

## EL ULLAMALIZTLI EN EL SIGLO XVI

MERCEDES DE LA GARZA Y ANA LUISA IZQUIERDO

Por el complejo simbolismo religioso del juego de pelota en Mesoamérica, que se hace expreso en las tradiciones míticas, en ciertos ritos asociados con la guerra, en los códices (con excepción de los mayas) y en los propios campos de juego, que se ubican en sitios destacados de diversos centros ceremoniales, con la dignidad de verdaderos templos, parece evidente que la práctica del juego entre los hombres tuvo en algún momento un importante sentido ritual.

Haciendo una breve síntesis de la principal significación simbólica del juego, podemos señalar que, como sostiene Krickeberg,<sup>1</sup> el juego representaba esencialmente contradicciones naturales, como la oposición de puntos cardinales, los momentos de desaparición y reaparición de un astro y, particularmente, la lucha de las fuerzas luminosas contra las fuerzas oscuras, encarnadas en los astros, que son seres divinos.

Este significado del juego de pelota, que se revela sobre todo en los códices, así como su asociación simbólica con el sacrificio por decapitación, están claramente manifiestos en la tradición religiosa azteca, en la cual encontramos la siguiente narración mítica: cuando los aztecas, en su peregrinación, llegan a Coatépec, su dios Huitzilopochtli (el Sol) establece su campo de juego de pelota (Teotlachco) y ahí pelea a la media noche con sus tíos, los Centzonhuitznáhuac, los mata y se los come, y después degüella a su madre adoptiva, Coyolxaucíhuatl y se come su corazón. Verosímilmente los Centzonhuitznáhuac representan a las estrellas y Coyolxaucíhuatl a la Luna, por lo que el mito parece significar efectivamente la pugna del Sol, astro de la luz, contra las estrellas y la Luna, astros de la oscuridad, lucha que siempre termina con la victoria del Sol en el cielo nocturno, lo cual le permite efectuar su recorrido por el cielo.

<sup>1</sup> Krickeberg, "El juego de pelota...", p. 191-313.

El mismo sentido de lucha de los seres luminosos contra los seres oscuros, y el triunfo de los primeros, se expresa en el mito de Hunahpú e Ixbalanqué, que forma parte de la cosmogonía en el *Popol Vuh* de los quichés (lo que nos confirma la comunidad mesoamericana de creencias religiosas). Estos dioses, después de jugar a la pelota con los dioses del inframundo y derrotarlos, se convierten en el Sol y la Luna. A diferencia del mito azteca, aquí no hay oposición entre el Sol y la Luna, sino que la pugna se da entre los dioses celestes, principios luminosos y vitales, y los del inframundo, que representan la oscuridad y la muerte, por lo que el mito significa también la lucha de la vida contra la muerte y el triunfo de la primera.

Así, tanto en el mito azteca como en el quiché, el juego de pelota parece simbolizar la pugna que hace posible el movimiento del Sol en el cielo. Sin embargo, por las múltiples deidades que aparecen en los códices jugando a la pelota, se puede pensar que el juego también significaba la lucha y el consecuente movimiento de los otros astros, desde su salida hasta su puesta, los cuales pueden ganar o ser derrotados en el cielo nocturno.<sup>2</sup>

Según esta interpretación, los campos de juego simbolizarían el cielo, sobre todo el nocturno; los anillos de piedra, los sitios de salida y puesta de los astros en el horizonte; la pelota, el astro, y el acto del juego, el movimiento del astro.<sup>3</sup> Por ello, el juego realizado por los hombres sería, según infiere Krickeberg, "una repetición del divino, constituyendo simultáneamente una magia por analogía, para apoyar la lucha de la luz contra la oscuridad, del sol contra la luna y las estrellas".<sup>4</sup>

Por otra parte, los relieves que aparecen en los campos de juego de Tajín y de Chichén Itzá nos presentan a una serie de personajes ataviados como **jugadores-guerreros**, efectuando una ceremonia religiosa de **sacrificio humano**: en el de Tajín por decapitación o por extracción del corazón y en el de Chichén Itzá por decapitación. Esto nos muestra la relación simbólica entre el juego y la guerra, una relación lógica, ya que ambos representan la oposición de fuerzas contrarias. En los relieves de Tajín destaca la presencia de un hombre-águila, y en Chichén Itzá aparece el jaguar como representación principal del templo colocado sobre uno de los muros del campo de juego,

<sup>2</sup> *Ibidem*, p. 251.

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 224.

