

CONCEPTOS NAHUAS EN EL JUEGO DE PELOTA

Jesús Ernesto
Carlos Romo

El juego de pelota

Raziel García Arroyo escribe:

...entre otros juegos [como *acal-ilhuitl*, es decir, regatas, *amiztlatoque* o cacería, *painanime* o carreras, tiro con flecha o *cerbatana*, pesca con arpón, y, posiblemente, natación], existía el ampliamente conocido juego de pelota o *tlachtli*, que requirió de instalaciones especiales, cuyos vestigios se localizan en casi todas las zonas arqueológicas importantes [de México], además de que, por su profundo sentido esotérico, figura con frecuencia en los códices y las relaciones.¹

Los pueblos nahuas del valle de México aprendieron de los toltecas, probablemente junto con algunos relatos de otras culturas mesoamericanas, haciendo una reinterpretación del juego de pelota, como el *tlachtli*.

El número de jugadores de pelota de un partido pudo variar de 2 a 11 o 12; y, en ocasiones, los equipos de cada ciudad competían entre sí. Y así como en otros oficios, los jugadores de pelota se especializaron en su arte. Sin embargo, el juego pudo ser, en una fase tardía, accesible a los *macehualtin* o gente del pueblo, porque la

¹ García Arroyo, *Macuilli*, 1969, p. 30.

pelota representaba la idea cultural de los pueblos, como el sentido común de la gente. Así también, se agregaron las apuestas: los sacrificios efectuados fuera del juego, una vez terminado el partido, porque en ellos se apostaba la vida.

Al respecto García Arroyo nos cuenta que:

Axayácatl, tlatoani, señor de Mextli-Tenochtitlan, apostó una vez el mercado de Tlatelolco contra los jardines de Xochimilco [...], estaba también en juego el prestigio de los hombres tenochca, del pueblo llamado por los dioses para ordenar el mundo: del pueblo elegido del sol.

Y los hombres de Axayácatl perdieron, los más fuertes, diestros y ligeros entre los tenochca perdieron, fueron vencidos por los de Xochimilco [...] °Axayácatl perdió el tianguis, el mercado de Tlatelolco! [...].

Ixtlixóchitl, hombre de palabra sabia [dijo] que en el siguiente día Axayácatl envió a sus embajadores ante el señor de Xochimilco [...]; le llevaron regalos [y una guirnalda de bellas flores que le colocaron al cuello, apretándola tan fuerte que el señor de Xochimilco murió ahorcado], Tlatelolco siguió siendo mexicana [y los mexicanos dominaron luego a Xochimilco].²

Los jugadores de pelota entraban en el tlachco, la cancha, con respeto, en medio del ruido, del sonido de teponaxtli, huehuetl, de sonajas, flautas, cascabeles, y de la bulla de la gente que los animaba. Y

“los dioses serían testigos del combate en el tlachtli”,³ combate presenciado por los sacerdotes de Quetzalcóatl, Tezcatlipoca, Tláloc y Huitzilopochtli, los tlatoani, los guerreros y los macehualtin:

Los macehuales [...] los animaban a impulsar la dura y pesada bola de ulli [...] Con la cadera la impulsaban o recibían su golpe. Con la cadera la lanzaban una y otra vez con fuerza, con mucha habilidad, hacia el tlachtemalácatl, el anillo de piedra, el aro de serpiente, para hacerla pasar por el hueco. Había dos tlachtemalácatl, uno para cada contendiente; uno a la mitad del muro de la derecha; otro a la mitad del muro de la izquierda. Y la pelota rebotaba en muros y taludes pintados de rojo, el color sagrado, el color de la sangre, el preferido de los dioses.

Algunos jugadores caían heridos, golpeados con fuerza por la pesada bola de ulli [...] porque la fuerza y velocidad de la pelota de hule eran grandes]. Los golpes de la pelota maceraban la carne, rompían los huesos, regaban la sangre, la chalchihuatl, el líquido precioso de la vida salpicaba el tlachco, llegaba a los dioses.

Cada vez que la bola de ulli lograba pasar por el hueco del tlachtemalácatl, daba la victoria definitiva al grupo del golpe afortunado: cada vez que la pelota impulsada por algún jugador lograba derribar a un contrario se ganaban puntos. Cada vez que la pelota lograba ser llevada al campo rival se ganaban puntos. Cada vez una

2 *Ibidem*, pp. 54, 56.

