



“El juego de pelota en el México antiguo”

p. 419-438

Obras de Miguel León-Portilla.

Tomo II. En torno a la historia de Mesoamérica

Miguel León-Portilla

México

Universidad Nacional Autónoma de México

Instituto de Investigaciones Históricas/El Colegio Nacional

2004

542 p.

Figuras

ISBN 968-36-9538-8 (obra completa)

ISBN 970-32-1809-1 (volumen II, pasta dura)

ISBN 970-32-1808-3 (volumen II, rústica)

Formato: PDF

Publicado en línea: 30 de junio de 2020

Disponible en:

http://www.historicas.unam.mx/publicaciones/publicadigital/libros/obras_leon_portilla/434.html


D. R. © 2020, 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



VII. EL JUEGO DE PELOTA EN EL MÉXICO ANTIGUO*

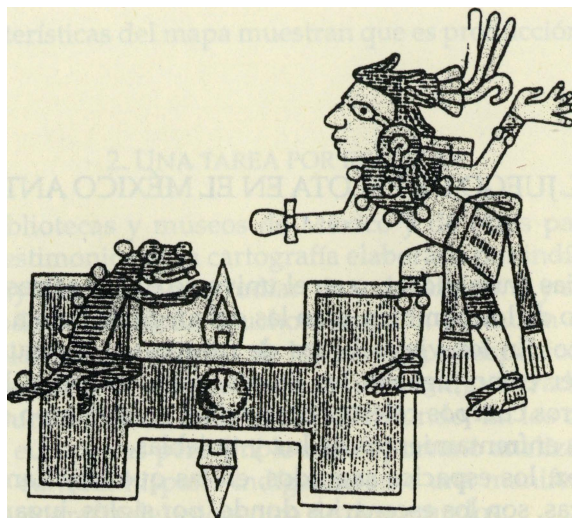
Competencias entre dioses, o en el universo de los astros, y asimismo en el mundo de los hombres, eran las del juego de pelota en el México prehispánico. En los viejos libros de pinturas y escritura jeroglífica podemos ver cómo jugaban los dioses, cómo el sol, la luna, la gran estrella y otros cuerpos celestes contendían en el campo del universo, en cósmicos enfrentamientos de luz y tinieblas.

A su vez, los espacios sagrados, en las que hoy llamamos zonas arqueológicas, son los escenarios donde, por siglos, jugaron a la pelota los antiguos mexicanos. Edificaciones muy diferentes, si se las compara con los palacios y las pirámides escalonadas con sus adoratorios y piedras de sacrificios, cada *tlachco*, cancha o *lugar del juego de pelota*, era también parte del ámbito en que se propicia el acercamiento de hombres y dioses.

Las más obvias características arquitectónicas de los *tlachcos* son éstas: un patio rectangular que termina en dos espacios transversales a modo de doble T: . Muros verticales, con una especie de banqueta o en talud, circunscriben el espacio interior. En el centro, sobre los muros, de cada lado, están empotrados anillos de piedra a través de los cuales puede pasar la pelota. En otros casos, en vez de los anillos hay un nicho en dos de las esquinas de los muros en talud.

Se conoce más de medio centenar de *tlachcos*, desde el sur del área maya hasta el altiplano central de México y, más allá, en varios lugares, como en el sitio fortificado de *La Quemada*, en Zacatecas. El tamaño de los *tlachcos* no es siempre el mismo. Hay edificaciones relativamente pequeñas y otras muy grandes, verdaderos monumentos de arte extraordinario, como en Chichén-Itzá, Yucatán. Los símbolos sagrados, presentes en dichos recintos, muestran que el juego de pelota tenían estrecha relación con la religiosidad y la visión del mundo de los pobladores de estas tierras.

* *Historia 16*, Madrid, 1986, año XI, n. 127, p. 81-89, 92 y 93.



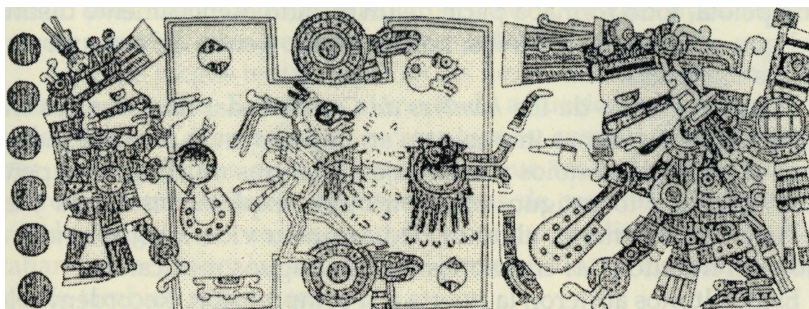
Un jugador se enfrenta simbólicamente en el juego de pelota a una lagartija, signo de uno de los días del calendario (grabado del código *Fejérváry Mayer*)

Comprender la suma de significaciones inherentes a este juego —regocijo, apuesta, ritual y evocación de aconteceres primordiales— implica acercarse a la realidad cultural del México antiguo. Ahora bien, quienes han inquirido acerca de ella, han asumido con frecuencia distintas actitudes que van desde la mera curiosidad hasta el asombro y el respeto.