<sup>4</sup> *Ibidem*, p. 222.

mientras que algunos de los guerreros que participan en la ceremonia llevan yelmos de jaguar. Por tanto, en estos campos de juego los relieves parecen referirse a las órdenes militares nahuas de caballeros águilas y caballeros jaguares, y como ambos animales eran celestes, la guerra se asocia también con la lucha astral.

Por el carácter guerrero de los jugadores representados en estos relieves, es claro que ellos no aluden a la culminación de un partido de juego de pelota, como se ha supuesto, sino al sentido sagrado que la guerra tenía entre los nahuas, en su vinculación con la guerra de los dioses, simbolizada por el juego de pelota. Y además, los relieves parecen ser la expresión plástica de ciertas ceremonias guerreras efectuadas en los campos de juego, que debieron ser semejantes a la que los aztecas realizaban el último día del mes Panquetzaliztli en el Teotlachco, campo sagrado de juego en Tenochtitlan, dedicada al dios de las batallas, Paynal (una advocación de Huitzilopochtli).

Esta ceremonia se iniciaba con una procesión por varios sitios de la ciudad, llevando la imagen de Paynal, que después era subida al templo de Huitzilopochtli, donde el rey hacía una ofrenda. Al amanecer bajaban al ídolo e iban directamente al Teotlachco acompañados por varios cautivos de guerra para ser sacrificados. "Allí mataban cuatro cautivos, dos a honra del dios *Amépan* y otros dos a honra del dios *Oappátzan*, cuyas estatuas estaban junto al *tlachco* [según parece, éstos eran los dioses del juego y de la pelota]; en habiéndolos muerto arrastrábanlos por el *tlachco* —ensangrentábase todo el suelo con la sangre, que de ellos salía yéndolos arrastrando—".<sup>5</sup> Una vez realizada esta acción, los guerreros hacían una solemne representación bélica, en la cual incluso podía morir alguno de ellos.<sup>6</sup>

Por tanto, así como en los códices se expresa con la imagen del juego la pugna de los dioses, en los relieves y las ceremonias realizadas en las canchas sagradas se expresa la pugna entre los hombres, que, como dice Krickeberg, "no es más que un reflejo y un eco de la cósmica. Las 'águilas' y los 'jaguares' formaban por ello el equipo guerrero en la tierra, es decir, el núcleo del pueblo que aseguraba fuerza y sobrevivencia".<sup>7</sup>

Por el rico simbolismo religioso del juego de pelota que acabamos de señalar, se ha considerado como un hecho que la práctica del

<sup>5</sup> Sahagún, *Historia...*, vol. I, p. 210.

<sup>6</sup> *Códice Florentino*, vol. III, p. 133-134; Sahagún, *op. cit.*, vol. I, p. 128-210; Torquemada, *Monarquía...*, vol. II, p. 282-283.

<sup>7</sup> Krickeberg, *op. cit.*, p. 265-266.

juego entre los hombres tuvo un sentido ritual. Incluso, con base en los relieves antes mencionados y sin tomar en cuenta su relación con las ceremonias guerreras realizadas en los campos, se ha hablado frecuentemente de la decapitación de jugadores al final del juego. Pero al investigar en las fuentes escritas, que son las que describen la práctica del juego, cuáles fueron las características de éste, en qué ocasiones se llevaba a cabo, quiénes lo realizaban y con qué finalidad, hemos encontrado que hay notables diferencias de significación entre lo que el juego expresa como símbolo religioso y lo que representaba la práctica del mismo entre los hombres, por lo menos en el momento de la Conquista; o sea, entre lo que podríamos llamar “el juego de los dioses” y el “juego de los hombres”. El testimonio de los cronistas que hemos consultado parece revelar que, independientemente del sentido sagrado que tenían algunos campos de juego, el acto mismo de jugar no sólo no era en ese momento la actualización o el rito correspondiente al “juego de los dioses”, como dice Krickeberg, sino que tampoco era propiamente un rito; según estos textos se trataba más bien de una actividad profana que tenía como finalidad la diversión y que formaba parte de “los pasatiempos y recreaciones de los señores”,<sup>8</sup> constituyendo una manera de demostrar sus aptitudes y su poder en tiempos de paz. Por ello, las especulaciones, apoyadas en mitos y relieves, sobre si se decapitaba al perdedor o al ganador parecen carecer de fundamento.

