

Alfredo López Austin

"Introducción"

p. 5-14

Juegos rituales aztecas

Alfredo López Austin (versión, introducción y notas)

México

Universidad Nacional Autónoma de México Instituto de Investigaciones Históricas

1967

94 p.

(Cuadernos Serie Documental 5)

[Sin ISBN]

Formato: PDF

Publicado en línea: 21 de noviembre de 2018

Disponible en:

www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/libros/110/juegos azt ecas.html

D. R. © 2018, Universidad Nacional Autónoma de México-Instituto de Investigaciones Históricas. Se autoriza la reproducción sin fines lucrativos, siempre y cuando no se mutile o altere; se debe citar la fuente completa y su dirección electrónica. De otra forma, se requiere permiso previo por escrito de la institución. Dirección: Circuito Mtro. Mario de la Cueva s/n, Ciudad Universitaria, Coyoacán, 04510. Ciudad de México



INTRODUCCIÓN

Se ofrecen en este opúsculo los textos en idioma náhuatl que se refieren a los juegos rituales aztecas, procedentes del Códice Matritense del Real Palacio, del Códice Matritense de la Real Academia de la Historia y del Códice Florentino, con su versión al castellano.

Unas pocas palabras bastarán para resaltar la importancia de estos códices. Fray Bernardino de Sahagún, impregnado del gran espíritu humanista que tomaba bríos en su tiempo, se interesó, como pocos de los nuevos habitantes de esta tierra, por la cultura de los pueblos vencidos. Ante la incomprensión de muchos de sus contemporáneos, manifestó que su propósito rector era la salvación de los conquistados, con las armas de la inteligencia de la lengua y de la penetración en sus costumbres; pero la obra del franciscano fue más allá; sondeó hasta las intimidades de la cultura que se extinguía y consignó su espíritu en lengua madre.

El método fue admirable. Dirigió interrogatorios a los ancianos que habían alcanzado a vivir plenamente el mundo que se esfumaba, y éstos respondieron en su lengua, mientras los jóvenes discípulos de Sahagún escribían el dictado ya en caracteres latinos. Junto al monumento de la Historia general de las cosas de Nueva España, versión al castellano, resumida y adicionada que escribió el célebre fraile, se encuentra otro mayor, el de los textos que le sirvieron de base y a los que pertenecen los trozos que aparecen en el apéndice de este opúsculo.

Los juegos pertenecen a las fiestas celebradas en la ciudad de México, capital de los aztecas, en el periodo anterior inmediato a la conquista. Influido por estos hombres dominantes, el resto del mundo náhuatl practicó ceremonias similares a las que aquí se relatan, aunque muchas veces las diferencias fueron de importancia.

Antes de iniciar la presentación de los textos, es necesario formular la pregunta crucial del propósito de este opúsculo: ¿Existía el deporte entre los aztecas? En términos generales se entiende por deporte el conjunto de ejercicios físicos que el hombre realiza con el fin de mejorar su capacidad corporal y psíquica, bajo reglas precisas, casi siempre con disciplina rigurosa, pero con un alto grado de liberación emocional. El concepto de educación física, intensiva y metódica que se propone



este fin, ha sido heredado por el mundo contemporáneo de la Grecia clásica. Como producto de necesidades muy particulares de la cultura griega, fue extraño y aun reprobado por muchos pueblos de la antigüedad que mantuvieron un contacto intenso con ella. Es natural que una cultura como la náhuatl, sin haber tenido contacto con la griega y al ser de un tronco tan diverso, tenga fines y necesidades también demasiado diferentes.

Es conveniente, sin embargo, hacer una breve comparación entre el deporte griego y los juegos rituales de los aztecas.

Ambas actividades tienen un origen religioso. Los juegos olímpicos, primeros y máximos exponentes del deporte organizado, se ligan con el mito de la salvación de Zeus niño, alejado por los atletas del furor y la voracidad del padre Kronos; los juegos nemeos fueron dedicados a Heracles, los píticos a Apolo, y así cada uno de los celebrados en la antigüedad clásica. Pero el juego griego se libera del mito, se hace autónomo. Aunque la carrera de doscientos metros siga recordando la proeza del joven atleta que apartó a Zeus de su padre, tiene posteriormente la importancia primordial de una competencia en que no son necesarias más cualidades que la posición social de los corredores, su capacidad física y su honradez como deportistas. No hay símbolo, no hay imagen del dios, no hay atavio especial.