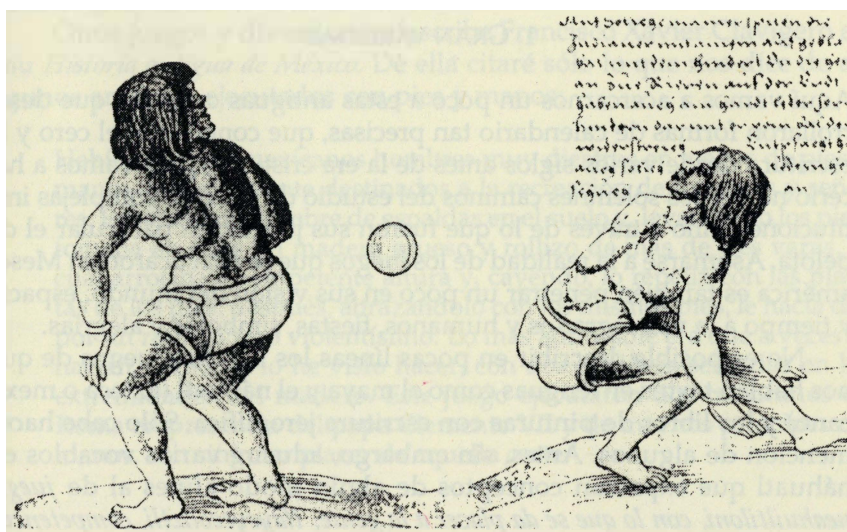
Algunos no han pasado más allá de los ritos sangrientos, la antropofagia ritual o las más obvias manifestaciones de las ruinas arqueológicas. Otros, desde los tiempos del contacto entre españoles e indígenas, se sintieron deslumbrados y, en la visión luminosa de ciudades como México-Tenochtitlan, encontraron imágenes vivientes de las fantasías que habían leído en los libros de los Amadises y Esplandianes.

Ni entonces ni ahora ha sido fácil la comprensión entre gentes de distintos universos de cultura. Tal fue el caso de quienes, procedentes de España, se encontraron con los pobladores de Mesoamérica, el ámbito geográfico de las altas culturas mexicanas.

Hernán Cortés y sus hombres contemplaron el gran conjunto de realidades —unas que les parecían admirables y otras repelentes—, pero que, indudablemente, eran parte integrante de la misma civilización prehispánica. Los altares ensangrentados, ídolos, palacios, escuelas, ca-



El dios Tezcatlipoca, espejo que ahuma, desdoblando su ser dual, juega a la pelota (grabado del códice *Borgia*)



Indígenas mexicanos jugando a la pelota en Toledo ante Carlos V (dibujos de Christoph Weiditz)



sas donde se guardaban los libros de pinturas y escritura jeroglífica, los grandes y bien abastecidos mercados y también las canchas para el juego de pelota, todo formaba parte de un mundo esencialmente distinto en el que, a través de milenios, habían vivido gentes de costumbres y lenguas diferentes.

El asentamiento de los *hombres de Castilla* —así llamaron los mesoamericanos a quienes impusieron su imperio en la *Nueva España*— marcó el inicio de cambios y mestizajes. Mientras muchos se empeñaron en suprimir lo antiguo, cobrar tributos, explotar las minas y expandirse hacia el norte, algunos dedicaron su vida a comprender la visión del mundo y las creaciones de los antiguos mexicanos.

Estos últimos abrieron la puerta a la comprensión. Recordemos los nombres de Toribio de Benavente, Andrés de Olmos, Vasco de Quiroga, Bartolomé de Las Casas, Alonso de Zorita, Bernardino de Sahagún... A su lado estuvieron sabios indígenas, los llamados *tlamatinime*, *los que saben algo...*

Se emprendió entonces el rescate. Se reunieron textos de la tradición prehispánica, se salvaron algunos viejos libros indígenas... Quedó el fundamento insustituible para que, en nuestro propio siglo, ayudados por la arqueología, la lingüística y la etnohistoria, pudiera intentarse una más honda comprensión.

1. GRAN VARIEDAD

Aquí vamos a acercarnos un poco a estas antiguas culturas, que desarrollaron formas de calendario tan precisas, que conocieron el cero y la escritura desde varios siglos antes de la era cristiana; pero vamos a hacerlo no por los solemnes caminos del estudio de sus más complejas instituciones, sino a través de lo que fueron sus juegos, en particular el de pelota. Asomarse a la realidad de los juegos que se practicaron en Mesoamérica es también penetrar un poco en sus visión del mundo, espacio y tiempo a la vez sagrados y humanos, fiestas, símbolos y alegrías.

No es posible describir en pocas líneas los muchos juegos de que nos hablan textos en lenguas como el maya y el náhuatl (azteca o mexicano) y los libros de pinturas con escritura jeroglífica. Sólo cabe hacer mención de algunos. Antes, sin embargo, aduciré varios vocablos en náhuatl que expresan conceptos de algún modo afines al de *juego*: *neahuiltoni*, *con lo que se da placer a la gente*; *tlayeyecoliztli*, *competencia*, *ensayo digno de mirarse*; *neyayaotiliztli*, *enfrentamientos*, y *neeelquixtiliztli*, *acción para sacar el enojo de la gente*.

Las descripciones de los juegos indígenas que se conservan, confirman que causaban admiración, implicaban confrontaciones y, en suma, contribuían a quitar preocupaciones a quienes pudieran tenerlas, en especial, a los nobles y gobernantes.

Muchos juegos tenían lugar en las fiestas a lo largo del calendario solar de 365 días. Entonces, al modo de actuaciones de hondo contenido ritual, se desarrollaban escaramuzas y competencias. En ocasiones, los seguidores de un dios con los que tenían a otro numen por patrono. También había diversas formas de carreras con flores o llevando imágenes a cuestas o moviéndose por medio de zancos. No faltaban las cacerías y las acciones de persecución, en las que el acosado podía también salir victorioso.

Entre los juegos más famosos estaba el que se conoce con el nombre de *volador*. Los cronistas lo describen y todavía hoy es posible contemplarlo en varios lugares, sobre todo de los Estados de Puebla y Veracruz. Un gran tronco de árbol se levanta en medio de la plaza. En lo más alto del mismo hay una plataforma que puede hacerse girar. De ella penden cuatro sogas con que se atan otros tantos jugadores o *voladores*. De tal suerte funciona el artificio que, al girar la plataforma, las sogas se desenrollan una tras otra para que cada uno de los cuatro voladores emprenda sus giros en número de 13, hasta hacer un total de 52, cifra que corresponde a la del siglo prehispánico, integrado por cuatro grupos de trece años cada uno.