No podemos negar la posibilidad de que el jugar a la pelota haya tenido un importante significado ritual, incluyendo algún tipo de sacrificio humano, como la mayor parte de los ritos nahuas, pero los datos que hemos encontrado nos señalan que se había convertido en una actividad profana y sólo conceden un carácter sagrado a los campos de juego ubicados en los centros ceremoniales, al señalar que en ellos se efectuaban algunos ritos asociados con la actividad guerrera.

### *La práctica del juego de pelota*

El juego de pelota era llamado por los nahuas *tlachtli*; la palabra es un adjetivo verbal referente a la acción misma de un modo genérico, aunque los cronistas dicen que de esta manera se referían a la

<sup>8</sup> Sahagún, *op. cit.*, vol. II, p. 299.

cancha.<sup>9</sup> Otra forma de llamarle era con el sustantivo verbal *ullamaliztli*<sup>10</sup> que designaba al hecho en sí, traducido por algunos españoles como “juego de pelota de viento”. Otros le llamaron *batey*, nombre que se difundió ampliamente porque así era llamado en las Antillas.

En Mesoamérica, durante el Posclásico, va a predominar un cierto patrón de construcción. El modelo de *tlachco*, o sea, del edificio mismo, fue básicamente, una construcción que limitaba una cancha en forma de I, de la misma manera que la representaban en los códices.<sup>11</sup> Durán los describe así:

Eran estos juegos de pelota en unas partes mayores que en otras, y labrada la traza que en la pintura vimos: angosto por el medio y a los cabos, ancho; hechos de propósito aquellos rincones, para que, entrándose allí la pelota, los jugadores no se pudiesen aprovechar de ella e hiciesen falla. La cerca de altor tenía estado y medio, o dos estados toda a la redonda; alrededor de la cual, por de afuera, plantaban por superstición unas palmas silvestres, o unos árboles de frisoles colorados que tenían la madera muy fofa y liviana. . . . Todas las paredes a la redonda eran almenas o de efigie de piedra puesta a trechos.<sup>12</sup>

Las dimensiones de los recintos debieron ser variables, como explica el texto, y podemos constatarlo en las diferencias de tamaño que existen en los edificios que conservamos del Clásico y del Posclásico; además, el mismo Durán asienta que las medidas aproximadas de las canchas de México eran “de a cien pies y de a ciento cincuenta y de a doscientos”,<sup>13</sup> los de mayor tamaño.

Los juegos de pelota de Tenochtitlan, incluidos en el recinto del Templo Mayor, debieron ser muy semejantes a los de Tula y Xochicalco. Su “disposición y forma era que hacía una calle de dos paredes gruesas, y subiendo van saliendo las paredes afuera y ensanchando el juego de lo alto”.<sup>14</sup> Esta descripción parece referirse a los muros en talud que delimitaban la zona de juego. Cada una de estas banquetas inclinadas estaba unida a una plataforma de paramento vertical, cuya altura, dada por Durán en estados, corresponde a la longitud de un hombre de estatura regular y medio tanto más, o

<sup>9</sup> *Ibidem.*

<sup>10</sup> Motolinía, *Memoriales* . . . , p. 380.

<sup>11</sup> *Códice Borgia*, lám. XXI: *Códice Borbónico*, lám. XIX.

<sup>12</sup> Durán, *Historia de las Indias* . . . , vol. I, p. 206-207.

<sup>13</sup> *Ibidem.*

<sup>14</sup> Motolinía, *op. cit.*, p. 380.

bien a dos medidas de este patrón, aproximadamente. La parte superior de estas construcciones servía de tribuna a la que se ascendía por medio de una escalera, que conducía a un espacio, realmente estrecho, que debió impedir la estancia de muchos espectadores.

En cada uno de sus extremos, el patio angosto se abría en uno transversal más amplio, limitado en sus costados por los mismos edificios, pero con un remetimiento más ancho que los taludes. La cancha quedaba cerrada por unos muros más bien bajos, en relación a los laterales.

La forma arquitectónica con que construían las canchas de juego de pelota en el Altiplano, en el siglo XVI, parece ser el resultado de las diversas transformaciones que los campos sufrieron a través del tiempo, cuyo antecedente, con un patrón más o menos semejante, puede ser la cancha de Monte Albán, delimitada en todas sus partes.

Por ser tan remoto el origen de las formas que seguían los campos que conocieron los españoles, no podemos saber por qué fueron precisamente así, aunque debido al simbolismo, que antes mencionamos, su composición debe tener algún vínculo con sus conceptos cosmológicos.