3 *Ibidem*, p. 46.

marca, un punto o una raya señalaba la ventaja o desventaja de los jugadores en el tlachtli.⁴

Los conceptos del juego de pelota

En este trabajo se hace un esbozo teórico de la concepción de los nahuas de su existencia, luego de haber observado algunas fuentes que hablan del juego de pelota y la literatura náhuatl.

Se parte de los conceptos del juego de pelota como una maqueta del mundo, el mundo como una artesanía de fractales, la estética del lenguaje náhuatl, la representación de la unión del cielo y la tierra e ideas generales en algunos relatos nahuas y mitos mayas que pudieron ser traídos por los toltecas al Anáhuac o valle de México.

El lenguaje náhuatl es curioso por sus propiedades rítmicas y sentido poblado de resonancias, por lo que su escritura manifiesta una belleza literaria especial. (Este comentario, aunque pueda parecer digresivo con la cohesión de este artículo, tiene su correspondiente importancia, ya que se identifica con la conclusión de este fragmento del texto.)

Necesitamos mencionar que los “tlachtco” o canchas del juego de pelota a menudo estaban dirigidas con los cabezales hacia el oriente y occidente. Recordemos que la cancha tiene una forma que recuerda una I latina, pues consta de un corredor definido por dos muros largos paralelos que terminan dando paso a unos espacios o corredores

más pequeños y perpendiculares al mayor en sus extremos. Los tlachtomalácatl o aros de piedra están dispuestos a la altura de la mitad del pasillo mayor que está en medio de los otros dos más pequeños perpendiculares a él. Y partiendo del centro u ombligo de la cancha dos líneas perpendiculares, se forma la llamada “Cruz de Quetzalcóatl”. Entonces se observan tres puntos en cada cabezal, que si se unen con líneas imaginarias al centro de la cruz, al ser el pasillo principal mayor dentro de la proporción general de la cancha, forman un reloj de arena (figura 1).⁵

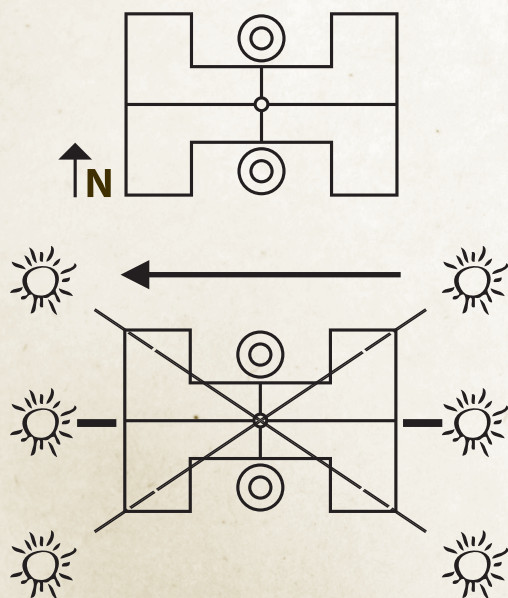


Figura 1. Planos de la canchas del Juego de Pelota.

4 *Ibidem*, pp. 48, 52.

5 Véase <http://www.toltecatoyotl.org>.

Para interpretar esta nueva figura, que está orientada hacia donde sale y se oculta el sol, recordemos que los puntos en que, digamos, “el sol toca la tierra”, es decir, los puntos del horizonte en que el sol se asoma y oculta están recorriéndose todo el año hasta un punto más al norte y un punto más al sur en el horizonte, pasando por un punto en el centro, en los solsticios y equinoccios.

Entonces, la cancha del juego de pelota marca seis puntos principales en sus cabezales, que pueden estar relacionados con los puntos por donde sale y se oculta el sol en los equinoccios y los solsticios. Señalarían los sitios en que el sol nace y muere, donde el cielo y la tierra se tocan.

Así pues, la cancha se convierte en una especie de maqueta que se basa y calca en los puntos donde el sol toca el horizonte, y el pasillo central sería entonces el pasaje por el cual viajan los astros de oriente a poniente cada día y noche.