Otros juegos y diversiones describe Francisco Xavier Clavigero en su *Historia antigua de México*. De ella citaré sólo lo que nos dice de algunos artificios ejecutados con pies y manos:

Había entre los mexicanos hombres muy diestros en juegos de pies y manos, especialmente destinados a la recreación de los reyes y señores. Echábase un hombre de espaldas en el suelo y, levantando los pies, tomaba en ellos un madero grueso y rollizo de más de tres varas, el cual arrojaba a competente altura y, cayendo, lo repelía con las plantas de los pies; después, abrazándolo con los mismos pies, le hacía dar por un rato un giro violentísimo. Lo más admirable era que a veces lo hacían, como yo lo he visto hacer, con dos hombres sentados en las extremidades del madero. Este juego ejecutaron dos mexicanos en Roma en presencia del papa Clemente VII y de muchos príncipes romanos, con singular placer de aquella corte.¹

¹ Francisco Xavier Clavigero, *Historia antigua de México*, edición y prólogo de Mariano Cuevas, 4 vols., México, Editorial Porrúa, 1954, t. II, p. 286-287.

No fue ese juego en la corte romana la única actuación de jugadores indígenas de México en tierras del Viejo Mundo, en el siglo XVI. Como habremos de verlo, también en 1529, nada menos que Carlos V contempló un juego de pelota en el que contendieron indios de los que acompañaron a Hernán Cortés en su viaje a España.

Precisamente es este juego de pelota —con todas sus características propias en el ámbito del México antiguo— el que aquí será objeto de nuestra atención. De muy antiguo origen y muy amplia difusión, este juego de dioses y hombres, que atraía a multitudes y en el que se hacían grandes apuestas, fue asunto de no pocos mitos, leyendas e historias.

Procedencia divina, vinculada a los orígenes cósmicos, adjudican los viejos libros de Mesoamérica al juego de pelota. Su representación inconfundible, el glifo o imagen estilizada de su planta en forma de doble T, aparece en muchas páginas de esos libros. Cabe citar a este respecto los siguientes manuscritos prehispánicos: el *Vindobonense*, el *Bodley* y el *Colombino* —los tres de procedencia mixteca, de Oaxaca—, así como, del altiplano central, el *Borgia*, el *Fejérváry Mayer*, el *Vaticano B* y el *Borbónico*.

En todos estos libros —conocidos hoy por los nombres o de sus antiguos poseedores europeos o de los lugares donde se conservan— se contemplan imágenes y glifos que hablan de enfrentamientos entre dioses creadores o asociados a realidades celestes como el sol, la luna y la estrella grande, la del alba y de la tarde.

Los Tezcatlipocas, *espejos que ahuman*, desdoblamiento portentoso de supremo *Ometéotl*, el dios dual, masculino y femenino a la vez aparecen jugando a la pelota en una hermosa página, la 21, del *Códice Borgia*.² Son el Tezcatlipoca rojo, el de tamaño más grande, y el Tezcatlipoca negro, que, al jugar, conserva su atavío de guerrero. En el centro de la cancha está la figura de un cautivo, pintado con franjas rojas, probable evocación de una deidad estelar.

Los colores, negro y rojo, de los Tezcatlipocas son símbolo de la sabiduría. En este juego de pelota se registra una victoria: la del saber de los Tezcatlipocas que se han sobrepuesto a la deidad-estrella, cuyo curso en el cielo ha quedado ya determinado para siempre.

Otro *partido*, en el que juegan varios dioses, lo encontramos en la hoja del *Códice Borbónico* que trata de la fiesta de *Tecuilhuitontli*, la pe-

² *Códice Borgia*, comentario de Eduardo Seler, 3 vols., México, Fondo de Cultura Económica, 1963.

*queña celebración de los señores.*³ De un lado aparecen Xochipilli, *el del linaje de las flores*, e Ixtlilton, *el de rostro negrillo*. Del otro están Quetzalcóatl y su complemento femenino, Cihuacóatl, *serpiente-mujer*.

En tanto que Quetzalcóatl, como señor del alba, se sitúa al oriente, Cihuacóatl, la del rumbo de las mujeres, ocupa una posición al poniente. A su vez Xochipilli e Ixtlilton se hallan al norte y sur. Su enfrentamiento tiene connotaciones cósmicas. Xochipilli es aquí el sol que brilla en el día, e Ixtlilton, el que recorre el oscuro inframundo. Quetzalcóatl y Cihuacóatl se vinculan en este contexto con el alba y la tarde, momentos de aparición de la estrella grande. *Huey Citlalin*, la Venus del Viejo Mundo.

A esta misma contienda primordial, concebida como un juego de pelota cuyas reglas más tarde descubrirían los hombres, se refiere también un antiguo himno sacro:

Ya va a lucir el sol,
ya se levanta la aurora,
liban la miel
los variados pechirrojos,
se levanta la flor.
En la tierra te pones,
junto a las estrellas...
tú, el señor Quetzalcóatl...
Juega a la pelota,
juega el viejo Xólotl,
—el doble de Quetzalcóatl—
en el mágico campo
del juego de pelota
juega el viejo Xólotl,
el que viene del lugar de los jades,
—de la región de las aguas—
¡míralo!
¿Acaso ya se tiende
el Príncipe Joven,
—el del linaje de la flor—
en la casa de la noche,
en la casa de la noche?⁴

³ *Codex Borbonicus*, comentarios de Karl Anton Nowotny, Akademische Druck - Und Verlagsanstalt, Graz, Austria, 1974.

⁴ *Veinte himnos sacros de los nahuas*, recogidos por fray Bernardino de Sahagún y publicados por Ángel María Garibay K., México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1958, p. 152-153.