Varias estructuras de juego de pelota eran necesarias en todos los pueblos que se preciaban de tener alguna importancia, por ejemplo, en el Tajín hubo siete, y en aquellos de menor categoría y escasa población, es posible que las canchas se limitaran de otra forma. Al respecto, Durán afirma:

es de saber que en todas las ciudades y pueblos que tenían algún lustre y punto de policía y gravedad para la autoridad, así de la república como de los señores para no ser menos los unos de los otros, edificaban juegos de pelota, muy cercados de galanas cercas bien labradas. Todo el suelo de dentro muy liso y encalado, con muchas pinturas de efigies de ídolos y demonios, a quienes aquel juego era dedicado, y a quienes los jugadores tenían por abogados en aquel ejercicio.<sup>15</sup>

Como es claro, las estructuras estaban encaladas y pintadas, y aunque el fraile nos sugiere que la decoración estaba en el piso de las canchas, la representación que acompaña a su obra, las de los códices y otros autores nos dicen que lo único que había sobre el piso pulido era una línea transversal de color negro o verde llamada

<sup>15</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 206.

*tlécotl*, pintada con una cierta hierba de carácter mágico, porque debía ser precisamente esa y no otra.<sup>16</sup> Esta línea dividía el campo en dos contrapartes, limitando el territorio de cada grupo de oponentes. Así, las pinturas debieron cubrir el resto del edificio.

Es posible que el simbolismo del juego de pelota se pudiera "leer" en sus pinturas, de tal forma que éstas aludieran a los personajes que tomaban parte en los mitos vinculados a él. Todavía hoy en día podemos apreciar algunos restos de pintura en los cabezales del *tlachtli* de Teotenango.

Ahora bien, entre los elementos más importantes de este edificio, tanto por su valor simbólico como por el papel que desempeñaban en los encuentros, están los anillos o *tlachtemalcatl*, el "corazón", como les llama Motolinía. Se "ponían en el medio del juego y en el medio de las paredes estado y medio alto a la parte de dentro unas piedras poco menos que piedras de molino: tenían un pezón que entraba dentro en la pared cada una, por do se tenían: cada una de estas piedras tenía en el medio un agujero por do a mala vez podía caber la pelota".<sup>17</sup> Cada uno de los *tlachtemalcatl* estaba colocado exactamente en el sitio que marcaba la línea transversal que dividía el campo, como lo podemos ver en las representaciones de los códices. De diámetro variable, ambas caras de los anillos estaban decoradas. Posiblemente los de Tenochtitlan habían sido recubiertos de estuco y después pintados como estuvieron adornados los de Xochicalco y Teotenango. O también trabajados con relieves como aquellos de Tepeaca y Tepoztlán.<sup>18</sup> En general durante el Posclásico tardío los motivos representados se caracterizaron por formas asociadas a los astros y a la guerra, concordando con el simbolismo del juego.

El *tlachco* que conoció Durán en la capital mexicana tenía "dos piedras fijadas en la pared, frontera la una de la otra. Estas dos tenían cada una un agujero en medio, el cual agujero estaba abrazado de un ídolo, el cual era dios del juego. Tenía la cara de figura de un mono, la cual fiesta, como en el calendario vemos, se celebraba una vez en el año".<sup>19</sup> Un relieve así no es extraño en el Altiplano ya que en Calixtlahuaca fue encontrado un anillo con una figura de mono labrada, cuya representación, según Krickeberg,

<sup>16</sup> *Códice Florentino*, vol. IX, p. 29.

<sup>17</sup> Motolinía, *op. cit.*, p. 380.

<sup>18</sup> Krickeberg, *op. cit.*, p. 268.

<sup>19</sup> Durán, *op. cit.*, p. 207.

puede asociarse a Quetzalcóatl o a la encarnación de “una constelación del cielo septentrional”.<sup>20</sup>

Si bien los anillos eran el “corazón” del juego de pelota, no eran el elemento principal para la realización de un juego, ya que sólo en ocasiones excepcionales la pelota atravesaba el anillo.