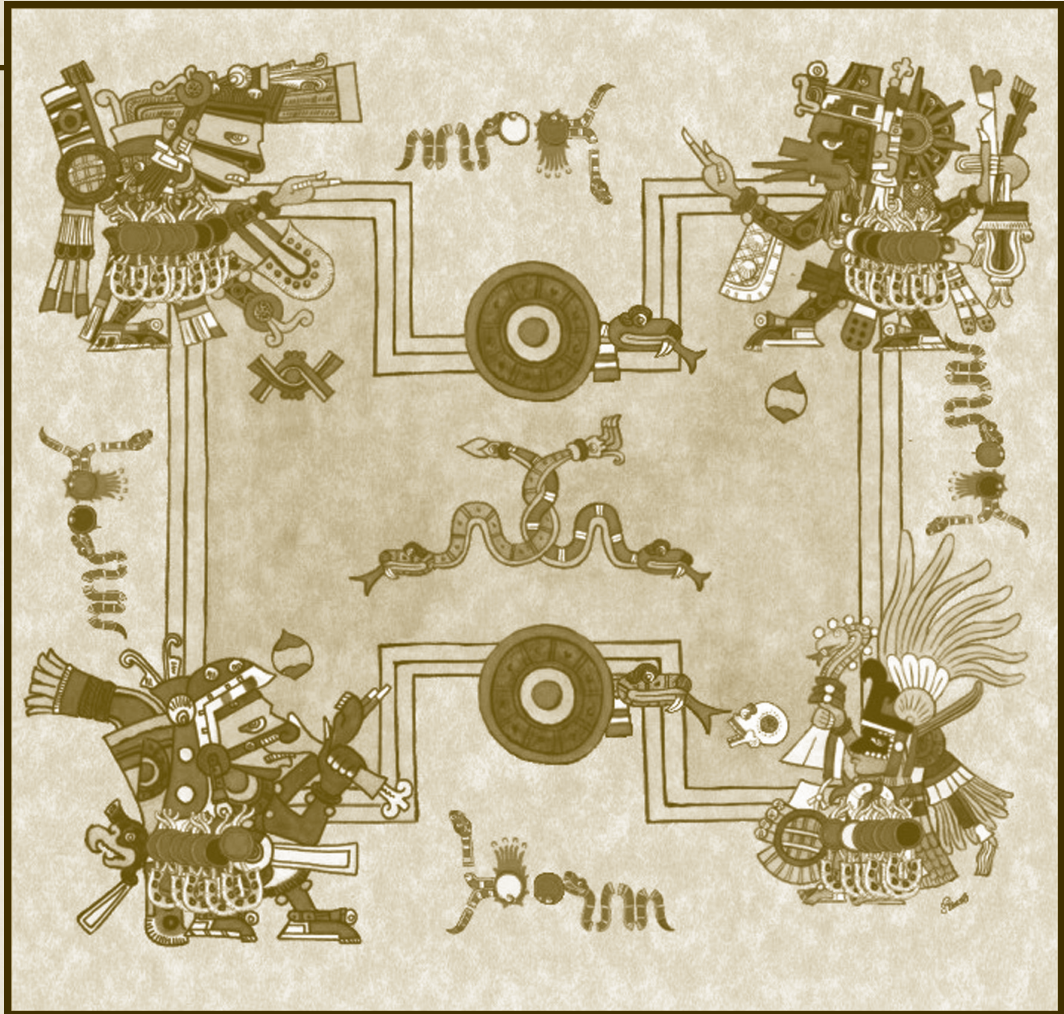
Por eso la cancha representaría el cielo y la tierra y la unión de éstos, ya que observa el viaje diario de los astros. Por todo esto, el juego de pelota viene a ser una maqueta del mundo en el que el sol se mueve, y la representación de la unión del cielo y la tierra, o centro del mundo.

Esto plantea dos ideas: la existencia de una maqueta del mundo conlleva una resonancia, una reproducción en pequeño de lo que existe; y el sol nace y muere en el horizonte, donde el cielo y la tierra se tocan.

La implicación de la representación de una cosa dentro de ella nos lleva a la idea de una obra fractal. Desde el punto de vista de las matemáticas, un fractal es “un objeto semigeométrico cuya estructura básica se repite a diferentes escalas”. En palabras sencillas, y aplicado a otras áreas, un fractal puede explicarse como un objeto, concepto, sistema u obra, cuya estructura básica se repite dentro de sí en proporciones cada vez más pequeñas, de tal modo que la obra fractal se puebla de representaciones, reminiscencias, repeticiones u otras manifestaciones de sí.