El combate *en el mágico campo de pelota* lo inicia Xochipilli cuando ya van a lucir el sol y la aurora... Entonces, junto a las estrellas, está aún el señor del alba, Quetzalcóatl. Pero si triunfa el del linaje de la Flor, es decir el dios solar, después, al continuar el juego Xólotl, el doble de Quetzalcóatl, que es aquí la estrella grande de la tarde, suya será la victoria: el príncipe de la flor, el sol, se tenderá en la casa de la noche, bajará al tenebroso inframundo.

Enfrentamientos como éstos, en los códices y en composiciones como el himno sacro, se representan en los viejos libros con frecuencia muy grande. Y aun en piezas de orfebrería se tornan visibles. Recordemos el magnífico pectoral de oro procedente de la tumba 7 de Monte Albán, en Oaxaca.

En lo más alto del mismo se mira un campo para el juego de pelota. Allí compiten dos personajes. En el centro sobresale un cráneo. Unidas al elemento del juego de pelota están las figuras del sol, de un pedernal símbolo de la luna, y más abajo un hocico abierto que representa a la tierra. Al decir de Alfonso Caso, descubridor del tesoro de la tumba 7, el pectoral, con el juego de pelota celeste, es *un auténtico corte transversal de los varios pisos o niveles del universo*.

2. ORÍGENES DEL JUEGO DE PELOTA

Transmiten antiguos textos la creencia vigente entre los pueblos mesoamericanos de que el juego de pelota lo habían aprendido de los dioses, incluso en competencias tenidas con ellos. Según un relato de la llamada *Leyenda de los Soles*, entre los acontecimientos que presagiaron la ruina de la metrópoli de los sabios toltecas, la ciudad de Tula, fue uno la aparición de los dioses de la lluvia, los *tlaloque*, que llegaron allí a invitar al supremo gobernante Huémac a que jugara con ellos a la pelota. He aquí la versión al castellano del texto indígena:

Y jugó entonces Huémac a la pelota. Compitió con los dioses de la lluvia, los *tlaloqueh*. Le dijeron éstos: ¿Qué obtendremos si ganamos? Huémac respondió: Mis jades, mis plumas preciosas de quetzal. Y una vez más dijeron los dioses de la lluvia a Huémac: Lo mismo obtendrás tú, nuestros jades, nuestras plumas preciosas de quetzal.

Y entonces jugaron. Allí salió vencedor Huémac. Fueron luego los dioses de la lluvia a conseguir lo que habían de entregar a Huémac, mazorcas tiernas de maíz, verdes como plumas preciosas de quetzal y hojas de maíz, en las cuales se hallan las mazorcas tiernas.

Pero Huémac no las quiso, dijo: ¿Es esto lo que yo obtengo por haber vencido? ¿Acaso son éstos los jades, las plumas preciosas de quetzal? ¡Quitad esto de aquí!

Dijeron entonces los dioses de la lluvia: Está bien. Dadle jades y plumas preciosas de quetzal, tomemos con nosotros los que son nuestros jades, nuestras plumas preciosas de quetzal, las mazorcas tiernas de maíz y las verdes hojas que las circundan. Enseguida las tomaron y se fueron, y luego dijeron: Está bien, ahora vamos a esconder nuestros jades, las mazorcas de maíz, ahora los toltecas por cuatro años habrán de sufrir hambre...⁵

Desafortunadas fueron las consecuencias de la victoria alcanzada por un hombre en el juego de pelota en el que tuvo por rivales nada menos que a los dioses de la lluvia.

3. MITOS

Historia muy diferente, en la que con abundancia de detalles se describen otros dos enfrentamientos en el juego de pelota, con la participación de algunos dioses, es la que conocemos a través del *Popol Vuh*, el libro del pueblo o del consejo, de los antiguos maya-quichés.

De una parte jugaron allí los señores del *Xibalbá*, la región de los muertos, y de otra, dos personajes, especie de semidioses, estrechamente vinculados a los seres humanos. Vencedores éstos en su enfrentamiento con los seres del inframundo, obtuvieron, como fatal recompensa, la muerte. Correspondió a sus hijos bajar a los oscuros estratos que se extienden bajo la tierra, para jugar con las tenebrosas deidades que allí moran. Estas fueron de nuevo vencidas. Pero quienes habían bajado allí, desde el mundo de la tierra, no sólo escaparon esta vez a la muerte, sino que lograron rescatar a sus padres y volverlos con vida a la tierra.⁶

Así como, en el tiempo primordial de los mitos, es a veces el juego de pelota el marco en que se encuentran y contienden dioses y hombres, también en los espacios sagrados de los templos se reactualizan a lo largo de las fiestas algunos primordiales enfrentamientos.

⁵ “Leyenda de los Soles” en *Códice Chimalpopoca*, edición de primo Feliciano Velázquez, México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1975, p. 126. (La traducción de este texto es de Miguel León-Portilla).

⁶ *Popol Vuh, las antiguas historias del quiché*, edición y traducción de Andrés Recinos, 4a. edición, Madrid, Fondo de Cultura Económica, 1962, p. 150-162.

Un solo ejemplo citaré. En el recinto sagrado del Templo Mayor de México-Tenochtitlan existían dos edificaciones para el juego de pelota. Una recibía el nombre de *Teotlachco*, *el lugar de la cancha divina*, la otra se conocía como *Tezcatlachco*, *en el lugar del juego de pelota del espejo*. En ambos sitios había actuaciones, en las que las fuerzas divinas se volvían de nuevo presentes. Allí los viejos mitos se tornaban realidad: los enfrentamientos eran a veces combates que podían culminar con la muerte.

Antes de describir las que podrían designarse como *reglas del juego*, debemos atender al mismo tema de los orígenes de estos enfrentamientos con la pelota de caucho, pero no mirando ya al mundo mágico de los mitos, sino a lo que puede revelarnos la arqueología.

Investigaciones realizadas en el vasto ámbito geográfico del Matto Grosso del Brasil y regiones vecinas han mostrado que se conocía allí, de tiempo inmemorial, una forma de juego que en varios aspectos se parece al de la pelota de los mesoamericanos. Las semejanzas son aún más claras respecto del que se nombraba juego del *batey* de los arahuacos de las Antillas.

