presencia de *ulli*, o caucho, que permitía hacer las pelotas, elemento indispensable para ese tipo de juegos. Concretamente, se destaca la región de Tabasco y al sur de Veracruz —principal productora de este material— como área originaria de este juego.

Es precisamente en esta zona donde apareció el primer gran desarrollo cultural de Mesoamérica (1200 a 200 a.C.): el de los *olmeca* (hombres del *ule*), creadores de una sociedad muy compleja, que fue el origen de muchos de los rasgos que caracterizan las altas culturas mesoamericanas posteriores.

Actualmente, la cultura olmeca es considerada lo que se denomina en etnohistoria la “cultura madre”, ya que fue la creadora de avances tecnológicos y artísticos y de una estructura religiosa estrechamente relacionada con la estructura política, rasgos que heredarían otras culturas y que perdurarían hasta el siglo XVI.

Los olmecas crearon un importante y complejo culto a la tierra, que según algunos autores (7) tenía como base la suposición de que en el interior de la tierra hay una energía muy poderosa que se expresa en el crecimiento de las plantas y en el fluir del agua, en las piedras y en los terremotos. Esta energía

radica en un universo subterráneo, a su vez sagrado y peligroso, al que se debe rendir culto para obtener su favor y vencer las fuerzas malignas. El juego de pelota debía formar parte de este culto.

Los últimos descubrimientos, procedentes de los centros de arqueología de San Lorenzo y de La Venta, parece que confirman que los olmecas fueron los creadores de las principales características del ritual del juego. En La Venta, se ha señalado la posible existencia de una pista para la práctica del juego de pelota que se remontaría al año 760 a.C. También en esta zona (Manatí, Veracruz) se han descubierto pelotas de caucho que datan del período preclásico medio (1200 al 600 a.C.).

La cultura olmeca se difundió rápidamente por otras regiones de Mesoamérica, especialmente por la meseta central, donde en el año 1000 a.C. aproximadamente y alrededor de la cuenca del lago Texcoco (actualmente seco) se desarrollaron diversos focos culturales, como Tlatilco, Ticomán, El Arbolillo, etc. En las tumbas de estos lugares es frecuente hallar figuritas de terracota llevando pelotas en sus manos o debajo del brazo y protecciones en la cabeza, en las piernas y en la cintura.

Posteriormente, en la época denominada clásica, el juego de pelota iría evolucionando hacia las características que describíamos antes, en cuanto a las modalidades del juego y los sitios donde se practicaba.

No obstante, en los inicios de aquel período de pleno desarrollo cultural, el juego presentaba aspectos bastante diferentes a los que ofrecería a partir del siglo VII d.C.

La cultura más importante de aquel período clásico inicial (0 a 600 d.C.) fue la llamada Teotihuacan. Este es el nombre que dieron los aztecas, más de mil años más tarde, a la impresionante ciudad —ya en ruinas entonces— donde destacan dos pirámides más altas y grandes que las de Egipto.

Teotihuacán fue el foco de una cultura

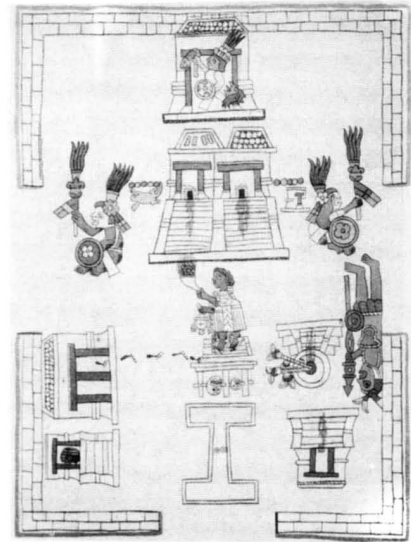


Ilustración del Templo Mayor según los informantes de Sahagún, con la pirámide de Huitzilopochtli y Tlaloc; en la parte inferior se localiza la cancha del juego de pelota

caracterizada por un nivel de creatividad extraordinario en los aspectos más diversos: social, político, tecnológico, urbanístico, arquitectónico y artístico en general.

Todavía no se han encontrado canchas para la práctica del juego de pelota en esta ciudad fabulosa, pero en cambio, no hace demasiado tiempo, se descubrió un marcador para el juego, muy diferente a todos los de culturas posteriores. Se trataba de una especie de columna portátil que se aguantaba sobre una pequeña plataforma y rematada por una pieza esférica, encima de la cual había un anillo. La pieza es de pie-



Representación de un jugador de pelota. Cultura zapoteca. Procedente de Oaxaca. Clásico (200-900 d.C.)