El *tlachco* se completaba con la presencia de imágenes de dioses, asociados tanto al juego de pelota, como a los rituales que se escenificaban en él, confiriéndole al edificio un papel específico en las celebraciones y diferenciándolo del resto. En la cancha del recinto ceremonial de Tenochtitlan, como hemos dicho antes, estaban colocadas las imágenes de Amápan y Oappátzan, los dioses del juego y de la pelota, precisamente sobre los muros de los cabezales.<sup>21</sup>

El Tezcatlachco, situado junto al Tzompantli, y entre varios templos, se diferenciaba por su situación y porque verosíblemente debió estar presidido por Huitznáhuac, el dios de los esclavos destinados a la muerte en cuyo honor se sacrificaba ahí.<sup>22</sup>

En los *tlachcos* de los mercados y de los barrios, además de los dioses del juego de Oappátzan y Amápan, pudieron haber colocado las imágenes de otros dioses que estaban vinculados muy estrechamente con los juegos en general como Xochipilli, en su advocación de Macuilxóchitl, Omacatl y Ometochtli.<sup>23</sup>

Además de la estructura que definía el campo para concertar los encuentros, el objeto más importante para poderlo celebrar era la pelota, que los nahuas llamaban *ullamaloni*.<sup>24</sup> A pesar de las relaciones que los cronistas establecen con pelotas para bolos o de viento, con un contorno de unos 50 cm. aproximadamente, creemos que su tamaño fue menor y además bastante variable, ya que hay anillos cuya apertura es de escasos 16 cm. de diámetro, mientras otros son mucho mayores, lo suficiente para que pudiera cruzar una pelota del “tamaño de una media cabeza de hombre”.<sup>25</sup>

El uso de pelotas debió ser tan común en Tenochtitlan que el *Códice Mendocino* registra que cada seis meses recibían como tributo “diez y seis mil pellas de ule”,<sup>26</sup> aunque debemos tomar en cuenta que las adquirirían para darles varios usos, incluyendo el muy común entre ellos de ofrendarlo en forma de gotas a los dioses.

<sup>20</sup> Krickeberg, *op. cit.*, p. 272.

<sup>21</sup> Torquemada, *op. cit.*, vol. II, p. 553.

<sup>22</sup> Sahagún, *op. cit.*, vol. I, p. 236.

<sup>23</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 200.

<sup>24</sup> Molina, *Vocabulario...*, p. 94.

<sup>25</sup> Pomar, *Relación...*, p. 179.

<sup>26</sup> *Códice Mendocino*, lám. XLVIII.

De manera muy precisa, Gómara relata que las pelotas se hacían de goma de *ulli*, que es un árbol que nace en tierras calientes, y que punzado llora unas gotas gordas y muy blancas, y que muy presto son cuajadas, las cuales juntas, mezcladas y tratadas, se vuelven negras más que la pez y no tiznan. De aquello redondean y hacen pelotas que, aunque pesadas, y por consiguiente duras para la mano, botan y saltan muy bien, y mejor que nuestras pelotas de viento.<sup>27</sup>

El caucho del que fabricaban pelotas tan duras y tan ágiles, era extraído de un árbol llamado *ulquauil* que no se daba en el Altiplano, por lo que se obtenía de sitios de la cuenca del Papaloapan como Tlacotalpan, Cosamaloapan, Mixtlán y Tuxtepec, y de otras varias regiones.<sup>28</sup>

Al parecer, entre los nahuas el juego de pelota fue un ejercicio exclusivamente masculino; sin embargo, Las Casas vio partidos entre mujeres, en un lugar no preciso, pero que según podemos deducir, y por la palabra *batey* con que lo designa, debe referirse a La Española.<sup>29</sup>

Tanto el competir como el mirar la realización del juego no estaban relegados a la nobleza, sino al contrario, se trataba de una celebración en la que se unían *macehualtin* y *pipiltin*, ya sea participando unos y mirando los otros, o viceversa.

El carácter público y popular de los partidos es manifiesto en las palabras de Durán, cuando explica que los campos "se henchían de gente cuando había juego general de señores, que era cuando la ocupación de la guerra, por treguas o por algunas causas, cesaban y les daba lugar".<sup>30</sup> Así, el juego de pelota debió ser una forma de auténtica diversión popular, un espectáculo para todos que alegraba el mercado, y servía de lucimiento a los señores.

En lo que se refiere a la identidad precisa de los que practicaban el *ullamaliztli* es necesario apuntar que en las fuentes no hay ninguna mención de que los sacerdotes concertaran encuentros con un carácter ritual ni de predicción. Pero como egresados del Calmécac, varios *pipiltin* y algunos "plebeyos", que por sus virtudes iban a esa escuela, eran entrenados para el juego de pelota, ya que

<sup>27</sup> López de Gómara, *Crónicas...*, vol. I, p. 224.

<sup>28</sup> *Códice Mendocino*, lám. XLVIII.