Tanto por las descripciones de algunos cronistas como por hallazgos arqueológicos, sabemos que nativos de varios lugares de Haití, Puerto Rico, Cuba y otras islas se valían de pelotas de hule o caucho macizo, a las que impulsaban en una cancha, no con las manos ni los pies, sino con otras partes del cuerpo, las caderas, la espalda, el antebrazo y, en ocasiones también, la cabeza.

Algunos estudiosos han explicado la existencia de tales formas de juego como consecuencia de una difusión cultural procedente de Mesoamérica. Otros, en cambio, piensan que el juego del México antiguo fue el que se derivó del que se practicaba en diversos lugares del oriente y norte de Sudamérica y en las Antillas.

Hecho que debe destacarse es que las más antiguas edificaciones destinadas a este juego en Mesoamérica se hallan precisamente en las tierras mayas, las más cercanas a las islas del Caribe. Datan del periodo clásico, en algunos casos de los primeros siglos de la era cristiana, los *tlachcos* descubiertos en lugares como Copán, Honduras; Cobá, Quintana Roo; Yaxchilán y Piedras Negras, en la cuenca del Usumacinta, en la frontera de Chiapas y Guatemala; Palenque, en Chiapas; Uxmal, Zayil y otros varios sitios de Yucatán; Edzná, Calakmul y varios más en Campeche. ¿Significa esto que fue en el área mayense donde, efectivamente, se recibió y adoptó la práctica del juego de pelota como consecuencia de una difusión procedente de las Antillas?

En vez de dar una respuesta definitiva a esta cuestión, aduciré otros hechos, que en cierto modo complican aún más el tema del ori-

gen del juego de pelota en Mesoamérica. Se ha descubierto en el Valle de Oaxaca, en un lugar cercano al pueblo que ostenta el nombre de Macuilxóchitl, advocación del dios de las fiestas y del juego, una zona arqueológica con varias lápidas en las que se representan jugadores de pelota. El sitio preciso se conoce con el nombre de Dainzu. Las figuras parecen llevar una indumentaria que coincide con la que, según veremos, correspondía a los jugadores de pelota. Por otra parte, en la mano de uno de esos personajes hay una pelota, en tanto que en sus brazos y rodillas se miran atavíos típicos de los jugadores que con ellos se protegían en sus enfrentamientos. Al decir de los arqueólogos, el sitio de Dainzu corresponde a los finales de la primera época de Monte Albán, es decir, cerca del 300 a. C. ¿Significa esto que, desde la etapa preclásica mesoamericana, se practicaba el juego de pelota en distintos lugares del México antiguo?

Otro punto es el que se refiere a la difusión hacia el norte de este juego. Hasta ahora no se han descubierto canchas o edificaciones para el mismo, del periodo preclásico, en el altiplano central. Tampoco hay indicios de él en la gran Ciudad de los Dioses, Teotihuacan. Los sitios más antiguos con *tlachcos* en el área central son Xochicalco, Morelos; El Tajín, Veracruz, y, más tarde, Tula, en Hidalgo.

4. LAS REGLAS DEL JUEGO

De interés es añadir que, como probable consecuencia de difusión cultural hacia el norte, en un gran centro ceremonial, especie de fortaleza o avanzada de Mesoamérica que se conoce como *La Quemada*, en Zacatecas, se ha descubierto asimismo otra estructura para el juego de pelota. Otro tanto ha ocurrido en latitudes mucho más al norte, como en Snaketown, Arizona, donde floreció la cultura de los Hohokam, probables ancestros de los indígenas Pimas.

Además, en no pocos lugares del noroeste de México (Estados de Sinaloa, Sonora y porciones occidentales de Durango y Chihuahua), así como en Nuevo México y aun en regiones mucho más apartadas de Estados Unidos (Mississippi, Georgia, Tennessee, Kentucky y Missouri), hubo grupos nativos que conocieron diferentes formas de juego de pelota, algunas con semejanzas identificables si se las compara con lo que se practicaba en Mesoamérica.

Cronistas como Diego Durán, en su *Historia de las Indias de Nueva España*, y Bernardino de Sahagún, en su *Historia de las cosas de Nueva España*, al igual que varios textos en náhuatl, describen las edificaciones

destinadas a este juego. Hoy podemos comparar dichas descripciones con los descubrimientos de la arqueología. Un texto en el que Sahagún se ocupa de esto proporciona la siguiente descripción del *tlachco*:

Eran dos paredes, una de cada lado; entre ellas había 20 ó 30 pies. su largo era de 40 a 50 pies...⁷

A su vez, Diego Durán ofrece esta otra descripción con detalles particularmente interesantes:

Eran estos juego de pelota, en unas partes mayores que en otras..., angosto por enmedio a los cabos, ancho; hechos de propósito aquellos rincones [en los extremos] para que, entrándose allí la pelota, los jugadores no se pudiesen aprovechar de ella e hiciesen falla. La cerca de alto tenía estado y medio, o dos estados. [Aproximadamente siete pies, es decir, cerca de 1,96 metros]. Alrededor de la cual [cerca] por de fuera, plantaban por superstición unas palmas silvestres o unos árboles de fisoles [frijoles] colorados que tienen la madera muy fofa y liviana... Todas las paredes a la redonda eran almenas o de efigies de piedra puestas a trechos; las cuales se henchían de gente cuando había juego general de señores que era cuando la ocupación de la guerra, por treguas o por algunas causas, cesaba y les daba lugar.