Silbato antropomorfo. Cultura maya. Procedente de la isla de Jaina (Campeche). Clásico tardío (600-900 d.C.)

dra y recubierta de espléndidos motivos en relieve. Se cree que este tipo de marcador se utilizaba en campos o plazas abiertas.

Pero todavía tenemos otras noticias sobre el juego de pelota en Teotihuacán, ya que en las magníficas pinturas murales de uno de los palacios de la ciudad, llamado *Tepantintla*, encontramos una escena donde hay una serie de pequeños personajes jugando a pelota. Lo que resulta más curioso es que aparecen diferentes modalidades del juego. Vemos la forma de juego posteriormente más difundida, es decir, la que consistía en golpear la pelota con la cadera, pero también hay un hombre que la golpea con los pies, otros con el antebrazo e incluso con una maza o palo —en esta escena es evidente la utilización de marcadores como el que mencionábamos antes—. En la misma escena hay un grupo de hombres que sujetan otro personaje por los brazos y las piernas, tal como se hacía con las víctimas de los sacrificios; también podemos ver cabezas cortadas que hacen pensar en el sacrificio por decapitación. La influencia de Teotihuacán fue extraordinaria y se extendió mucho más lejos de la meseta mejicana, hasta llegar a la Costa del Golfo e incluso a la ac-

tual Guatemala. Con la desintegración del poder de la gran ciudad, nacieron por todas partes centros culturales de carácter muy diverso, pero que compartían algunos rasgos en común. Uno de estos era el juego de pelota que por aquellos días (650 a 850 d.C. —epiclásico— y 850 a 1250 d.C. —postclásico inicial—) se caracterizaba ya por la construcción de canchas de mampostería con marcadores de piedra, la práctica de golpear la pelota con la cadera y el sacrificio humano por decapitación. Las primeras pistas se encuentran en Xochicalco y Tula, en el altiplano mejicano, en el monte Alban de Oaxaca, y en El Tajín, en Veracruz.

Pero es en el territorio maya donde podemos encontrar la mayor variedad tipológica y la mayor cantidad de construcciones. El más antiguo y mejor conservado es el de Copan (Honduras); hay que destacar también los dos de Uxmal, los de Tikal y, sobre todo, el más moderno, más grande, mejor conservado y más armonioso de todos: el de *Chichén Itzá* (en Yucatán), del siglo XII.

La exposición sobre el juego de pelota en el Museo Etnológico de Barcelona

El Museo Etnológico de Barcelona tiene una importante sección dedicada a las culturas de la América precolombi-



Jugador de pelota hallado en Jaina, Campeche, México



Jugador de pelota hallado en Jaina, Campeche, México

na. Es por este motivo que el año pasado, y con motivo de la conmemoración del quinto centenario del encuentro entre el viejo y el nuevo mundo y de la celebración de los Juegos Olímpicos de Barcelona, nos pareció oportuno presentar en las salas del Museo una exposición que tuviera relación con estos dos acontecimientos. El tema que consideramos más adecuado fue el del juego de pelota en el Méjico precolombino.

Pero el Museo no disponía de piezas significativas relacionadas con este tema, y por ello las pedimos al Museo Nacional de Antropología de Méjico, que nos facilitó una generosa ayuda y un amplio apoyo.

La exposición fue acompañada de un catálogo donde se recogen los datos más actualizados sobre los juegos; está editado en catalán-inglés y en castellano-inglés. En el transcurso de la exposición, que se pudo ver del 16 de julio al 30 de octubre, los visitantes tuvieron la oportunidad de contemplar un vídeo, obra de un realizador mejicano, Roberto Rochin, en el que se podían ver aspectos de las grandes ciudades arqueológicas y, sobre todo, de los terrenos de juego, así como de los juegos de pelota relacionados con el antiguo *ulama* que todavía practican los indígenas mejicanos.

Notas

- (1) *Ulli* es el nombre, en lengua nahua, del hule, más conocido entre nosotros con el nombre que se le da en Brasil: *caucho*.
- (2) Torquemada.
- (3) Motolínea.
- (4) Se denomina *Mesoamérica* el área cultural formada por Méjico, la península del Yucatán, Guatemala, Belize y una parte de Honduras y El Salvador.
- (5) Descripción de la ciudad y la provincia de Tlaxcala.
- (6) Relación geográfica del pueblo de Tecaltiche.
- (7) Marcia Castro Leal, *El juego de pelota en la Costa del Golfo, Inicio y culminación del rito*.