En México la carrera de Páinal es muy diferente. Representa, como la griega, un pasaje mitológico: es el nacimiento del Sol y su inmediata lucha contra la Luna y las estrellas; pero los corredores han de ser los dos sacerdotes tradicionalmente señalados, sus atavios son especiales, portan la imagen de Páinal, celebran actividades religiosas en el recorrido y la carrera está regida estrictamente por un orden de ceremonias, un itinerario y una fecha del calendario ritual.

La diferencia hace que una de las carreras, la mexicana, no tenga más campo de significación que el territorio dominado por los aztecas, ya que Huitzilopochtli —el Sol— era su dios particular, no venerado por el resto de los pueblos nahuas, y que su ejecución pueda ser modificada únicamente por la evolución del simbolismo religioso. La otra, en cambio, libre de su fuente, se extiende por todo el territorio griego y es capaz de llegar a nuestra época con una significación agonística muy parecida a la que tenía en el siglo v a. C. Se hace más larga en algunas modalidades, admite en otras el uso de las bestias, el



peso de las armas, sin más freno que el gusto del público y las exigencias de un código de honor deportivo.

Solo un juego náhuatl adquiere independencia, el ollamaliztli o juego de pelota de hule. Pero pese a su antigüedad, todavía a la llegada de los españoles tiene un profundo sentido religioso, un ritual cargado, un gran uso como medio adivinatorio y una tradición popular anexa, rica en augurios, dichos y aun en riesgos para los espectadores, ya que éstos podían sufrir la pérdida de prendas personales si uno de los jugadores acertaba a pasar por el aro de piedra la pelota de hule comprimido. Esto indujo a los conquistadores, celosos en la difusión del catolicismo, a acabar con el juego, del que sólo queda herencia en apartadas regiones del país. Los importantes restos arquitectónicos de los tlachtli—las canchas del ollamaliztli— representan los de una tradición casi extinta.

Los griegos aspiraban a obtener del deporte un beneficio social. Platón, aunque reprueba por impropio para la formación de los guerreros el régimen de los atletas ordinarios, en el Libro Tercero de La República pone en boca de Sócrates las siguientes palabras: "Después de la música, formaremos a nuestros jóvenes en la gimnasia... Es preciso que se consagren a ella seriamente desde muy temprano y por toda la vida."

Sólo la armonía entre la educación física y la musical sería capaz, según Platón, de proporcionar hombres con fuerza corporal y ánimo suficientes para el debido resguardo del Estado. Existía en Grecia, pues, una fuerte conciencia de la utilidad que producía el ejercicio físico metódico, conjugado con el del espíritu.

En México se pretendía obtener de la mayoría de los juegos rituales un beneficio de muy distinta naturaleza. Es indiscutible que las prácticas de tiro de flecha, y aun la cacería de Mixcóatl, presentan características profanas de adiestramiento para el combate; pero la aspiración máxima del hombre azteca era provocar mágicamente, por medio de la ceremonia ritual, la prolongación del periodo presente de vida humana sobre la tierra. Cuatro edades anteriores habían perecido a consecuencia de terribles cataclismos, de la lucha de los dioses por la supremacía, y ahora tocaba al hombre, precisamente al azteca, el elegido, alimentar al Quinto Sol con la vida humana. Los juegos rituales, jirones de las fiestas religiosas, obligan a las fuerzas naturales a seguir el proceso cíclico de las estaciones, del retorno de la vegetación,



del nacimiento del Sol. Si en Grecia la falta de los deportes y de la educación física provocaba un peligro para la polis, el no celebrar los juegos rituales en el México antiguo daba por consecuencia la extinción de la humanidad entera, consumida por los terremotos y por el fuego que acabarían con el dominio del Quinto Sol.