Eran estos juegos de pelota largos de a 100 pies y de a 150 y de 200, donde cabían por aquellos rincones cuadrados, que a los cabos y remates del juego tenía, cantidad de jugadores que estaban en guardia y con aviso de que la pelota no entrase allí, poniéndose los principales jugadores en medio, para hacer rostro a la pelota y a los contrarios, por ser el juego a la misma manera que ellos peleaban o se combatían en particulares contiendas. En medio de este cercado había dos piedras fijadas en la pared, frontera la una de la otra. Estas dos tenían cada una un agujero en medio... La piedra de la una parte servía a los de una banda para meter por aquel agujero, que la piedra tenía, la pelota, y la otra del otro lado, para los de la otra banda. Y cualquiera de ellos que primero metía por allí su pelota, ganaba el precio...⁸

Quien haya contemplado los *tlachcos*, en sitios arqueológicos como los ya mencionados, verá que las descripciones de los textos son pintura fiel de las construcciones que se conservan. Es verdad que existían diferencias en lo tocante a la magnitud de los recintos. Así puede re-

⁷ Bernardino de Sahagún, *Historia general de las cosas de Nueva España*, edición de Angel María Garibay K., 4 vols., México, Editorial Porrúa, 1956, t. III p. 299-300.

⁸ Diego Durán, *Historia de las Indias de Nueva España y Islas de Tierra Firme*, edición preparada por Angel María Garibay K., 2 vols., México, Editorial Porrúa, 1967, t. II, p. 207.

cordarse que el antiguo juego que se levanta en Yaxchilán, en la cuenca del Usumacinta, tiene aproximadamente 4 metros de alto y 31 de largo. El de Palenque es mucho más pequeño. A su vez, en la zona arqueológica de Tula, hay dos juegos de pelota de dimensiones diferentes.

Ahora bien, además de las variantes de tamaño, hay otras muy significativas. Las edificaciones más antiguas, es decir, las del ámbito maya y las de la región zapoteca de Oaxaca, tienen el interior de las paredes que circunscriben el campo construidas en talud. En cambio, las de la región central son verticales. En los *tlachcos* de este tipo (paredes verticales) se colocaban de un lado y de otro, en el centro, los correspondientes anillos de piedra. En cambio, en las canchas de paredes internas en talud, dos nichos, situados en las esquinas contrarias, sustituían a los anillos. En la gran edificación del *tlachco* de Monte Albán, Oaxaca, hay un nicho en el ángulo suroeste y otro en el noreste del talud correspondiente.

Para conocer la forma en que se llevaba a cabo el juego, la preparación y los atavíos de los jugadores, acudimos de nuevo al cronista Diego Durán, que es uno de los más explícitos:

Estos jugadores, venida la noche, tomaban la pelota poníanla en un plato limpio, y el braguero de cuero y los guantes que para su defensa usaban. Colgábanlo de un palo todo y, puestos en cuclillas delante de estos instrumentos del juego, adorábanlo todo y hablábanles con ciertas palabras supersticiosas y conjuros, con mucha devoción, suplicando a la pelota les fuese favorable aquel día...⁹

En lo que toca de manera particular al equipo de estos jugadores, algunos textos, tanto en náhuatl como en lenguas mayenses, los describen y dan los correspondientes vocablos para designar cada cosa. Ante todo estaba la pelota de *olli*, es decir, de *hule* o caucho. El guante para protegerse las manos se nombraba *mayéhuatl*, que significa *cuero de la mano*. A su vez el protector de las caderas era el *quecéhuatl*, cuero de cadera.

Obviamente, el que debieran protegerse las caderas con tales cueros indica que con esta parte del cuerpo impulsaban la pelota. En lo que se refiere a los *mayéhuatl*, *cuero de mano*, según puede verse en algunos códices, protegía la mano con que el jugador se apoyaba en el suelo para dar mayor impulso a la pelota. Citando de nuevo a Diego Durán, cabe precisar que:

⁹ *Ibid.*, t. II, p. 209.

La juegan [a la pelota] con las asentaderas o con las rodillas, teniendo por falla el tocarla con las manos, ni con otra parte del cuerpo, excepto con las dos parte dichas, de asentaderas y rodillas...¹⁰

De nuevo, la información de los códices, los textos y la arqueología contribuyen a precisar lo más sobresaliente de lo que era el juego mismo. En los antiguos libros de Mesoamérica vemos a los jugadores sin más ropa que sus bragueros y los mencionados cueros de protección. Unas veces son parejas las que se enfrentan; otras, el número varía. El cronista Motolinía, que sin duda contempló algunos de estos enfrentamientos muy poco después de la Conquista, escribe:

Iban a jugar dos a dos, y tres a tres, y a las veces dos a tres... Los señores traían consigo grandes jugadores para jugar unos contra otros...

Y después que comenzaban a echar la pelota, los que la echaban por cima de la pared de frente o atoparen en la pared, ganaban una raya, y si daban con ella [con la pelota] en el cuerpo de su contrario, o alguno jugaba de mala, fuera del cuadril, [los otros] ganaban una raya, y a tantas rayas primeras iba todo el juego. No hacían chazas [parar la pelota antes de llegar al saque o lugar donde se hallan los que la reciben para contestarla]. Otros atravesaban [es decir, salían al encuentro de la pelota]. Y ateníanse a la una parte, y los otros a la otra [no rebasaban el campo contrario más allá de la línea que dividía la cancha por el medio, justamente en el punto en que estaban los anillos de piedra]. Otras veces jugaban tres al mohino [o sea, uno contra dos]...¹¹

Lo referido por el cronista franciscano Motolinía, testigo de varias de estas contiendas, deja ya ver algunas de las *reglas del juego*. Estas pueden complementarse con la información de Diego Durán, que expresamente dice que *muchas veces he visto jugar este juego*. Además de lo que he citado ya de su obra, debe añadirse el siguiente dato:

... en una hora acontecía no parar la pelota de un cabo a otro, sin hacer falta ninguna, sólo con las asentaderas... estando tan sobre aviso así los de una parte, como los de la otra, para no dejarla parar, que era cosa maravillosa...¹²

¹⁰ *Ibid.*, t. II, p. 206.