<sup>29</sup> Las Casas, *Apológica...*, vol. II, p. 350.

<sup>30</sup> Durán, *op. cit.*, vol. II, p. 207.

Pomar refiere que además de las enseñanzas propias de su condición, algunos "se iban a la casa de canto y bailes a deprender a cantar y a bailar. Otros al juego de pelota que se ha dicho".<sup>31</sup>

Soberanos como Moctezuma parecen haber jugado para hacer público alarde de su fuerza vital, manifestando a todo el pueblo su poder; y en muchas ocasiones se expresaban los intereses políticos en las competencias. Podemos citar al caso de Xihuitémoc, señor de Xochimilco, que por ser magnífico jugador de pelota fue asesinado. El hecho ocurrió de la siguiente manera: Axayácatl, después de la conquista de Tlatelolco, quiso festejar el triunfo; para ello acordó un torneo en el que se enfrentaría con su aliado el señor de Xochimilco; éste sin darse cuenta de lo que implicaba políticamente que un *huey tlatoani* se viera en el ridículo de perder, compitió poniendo todo su brío en la búsqueda del triunfo. Al ver el señor de Tenochtitlan que perdía, apostó el mercado y la laguna de la ciudad de México contra un jardín que su contrincante poseía, pero Xihuitémoc ganó, y lleno de júbilo se retiró a su señorío. Al otro día Axayácatl le mandó unos soldados, quienes le explicaron que eran enviados por su soberano a darle la renta de la laguna y del mercado, y estando en eso, con una cuerda disimulada con flores, lo ahorcaron.<sup>32</sup>

Para estos encuentros, tanto los soberanos como los demás nobles tuvieron que entrenarse y practicar con una cierta frecuencia, en encuentros informales con otros *pipiltin*. Se dice que muchos principales se reunían y se divertían entrenando, de tal manera que unos iban sustituyendo a los que se cansaban y así durante varias horas.<sup>33</sup>

Los soberanos no sólo jugaban públicamente a la pelota, sino que muchos eran tan aficionados que además de administrar ellos el campo, tenían sus propios jugadores que tomaban parte en nombre de ellos.<sup>34</sup> Estos *ollamanime* incluso eran buscados por los señores en otros pueblos y traídos para montar grandes espectáculos públicos que terminaban con música y fiesta. O sea que para algunos el juego era una actividad profesional, por lo que debían ganar lo suficiente para subsistir y lograr una cierta posición social, aunque no fueran *pipiltin*. Así, había "tan diestros y excelentes jugadores que, además de ser tenidos en estima, los reyes les hacían mercedes,

<sup>31</sup> Pomar, *op. cit.*, p. 179.

<sup>32</sup> Ixtlilxóchitl, *Obras...*, vol. I, p. 144.

<sup>33</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 208.

<sup>34</sup> *Códice Florentino*, vol. IX, p. 299.

y los hacían privados en su casa y corte y eran hombres con particulares insignias".<sup>35</sup>

Sin embargo, la mayoría de los jugadores profesionales corrían con menos suerte, ya que tenían fama de gente sin oficio que vivía de prestado y en constante pobreza, por lo que eran mal vistos por la comunidad. Al parecer, éstos, que abandonando su milpa o su trabajo trataban de mantenerse del *tlachtli*, eran *macehualtin* que participaban en los encuentros organizados en los mercados y en los barrios, y como podemos percibir en los textos, eran gente cuya manera de vivir era reprobada socialmente; incluso los padres aconsejaban a los hijos no estar ociosos porque corrían el peligro de caer en el vicio de dedicarse al *tlachtli* o al *patolli*.<sup>36</sup>

Los *ollamanime* portaban en las competencias un atavío adecuado del que las fuentes nos informan y que podemos ver en los códices y otras representaciones plásticas. Además, contamos con un interesantísimo cuadro pintado por el sajón Christoph Weiditz, quien estando de paso en España en 1528 presencié un torneo entre varios indios que Cortés había llevado para darle espectáculo a Carlos V.<sup>37</sup>

Realmente la indumentaria debió ser bastante escasa constando sólo de lo necesario para protegerse al golpear la pelota, que era lo suficientemente dura como para que, a pesar de que no recibiera mucho impulso, lastimara la piel desnuda.

En los códices, los dioses que juegan a la pelota están calzados, sin embargo en la expresiva pintura de Weiditz, en la lámina LXX del *Códice Mendocino* y en el dibujo de Durán,<sup>38</sup> que representan hombres efectuando el ejercicio, están descalzos.