El atleta griego, como individuo, podía proteger a su polis por vía religiosa si obtenía de Zeus la categoria de héroe a' vencer en la carrera de doscientos metros en Olimpia. Inmortal, convertido en un espíritu activo, defendería a su ciudad de los naleficios y beneficiaría a los compatriotas que acudiesen a su tumba con ofrendas.

Si en un principio participaban en los juegos de Olimpia sólo los pisatas, habitantes de la región, muy pronto los dorios acudieron también e instituyeron la tregua sagrada, a fin de que concurriera todo extranjero a luchar por la victoria. Esto condujo al deseo de todas las polis de contar con un héroe protector, y a que preparasen a sus hijos en los gimnasios. Todo atleta era no sólo un competidor, sino un embajador de su polis que había sido adiestrado con el respaldo de sus compatriotas para aspirar a ser espíritu protector.

Las ciudades nahuas no entraban en competencia. Cada una tenía sus propios hombres, hijos o enemigos capturados en combate, para la celebración de los juegos. Si el juego ritual se practicaba, los beneficios mágicos se obtenían. El vencedor, en todos los casos, pertenecía a la ciudad, que no tenía necesidad de preparar especialmente a uno o a otro para obtener el éxito deseado. Si el cautivo de guerra lograba lucirse en el juego, su fama era recibida con júbilo en su patria; pero era, en todo caso, hijo ya del pueblo que lo había capturado y que lo destinaba al sacrificio, pariente íntimo del guerrero que lo había vencido en el campo de batalla. La presencia de enemigos en los juegos rituales se limitaba a los gobernantes, y aun ellos eran invitados y mantenidos en secreto por el tlatoani azteca para no incitar la furia del pueblo.

Mucho debe el deporte griego al individualismo que, aunque presente en todos los aspectos de la vida, llega a adquirir proporciones desmesuradas en el atleta. Ya desde el año 776 a. C. aparecen los nombres de los vencedores de los juegos olímpicos. El stéfanos, banda que ceñía el héroe sobre su frente, era el símbolo de la inmortalidad que lo separaba de la estéril per-



manencia en el Hades; pero también el signo que lo colocaba muy por encima del resto de los hombres. Muy pronto el prestigio que se adquiría con los trípodes, calderos, coronas de olivo silvestre, de laurel, de pino y de apio, se vio sobrepasado con los premios en numerario, con las pensiones y privilegios. Todo esto condujo al nacimiento del atleta profesional que debía ejercitarse todo el día en el gimnasio, someterse a un régimen alimenticio, de descanso y de masajes, y vivir sólo para el deporte. Alejandro Magno se quejó en tono de burla de que ya los reyes no podían competir con los profesionales, y sus palabras parecen prolongrase hasta nuestros días, como condenación de los que sustituyen en el deporte el fin de superación física y psíquica por el beneficio económico; pero es indudable que esta especialización condujo a la formación de aquellos individuos extraordinarios en su campo, y domina hoy, querámoslo o no, la atención del público del deporte.

Los juegos aztecas nunca crearon profesionales, si se exceptúan los jugadores de ollamaliztli de los señores. Los premios jamás llegaron a tener un valor considerable y aun se prohibía su uso cuando eran signos de un rango que el vencedor no poseía. La mayor gloria que los juegos otorgaban se producía en una y la última acción. El cautivo representaba a uno de los dioses, moría como él y partía de viaje a un mundo ultraterreno, del que regresaría convertido en colibrí o en mariposa a libar las bellas flores de la tierra. Sólo el nombre de un vencedor, Tlahuicole, quedó consignado en la historia; pero la hazaña de este noble capitán tlaxcalteca en el sacrificio gladiatorio tuvo que ser casi sobrehumana.

Si los juegos rituales aztecas no pueden ser equiparados a los deportes griegos, menos aún pueden compararse, como desde sus primeras descripciones por europeos se ha intentado, con los juegos gladiatorios romanos. En éstos el trasfondo religioso de aplacar a los manes de los difuntos con la sangre de los sacrificados pasa muy pronto a ser pretexto y luego a convertirse en mera raíz histórica. Son sólo espectáculo, amor desenfrenado a la sangre, infición de un pueblo que es capaz de venderse en las luchas electorales a quien ofrezca mayor divertimento, pasión que obliga la tolerancia de los primeros emperadores cristianos.