¹¹ Toribio de Benavente Motolinía, *Memoriales o libros de las cosas de la Nueva España y de los naturales de ella*, edición Edmundo O'Gorman, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1971, p. 381.

¹² Durán, *op. cit.*, t. II, p. 206.

Resumiendo toda esta información, pueden enunciarse así las reglas que prevalecían en el *tlachco*:

1. El número de los jugadores podía variar. Cada equipo se situaba y jugaba sin rebasar la línea indicada en el suelo justamente a la mitad del campo, en el punto en que, de cada lado, estaban los anillos de piedra.

2. Sólo podía impulsarse la pelota con las asentaderas, a no ser que se conviniera en hacerlo también con las rodillas, hombros o espalda.

3. Se jugaba a *tantas rayas*, es decir, a un número determinado de *tantos o puntos*.

4. Se obtenía un raya siempre que la pelota, pasando la línea del centro, golpeaba la pared contraria al lado en que se hallaba el jugador. Este dato muestra que, así como había una línea o marca que dividía transversalmente el campo, también había otra longitudinal que establecía dos áreas a lo largo del *tlachco*. Las representaciones en varios códices, como en el *Borbónico* (página 119) y en el *Tonalámatl* de Aubin (página 19), lo confirman.¹³ También existe la evidencia de los marcadores de piedra que, en igual sentido longitudinal, se han descubierto en varios *tlachcos*, como los de Tenam Rosario, y Yaxchilán (Chiapas), Piedras Negras (Guatemala) y otros.

5. Era falta, que otorgaba una raya o tanto a los contrarios, dar con la pelota en el cuerpo de los del equipo opuesto o impulsar la pelota con otra parte que no fuera *el cuadril*.

6. El juego implicaba continuos ires y venires, botes y rebotes de la pelota, ya que, como dice Motolinía, *no hacían chazas*, es decir, no paraban la pelota antes de llegar al saque o lugar donde se hallaban los que debían contestarla. Dato complementario es que el juego podía prolongarse hasta por lo menos una hora, según lo hace notar Durán, quien añade que *era cosa maravillosa* ver cómo no paraba la pelota por largo rato, *de un cabo a otro* (del campo) *sin hacer falta alguna*.

7. Hacer pasar la pelota a través de los agujeros de los anillos de piedra —proeza muy difícil dada la estrechez de esos aros—; daba súbita victoria al partido que lo lograba. El juego, sin embargo, podía ganarse sin tal proeza simplemente por haber obtenido más rayas o tantos.

¹³ *Tonalámatl de Aubin*, edición preparada por Carmen Aguilera, Tlaxcala, Gobierno del Estado, 1983.

5. APUESTAS Y OTRAS MOTIVACIONES

Ya se ha mencionado que en estos juegos, bien sea los contendientes o los espectadores o unos y otros, solían hacer cuantiosas apuestas. El relato mítico del juego entre Huémac y los dioses de la lluvia parece antecedente de lo que se siguió practicando en la tierra. Fray Bernardino de Sahagún, apoyado en sus informantes, consigna que, además de los jugadores profesionales, también los señores y nobles participaban a veces en estas competencias. El *Códice florentino* nos dice que *in tlatoque ulla* (los que gobiernan juegan a la pelota). Y Sahagún comenta que cualquiera de estos señores:

Cuando veía, cuando sabía que muy angustiada estaba la cola, el ala [la gente del pueblo], en seguida daba orden de que se jugara con pelota de hule, así animaba a la gente, así alegraba a la gente el señor...¹⁴

En tales casos el juego era sobre todo motivo de recreación y contento. Sin embargo, aun entonces de ordinario se hacían apuestas. Por lo demás, *también había otros que jugaban por vía de interés y vicio*. En muchos casos las apuestas llegaban a ser muy grandes. Al decir del *Códice florentino*:

Se perdían toda suerte de cosas valiosas, metales preciosos, collares de metal precioso, jades, turquesas, esclavos, mantas finas, bragueros preciosos, sementeras, casas, cueros para las piernas, brazaletes de metal precioso, mantos de plumas de pato, cargas de cacao; eso era lo que allí se entregaba...¹⁵

También la gente del pueblo, los *macehualtin*, solían participar en las apuestas. En ocasiones su amor por el juego los llevaba a apostar-se a sí mismos. En tal caso podían quedar convertidos en esclavos y aun pasar eventualmente a la calidad de víctimas para ser sacrificados a los dioses.

A estos juegos y apuestas, dice Durán, que *acudía gran multitud de señores y caballeros...*

Y como era costumbre que, si algún jugador realizaba la proeza de pasar la pelota por el anillo de piedra, de él eran todas las capas que

¹⁴ *Códice Florentino* (textos de los informantes indígenas de Sahagún), manuscritos 218-220 de la Colección Palatina, Biblioteca Medicea Laurenziana, 3 vols., reproducción facsimilar dispuesta por el Gobierno mexicano, 1979, t. II, fol. 41v.

¹⁵ *Ibid.*, t. II, fol. 118r-v.

llevaran puestas los espectadores, en lo más arduo del juego, se oía a veces gritar: *Decid a vuestras mujeres que se den prisa a hilar, que menester habréis mantas [capas]. Otras veces decían: Id a tal feria a comprar ropa...*¹⁶

Finalmente, no debe soslayarse que este juego era asunto de recreación y contento, como tantas veces lo repiten los cronistas. Podrían citarse diversos episodios en que, por una razón o por otra, se buscaba el solaz en las canchas. Un solo ejemplo recordaré: el del sabio señor Nezahualcóyotl (1402-1472), que, acosado por sus enemigos, escapa por un momento a las preocupaciones y juega a la pelota, como lo muestra el manuscrito indígena, *Códice Xólotl*.¹⁷