Así, en este esbozo teórico, la existencia del juego de pelota plantea el mundo concebido como un sistema con ecos dentro de sí o de naturaleza fractal, como una especie de artesanía. Es decir, numerosas obras de arte basan su estética en un principio que sugiere la construcción armónica a partir de una estructura básica que se repite y manifiesta en toda la obra. Por ejemplo, el tema de una pieza musical se repite dentro de ésta tanto como una reproducción fiel, como modificado, o como una derivación, y de hecho, la estructura básica de una pieza se manifiesta de tal modo en la obra que es su construcción armónica.

Por ende, tal principio de estética implica la reproducción de una estructura básica en la construcción conceptual de un sistema. Entonces el mundo puede ser interpretado como un sistema al estilo fractal, muy diverso, en el que las cosas recuerdan a cosas más



Tezcatlipoca.

grandes, como una unidad coherente, una construcción conceptual bien hecha, como una artesanía, tal como la náhuatl.

Versiones del juego de pelota existieron en los pueblos prehispánicos desde los olmecas y otras culturas antiguas, por lo que

para los pueblos del posclásico su origen fue seguramente incierto, tanto así como el de la rueda lo es para la actual civilización occidental. Para los pueblos prehispánicos éste sería como el juego viejo, pues está en casi todas las culturas. Sin embargo, los

nahuas interpretan el juego como el juego de los dioses enseñado a los humanos, aprendido de los toltecas y representando el movimiento de los astros. En caso de ser correcta la interpretación de la maqueta, la idea de representación sería más o menos análoga para las culturas de Mesoamérica, y dado que los nahuas fueron los últimos herederos de esas tradiciones, queda manifiesta en el lenguaje náhuatl. Se hace común el uso de las interpretaciones del mundo para dar identidad y papel a los pueblos, como se verá más adelante.

En el relato de los Soles⁶ se dice que cuando todo era oscuridad, cuando no existían el día y la noche, posible referencia al tiempo, los dioses se reunieron en Teotihuacán para hacer el Quinto Sol.

Amos Segala dice que “los pueblos nahuas del valle de México hablaban de tener dos orígenes al mismo tiempo, que por una parte eran toltecas, y por la otra eran chichimecas, y es que lo tolteca, sabio y artístico y lo chichimeca, valiente, guerrero, se juntaban en ellos, y tenían a Quetzalcóatl y Huitzilopochtli para ilustrar esa esencia dual”.⁷ Y los veían como la vida que nacía y viajaba en medio de un mundo representado dentro de sí mismo.

Respecto a quiénes eran los dioses que fueron los anteriores soles, unas fuentes mencionan a Tezcatlipoca, Quetzalcóatl,

Xipe Totec y Tláloc, pero en el libro de García Arroyo habla de Chalchiuhtlicue, Tezcatlipoca, Tláloc, Quetzalcóatl y Nanahuatl, también llamado Nanahuatzin.⁸ Sírvase el lector recordar que el prefijo “nan” da una idea de madre u originador, por lo que nanahuatl-tzin sería como decir “madrecita de los nahuas”. Nanahuatzin aparece mencionado también en otras obras.⁹

Se podría interpretar que la diosa Chalchiuhtlicue equivale a la tierra, y su nombre da la idea de la sangre, ¿sería posible equipararla a Coatlicue? Tláloc habita el tlalocan, el cielo, de donde cayó una bolita de plumas que originó a Huitzilopochtli, cuando Coatlicue se la guardó. Y si Quetzalcóatl es el nexo del cielo y la tierra, ¿no pueden estar relacionados estos dos? Incluso García Arroyo hace mención en un mismo relato a los sacerdotes de Quetzalcóatl y Huitzilopochtli.¹⁰ Existen poemas¹¹ dedicados tanto a Tláloc, Huitzilopochtli y Coatlicue (identificada con la tierra en el libro de Ramón Martínez Ocaranza¹²) como a Quetzalcóatl, también asociado al viento y al astro Venus, estrella de la mañana y de la tarde.¹³

Retomemos la idea expuesta anteriormente de manera superficial: el juego de pelota se basa en la unión del cielo con la tierra para dibujarse y mostrar el camino

6 García Arroyo, *Macuilli*, 1969; León-Portilla, *De Teotihuacán*, 1995.

7 Segala, *Literatura*, 1990.

8 García Arroyo, *Macuilli*, 1969.

9 León-Portilla, *De Teotihuacán*, 1995.

10 García Arroyo, *Macuilli*, 1969.

11 Martínez Ocaranza, *Literatura*, 2001.

12 *Idem*.