A veces golpeaban la pelota con la rodilla o la hincaban para impulsar la cadera con la que respondían al lanzamiento, por lo que se veían obligados a usar un protector de rodilla como los que observamos en algunos relieves de otros pueblos mesoamericanos, o en las representaciones de dioses en juegos de pelota pintados en los códices de las que es un ejemplo la lámina XXI del *Borgia*.

Cada *ollamani* iba vestido solamente con un *máxtlatl*, encima del cual se sujetaba con correas unos paños de cuero de venado o de jaguar tiesos, a veces adornados, llamados *quezéhuatl*. Esta cubierta, que protegía las nalgas, se ponía perfectamente ajustada.<sup>39</sup> Com-

<sup>35</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 206.

<sup>36</sup> *Códice Mendocino*, lám. LXX.

<sup>37</sup> Krickeberg, *op. cit.*, p. 191.

<sup>38</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 206.

<sup>39</sup> *Ibidem*, p. 208; Sahagún, *op. cit.*, vol. II, p. 300.

pletaba su equipo de juego con un indispensable guante, el *mayé-huatl* que le cubría la palma con la que se apoyaba muchas veces en el suelo para golpear con impulso.<sup>40</sup>

El *ullamalitztli*, como todas las actividades de los nahuas, sólo podía llevarse a cabo después de la realización de ciertas ceremonias religiosas; unas tenían por objeto sacralizar el lugar, y otras, propiciar la actuación de los jugadores.

Cuando se terminaba la construcción de un campo para el juego de pelota, debía realizarse un acto que podríamos llamar de inauguración, para que el sitio pudiera ser utilizado, del mismo modo que se bendecía una casa o una milpa. Esta ceremonia se realizaba un día de buen signo, es decir, con influencias positivas de los dioses, determinado de acuerdo con el Tonalpohualli. Se iniciaba a media noche con ciertos ritos realizados en el centro del campo, que eran seguidos por la colocación de los aros, y en la mañana situaban las imágenes de Amápan y Oappátzan adornadas sobre la parte central de los muros más bajos del edificio, la una frente a la otra. En seguida entonaban cantares dedicados a estos dioses y enviaban un mensajero a los templos para hacer saber a los sacerdotes que el campo estaba terminado y ya podía ser sacralizado. Entonces, varios sacerdotes se dirigían al sitio, y uno de ellos "decía ciertas palabras; hechaba cuatro veces la Pelota, por el Juego y con esto decían, que quedaba consagrado, y podían jugar en él, y hasta entonces no: esto se hacía con mucha autoridad, y atención; porque decían, que iba en ello, el descanso, y alivio de los corazones".<sup>41</sup>

Los jugadores, por su parte, realizaban ritos propiciatorios antes de jugar. Dice Torquemada que: "El Dueño del Trinquete (que era siempre señor) no jugaba a la Pelota, sin hacer primero ciertas ceremonias, y ofrendas al Idolo del Juego."<sup>42</sup> Y Durán afirma que todos aquellos que iban a jugar, celebraban la noche anterior la siguiente ceremonia: tomaban la pelota, el protector de cadera y los guantes, y los colocaban en un plato, que colgaban de un palo; hecho esto, se situaban en cuclillas delante del palo, adoraban a los objetos y oraban suplicando a la pelota que les fuera favorable. En esta súplica "invocaban los cerros, las aguas y fuentes, las quebradas, los árboles, las fieras y culebras, el sol, la luna y las estrellas, las nubes, los aguaceros y, finalmente, todas las cosas creadas y a los

<sup>40</sup> *Códice Féjerváry-Mayer*, lám. xxxix.

<sup>41</sup> Motolinía, *op. cit.*, p. 380. *Vid.* Torquemada, *op. cit.*, vol. I, p. 225.

<sup>42</sup> Torquemada, *op. cit.*, vol. II, p. 553.

dioses que de cada cosa tenían inventado". (Este acto se asemeja al representado en los discos del campo de juego de pelota de Copán.) Terminada la oración, el jugador tomaba un puñado de incienso y lo encendía ante los implementos; mientras el copal ardía, iba a traer comida y bebida que colocaba como ofrenda, y llegada la mañana, comía aquellos alimentos y se iba a buscar con quién jugar, con la confianza de que ganaría el juego, gracias al ritual propiciatorio que había realizado.<sup>43</sup>

Además, es posible que el jugador se purificara ritualmente con un baño de vapor, ya que, asociadas a los campos de juego de pelota de Piedras Negras, de Chichén Itzá, de Teotenango y de otros sitios, han aparecido construcciones de dichos baños.<sup>44</sup>

Después de estas ceremonias propiciatorias, ya perfectamente equipados los contrincantes y ocupando el *tlachco* que les correspondía según su rango y éxito como *ollamanime*, era necesario establecer los requisitos con que se iba a efectuar el partido. Concertaban el número de jugadores participantes, cuál sería la pelota con la que se iniciaría la competencia, a cuántos tantos finalizaría el juego y cómo y cuándo le iban a pegar a la pelota; de ahí que haya diversas versiones acerca de cómo se jugaba.