A la luz de esto podrá comprenderse mejor lo que asentó Durán *Es de saber que en todas las ciudades y pueblos que tenían algún lustre y punto de policía y gravedad..., para no ser menos los unos que los otros, edificaban juegos de pelota muy cercados de galanas cercas y muy labradas...* Y si en esta materia quiere también tomarse en cuenta, desde otro ángulo, el factor económico, puede recordarse que los aztecas, al tiempo de su esplendor, recibían entre otros muchos tributos, millares de pelotas de hule o caucho para su juego. Así, en el código de probable origen prehispánico que se conoce como *Matrícula de tributos*, se registra que de dos localidades, Tochtepec y Otlatlilán, recibían 16,000 pelotas.¹⁸

Escribiendo hacia 1580 el protomédico de Felipe II, doctor Francisco Hernández, venido a la Nueva España para investigar acerca de la farmacología y las antigüedades de los mexicanos, expresó, en relación con el juego de pelota, que no le parecía necesario entrar en demasiados detalles *en las demás cosas que pertenecen a este juego, cuando han sido escritas por algunos antes que yo e investigadas y anotadas, tanto en la Nueva como en la Vieja España, por muchos...*¹⁹

Tal aseveración, que algunos podían tener como exagerada, corresponde a la verdad. El juego de pelota de las viejas culturas de Mesoamérica fue conocido no sólo por quienes vivían en las tierras que se llamaron la Nueva España, sino también por algunos que lo contemplaron en la corte del emperador Carlos V, en la península española.

A este juego aluden en sus relaciones, crónicas e historias varios de los que participaron en los combates de la Conquista. También lo

¹⁶ Durán, *op. cit.*, t. II, p. 208.

¹⁷ *Códice Xólotl*, edición preparada por Charles E. Dibble, 2a. edición, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1980.

¹⁸ *Matrícula de tributos*, México, Secretaría de Hacienda, 1968.

¹⁹ Francisco Hernández, *Antigüedades de Nueva España*, Col. Crónicas de América, *Historia* 16, 1986, en edición de Ascensión Hernández.

describen —según lo hemos comprobado— algunos de los primeros misioneros, Motolinía, Durán, Sahagún...

Menos conocido es que, varios años antes de que esos frailes escribieran sus crónicas, nada menos que el emperador Carlos V, en 1529, miró con sus propios ojos una actuación del juego de pelota en su corte. Como antecedente recordaré que un año antes Hernán Cortés había regresado a España para informar al emperador de sus propios hechos, defenderse de algunos cargos y obtener las prerrogativas a las que se sentía acreedor.

Con él habían viajado, entre otros, los capitanes Gonzalo de Sandoval y Andrés de Tapia. También habían ido a la península varios distinguidos indígenas. Hallándose en la corte del emperador, que a la sazón estaba en Toledo, dispuso don Hernando que algunos de esos indígenas actuaran para solaz del monarca, mostrándole cómo se divertían y jugaban al modo antiguo y propio de su tierra. Afortunada circunstancia fue que el pintor Christoph Weiditz, natural de Estrasburgo, se hallara en tal actuación. Vivamente atraído por el espectáculo. Weiditz tomó entonces varios apuntes que le permitieron luego preparar algunos dibujos, con sus correspondientes comentarios, de aquello que había podido observar.

Dispuso así 151 dibujos, 31 en color. En uno de los mismos incluyó la siguiente anotación:

Estos son los indios que Ferdinand Cortesius trajo a su majestad desde la India y que, con sus maderas y su pelota, han jugado delante de su majestad...²⁰

En otro dibujo, de particular interés, aparecen dos indios jugando a la pelota con sus característicos atavíos. Allí escribió Weiditz el siguiente comentario en alemán, que traducido dice:

De este modo juegan los indios con una pelota inflada. Con sus asentaderas, sin levantar las manos del suelo; tienen un protector de cuero encima de sus asentaderas para recibir allí el impacto de la pelota. De igual manera llevan una especie de guantes de cuero.²¹

²⁰ Los dibujos preparados por Christoph Weiditz de varios jugadores de pelota que actuaron en la corte del emperador han sido reproducidos por Howard F. Cline, "Hernán Cortés and the Aztec Indians in Spain", *The Quarterly Journal of the Library of Congress*, Washington, vol. 26, núm. 2, abril 1969, p. 70-90.

²¹ *Loc. cit.*



Weiditz, a quien se debe también un retrato de Hernán Cortés, uno de los más fieles que de él se conservan, dejó así este temprano testimonio de juego que nunca antes había visto. Privilegio suyo fue dejar plástica noticia de un divertimento rico en simbolismo que, por extrañas circunstancias, se hizo presente en el Viejo Mundo sólo siete años después de consumada la Conquista de México.

Juego henchido de significaciones era este de pelota entre los pueblos mesoamericanos. Dando crédito a los testimonios aquí reunidos y asimismo a los hallazgos de la arqueología, sabemos que fue reactualización de portentos, rito, ocasión de competencias y apuestas, esparcimiento y alegría para los antiguos mexicanos.

La sola mención de algunos de los epítetos con que se describe el juego es ya elocuente por sí misma: *Nahual-tlachco, en el sitio del juego mágico; Citlal-tlachco, en el juego de pelota de las estrellas; Teotlachco, donde los dioses juegan pelota; Cuauhtlachco, en el juego de pelota de la lluvia*, y también, por supuesto, simplemente *tlacho*, donde con la pelota contienden los seres humanos.

Las esculturas de jugadores de pelota refrendan la sorpresa que provocaron, hace ya cuatro siglos y medio, los acompañantes nativos del conquistador, que dieron solaz a Carlos V con su juego. Lo que Su Majestad no sospechó podemos entreverlo ahora: en ese juego, de manera velada, se evocaron enfrentamientos entre los seres divinos y en él se tuvo también un símbolo de los ciclos de la estrella del alba, del sol y la luna, de cuya luz por igual participan, aunque en momentos distintos, el Viejo y el Nuevo Mundo.



INSTITUTO
DE INVESTIGACIONES
HISTÓRICAS