13 *Idem*.



del sol, la luna y las estrellas. Por una parte, Quetzalcóatl, cuyas representaciones aparecen en Teotihuacán, pero es mencionado en náhuatl como un humano tolteca, se le asocia con la unión del cielo y la tierra en tanto que es quien está ligado al fruto del maíz¹⁴ que nace de y entre el cielo y la tierra. Debemos recordar también que al cielo se le da su importancia porque de allí viene el agua de lluvia, y se menciona que Tláloc vive en el cielo y es quien da el agua. Y Chalchiuhtlicue es como la tierra de la que nace el maíz, que necesita el agua para crecer. Ahora tomemos la idea de que cae una bolita de plumas del cielo y Coatlicue se la guarda, y de ella nace Huitzilopochtli, asociado al sol que nace de la unión del cielo y la tierra, por lo que Quetzalcóatl y Huitzilopochtli vienen a tener un carácter equivalente, porque ambos son los que están en medio de la tierra y el cielo, y ellos son la representación de lo que origina la vida, como se insinúa en el mito de que en Teotihuacán oraron y jugaron Pelota. Quetzalcóatl bajó al inframundo para hacer a la gente. Este mito es muy parecido al mito maya de los hermanos Hunahpú e Xbalanqué, que bajaron al inframundo para enfrentar a los señores de la oscuridad en un juego de pelota, para después sacrificarse y ser el sol y la luna. Hunahpú y Xbalanqué portan tocados con forma de reptil o serpiente y guacamaya o una ave, respectiva-

14 *Idem.*

mente, y también la relación del ave con el sol.¹⁵ Además de que Quetzalcóatl se sacrificó dando su sangre para hacer a los humanos, y Nanahuatzin, el sol, Huitzilopochtli se lanzó a las llamas para dar luz y tiempo.¹⁶ Incluso Ramón Martínez Ocaranza habla de Quetzalcóatl como un Prometeo, que da su sangre para hacer a los hombres, luego les enseña los oficios y se representa con la estrella de la mañana y de la tarde, la que brilla como Venus, y su nombre se relaciona también con la idea de “estrella gemela” o “gemelos preciosos”.¹⁷

¿Entonces, Huitzilopochtli y Quetzalcóatl son hermanos? Ello no coincide, sin embargo, existe el mito de Coyolxauhqui como la luna. A menos que se interprete a Coyolxauhqui como semejante junto a sus cuatrocientos hermanos a los que persiguió Huitzilopochtli, con los señores de la oscuridad, o el Mictlantecuhtli, que casi impide a Quetzalcóatl recuperar los restos necesarios para hacer de nuevo a los humanos. No obstante, no se tienen bases suficientes para aventurar que puedan estar relacionados los hermanos de Coyolxauhqui con las sombras que aleja el sol que también representa Huitzilopochtli.

Cabe mencionar que a reyes mayas se les ha llamado Hunahpú, como escribe Kowalski en su trabajo, así como a Quetzalcóatl, por lo que se considera que los nombres de

15 Uriarte, *El juego*, 1992.

16 León-Portilla, *De Teotihuacán*, 1995.

17 Martínez Ocaranza, *Literatura*, 2001.

las deidades o héroes fueron adoptados y adaptados a los humanos. Pero esto es punto aparte, y probablemente tendrá que ser investigado como un fenómeno particular de adopción de nombres de dioses por humanos, o el hecho que sea éste.