Es el pueblo, el mismo que juzga si el vencido merece vivir por su valor en el duelo, el que con el acicate de la variedad



exige formas nuevas de lucha, armas diversas para los contendientes y, cuando esto no es suficiente para aplacar el afán de novedad, el combate a ciegas o la transformación de la lucha singular en colectiva.

El gladiador tiene tres posibilidades de terminar su oficio: salir arrastrado con un garfio por la Puerta de la Muerte para ser despojado de sus armas en el Spoliarium; obtener la espada roma para convertirse en esclavo común y, con muchos méritos, en lanista, o rebelarse en contra del estado romano para ser destrozado por el ejército. Es, en todos los casos, un infame.

El sacrificio gladiatorio mexicano es, en cambio, el medio de salvación de la humanidad. La muerte de unos cuantos libera al mundo de la destrucción absoluta y da al hombre la posibilidad de coadyuvar en el establecimiento del equilibrio cósmico.

El pueblo espera siempre la muerte del cautivo. No depende de él su salvación, como no depende de él el medio señalado por los dioses para lograr la continuidad del mundo. Por esto no se producen la variedad de los combates, ni la transformación del rito, ni la liberación de una pesada carga de símbolos. El pueblo no se divierte: cumple. Cumple con el pesar de tener siempre presente que muchos de sus hijos terminarán en una lucha similar en ciudades enemigas.

El cautivo lleva ya en sí el ropaje de la gloria. Está consciente de que su lucha es la salvación de los hombres, de que sus brazos son el tiempo futuro que gira en espiral en el espacio, de que se funde con el Sol, de que es día que persigue a la noche y noche que persigue al día. Luego, al morir, ascenderá a la parte oriental del cielo para lograr la máxima felicidad ultraterrena. Es, siempre, un héroe.

Si los juegos rituales aztecas están tan alejados del concepto y del origen del deporte, si no pueden ser equiparados a los juegos gladiatorios romanos, y si están tan relacionados con la fiesta a la que pertenecen, ¿qué criterio puede usarse para separarlos? Anteriormente he dicho que son jirones de las fiestas religiosas; creo es un término adecuado. Son pasajes de las ceremonias, que he extraído porque en ellos existe un despliegue de vigor físico, un algo de retozo —en ciertas ocasiones macabro— y otro de espectáculo. Criterio tan vago produce, por necesidad, un resultado heterogéneo. Muchos son escaramuzas o verdaderos combates; algunos originan competencias reñidas; son otros simples



travesuras, leves o graves, excepcionalmente permitidas; hay castigos que obligan a los transgresores a hacer grandes esfuerzos físicos para salvarse, y no faltan los que parecen ya desligarse de la fiesta para convertirse en juego o en travesura independientes.

Es necesario en este punto buscar el concepto náhuatl de juego. Si se analizan etimológicamente los nombres de los juegos, rituales o profanos, anteriores o posteriores a la llegada de los europeos, se encuentra como constante un verbo particular que indica la acción que se realiza sobre el instrumento de juego: topehua, empujar o rechazar; momotla, proyectar un objeto; mimiloa, hacer rodar; ilacatzoa, devolver lo que se recibe; mimina, arrojar saeta o lanza; ololhuía, manipular una bola, etcétera. Estos verbos, en composición con los sustantivos que designan instrumentos de juego, y en ocasiones las partes del cuerpo más importantes en la acción o algún otro elemento definidor, dan una idea bastante clara de su desarrollo material; pero, por una parte, nada dicen de la naturaleza festiva, y por otra, no tienen denominador alguno que los distinga de los demás términos que designan actividades humanas. El único caso de posesión de elemento distinto es el de los nombres de los juegos de mesa, en los que entra en composición el verbo patoa; pero no son éstos objeto del presente estudio.

Hay que recurrir, pues, a los nombres genéricos. Excluyo de éstos los términos netlatlanilizti, neahuiltiliztii y neahuiltiloni, porque son en realidad antónimos que quieren decir, el primero, juego de apuesta —independientemente de su naturaleza—, y los otros dos, juegos de simple diversión.

Entre los nombres genéricos pueden citarse en primer término los dos que se refieren al propósito psíquico de esta actividad humana. Más preciso el primero, neellelquixtiliztli, significa literalmente "acción que da salida a la vehemencia", ya que el sustantivo elli del que deriva quiere decir tanto higado o entraña en general, como sitio del cuerpo donde se alojan los apetitos, las pasiones, los impulsos y el ánimo, término paralelo a yóllotl, corazón y al mismo tiempo lugar donde reside el intelecto. El segundo nombre, netlaocolpopololiztli, más ambiguo, significa "acción que desvanece la tristeza".

Un tercero y un cuarto términos se refieren a la calidad espectacular del juego, al papel pasivo de los circunstantes, y ninguno



de los dos es univoco. Tlamahuizolli puede traducirse literalmente como "acción que causa admiración", mientras que tetlattitiliztli conviene a la voz "espectáculo".

Un último término, tlayeyecoliztli, se emplea con más propiedad si se refiere a los juegos que consisten en luchas fingidas. Deriva del verbo yecoa, ensayar, adiestrarse, por lo que su significado tiende al aspecto de preparación física del jugador.

Con estos tres grupos de términos, que son tres diferentes puntos de vista conceptuales, es posible formar una idea aproximada de lo que eran los juegos para los nahuas. Eran, en primer término, acciones humanas encaminadas a dar salida a las tensiones anímicas; a provocar el olvido, aunque fuese momentáneo, de los sinsabores de la vida. Acciones, además, capaces de motivar en los circunstantes la admiración, la diversión, el temor muchas veces si se toma en cuenta el significado del verbo mahuizoa, componente del sustantivo tlamahuizolli arriba mencionado, y si se corrobora el sentimiento de admiración temerosa que tenía el público ante ciertos espectáculos con la descripción, por ejemplo, de la "escaramuza de zacate" que más abajo se transcribe. Por último, acciones que servían para preparar físicamente a los participantes, que les daban la destreza suficiente para realizar posteriores acciones similares con fines diversos.

Es difícil sostener que cada uno de los ejercicios rituales que aquí presento encuadren en la idea totalizadora. Pero, al fin y al cabo, siempre los conceptos han de hacerse latos para dar cabida a las similitudes. No creo haberme alejado mucho de la concepción de los antiguos mexicanos.

A todos los juegos acompaño una breve nota que los sitúa en el contexto de la fiesta o que explica algunos puntos necesarios para su inteligencia, y los ubico en el mes a que pertenecen. Debo aclarar que el calendario ritual de los nahuas se componía de 365 días, separados por veintenas en dieciocho "meses" a los que se agregaba el periodo de los últimos cinco, días sin fiesta, sin mes, sin ceremonias, verdaderamente inútiles para honrar a los dioses. Esto obligó a los nahuas a llamarlos nemontemi: "los inútiles que acabalan".

Para concluir, unas palabras acerca de la cruentidad de algunos de estos juegos. Son las fiestas religiosas la fachada sangrienta del mundo náhuatl; son los aztecas los que extienden e incrementan a la exageración los sacrificios humanos en ese mundo, y es el tiempo inmediato a la conquista —el que vivieron los



informantes indígenas de Sahagún— el final del único siglo de dominio de este pueblo aguerrido. Con desventaja, pero tal vez no con tanta distancia, pueden compararse con el pankration griego, con las justas y los torneos medievales, con la tauromaquia o con el pugilato profesional contemporáneo. Esto, si se les considera sólo como espectáculos; pero no hay que olvidar que tras la sangre de los sacrificados hay un impulso del hombre por sostener el mundo mágico que está en peligro de explotar en llamas, que la gloria palia un instante de agonía y que la promesa de un paraíso de honor y felicidad da a los representantes de los dioses la fuerza suficiente para cumplir su destino.