Cuando todo era oscuridad, cuando no existían el día y la noche, los dioses se reunieron en Teotihuacán, la ciudad de los dioses, para hacer el Quinto Sol, allí oraron y jugaron Pelota, porque Quetzalcóatl y Huitzilopochtli, Hunahpú y Xbalanqué fueron al inframundo a enfrentar a los señores de la oscuridad en un juego de pelota, para hacer a la gente, y luego se hicieron astros, dando su vida para ello.¹⁸

...lo jugaron los señores de la palabra, los tlatoani, los jefes de los hombres, los tlacatecatl, sacerdotes y guerreros. Sólo ellos merecieron aprender, practicar el juego de los dioses¹⁹ y usar ricos plumajes, cascos de cuero duro labrado, adornados con plumas de quetzal [...] brazaletes y manoplas de piel, pectorales, mentoneras y protectores policromos, en negro y rojo, amarillo y blanco, con capas.²⁰

Por ende considero que los pueblos nahuas tenían la idea de que su origen vino del Quinto Sol, de Quetzalcóatl y Huitzilopochtli, los hermanos que se sacrificaron

para darles vida, que eran hijos del cielo y de la tierra, y que tal idea pudo ser fomentada por los mitos mayas que se adoptaron por influencia tolteca, que hablaban de los gemelos Hunahpú y Xbalanqué, y que las deidades Huitzilopochtli y Quetzalcóatl representaban el ideal de lo tolteca y chichimeca en un papel más o menos equivalente.

El juego de pelota fue para la gente maqueta del universo, que es obra de arte, poblado de ecos, como un fractal, representaciones de la vida, y la maqueta fue un medio de señales de lo que es, porque sería un reflejo del mundo.

El juego de pelota es una maqueta que simboliza la vida, hermana de las artes, la guerra y la muerte, que son todas una artesanía, la que es la unión del cielo y la tierra, el centro del mundo, en la recreación, la palabra, el combate y el sacrificio que es la sangre que se derrama en los muros, porque todo es una obra de arte, el espíritu, como el náhuatl.

Referencias

- Alcántara, Thelma, "Los juegos en el mundo náhuatl", en http://sepiensa.org.mx/contenidos/fd_depo/1.html.
- García Arroyo, Raziél, *Macuilli tlachtli = cinco deportes mexicanos = Five Mexican sports: Cinq sports mexicains*, Publicaciones Internacionales, México, 1969.
- http://www.toltecatoyotl.org/tolteca/index.php?option=com_content&view=article&id=538:juego-de-pelota&catid=38:general&Itemid=81.

18 García Arroyo, *Macuilli*, 1969; Solís, "El Juego".

19 García Arroyo, *Macuilli*, 1969, p. 44.

20 *Idem*.



León-Portilla, Miguel, *De Teotihuacán a los aztecas: antología de fuentes e interpretaciones históricas*, Universidad Nacional Autónoma de México, México, reimpresión de 1995 de la segunda edición de 1983.

Martínez Ocaranza, Ramón, *Literatura indígena: cuadernos de literatura mexicana*, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México, 2001.

Segala, Amos, *Literatura náhuatl: Fuentes, identifica-*

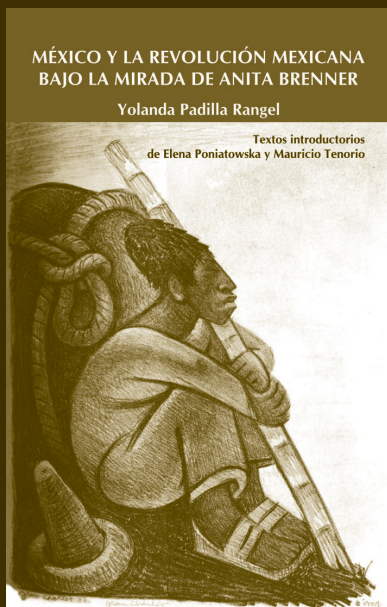
des, representaciones, tr. Mónica Mansour, Editorial Grijalbo, México, 1990.

Solís, Felipe, "El Juego de Pelota de Chichén Itzá (Yucatán)", en <http://www.mexicodesconocido.com.mx/contenidos/home.html?p=nota&idNota=4476>.

Uriarte, María Teresa (coord.), *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia*, Siglo XXI Editores, México, 1992.

HORIZONTEHISTÓRICO

Lectura recomendada



México y la Revolución mexicana bajo la mirada de Anita Brenner

Yolanda Padilla Rangel

ISBN 978-607-402-229-2
2010

LIBRERÍA  uaa

Edificio 9 y cafetería norte
(frente al edificio 115)

Horario: 10:00 a 17:30 horas