Con la dirección de un "principal",<sup>45</sup> que hacía las funciones de capitán, el equipo se componía de un número variable de jugadores. Era muy frecuente, sobre todo en el caso de juegos entre soberanos, que los contrincantes sólo fueran dos; en los partidos concertados en los mercados "iban a jugar dos a dos y tres a tres y a las veces dos a tres..."<sup>46</sup> o sea, no era necesario que los equipos fueran iguales. Aunque quizá podrían tomar parte más jugadores, entre los nahuas los contendientes no fueron numerosos.

Como el campo estaba dividido en dos partes por una raya transversal, unos jugadores se colocaban en un lado y otros en otro, procurando quedar el capitán y los más diestros cerca de la línea y el otro al fondo de la cancha.<sup>47</sup> Cuando el encuentro era entre dos, uno de los competidores debió ponerse al fondo de la cancha para poner en acción la pelota, y el otro al frente para recibirla.

Iniciaba el juego el equipo cuya pelota había sido elegida, quizá por alguna suerte o aceptando empezar con la del equipo invitado.

<sup>43</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 209.

<sup>44</sup> Stern, *The Rubber-ball games...*, p. 42.

<sup>45</sup> Pomar, *op. cit.*, p. 179.

<sup>46</sup> Motolinía, *op. cit.*, p. 381-382.

<sup>47</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 207.

Considerando la narración del *Popol Vuh* como un reflejo de las normas con que los quichés emprendían estos partidos, podemos aseverar que también podía dar principio a la acción el equipo retador, en este caso los señores de Xibalbá, quienes habían desafiado a los héroes Hunaphú e Ixbalanqué.<sup>48</sup>

El servicio era realizado con la mano, desde el fondo del campo, y la pelota tenía que atravesar la línea central. Para que contara un tanto a favor del equipo iniciador era necesario que los contrincantes no contestaran el saque, que dejaran morir la pelota de su lado, o que le pegaran con la mano o con alguna otra parte del cuerpo no permitida. También ganaba una "raya" a su favor si, al no poder contestar los contrarios el servicio, la pelota golpeaba en los muros de los cabezales de su cancha, pasaba por encima, pegaba en el anillo o hacían "chaza" (detener la pelota).<sup>49</sup>

Los cronistas lo relacionaron con el juego español practicado por los campesinos llamado "chueca", ya que la intención principal era que la pelota pasara de un lado a otro del campo en un boleo continuo entre los contendientes procurando, de alguna forma, que al atravesar lo hiciera por el anillo correspondiente. Los que fueron testigos de este juego dicen que eran tan hábiles que a veces transcurría un largo rato yendo la pelota de un sitio a otro sin que hubiera ninguna falta.<sup>50</sup>

Lo más propio era pegarle "con el cuadril";<sup>51</sup> para ello recibían la pelota de espaldas, muchas veces "cuando venía junto al suelo, de presto, poniendo la mano derecha en tierra, dabanle con la punta de la nalga".<sup>52</sup> Si bien la forma más ortodoxa de jugar era ésta, cuando ya lo habían acordado, antes de iniciar el torneo, podían contestarla con la rodilla.<sup>53</sup> Algunas veces era válido golpear la pelota con los hombros, los codos y la cabeza.<sup>54</sup> Estaba prohibido darle con cualquier otra parte del cuerpo como el pie o la mano, cuando no era servicio. Antes de darle, estaba permitido un solo bote, según las normas más estrictas del juego, sin embargo se podía permitir que fueran dos y hasta tres.<sup>55</sup>

<sup>48</sup> *Popol Vuh*, p. 84.

<sup>49</sup> Motolinía, *op. cit.*, p. 381-382.

<sup>50</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 206.

<sup>51</sup> Motolinía, *op. cit.*, p. 381.

<sup>52</sup> Las Casas, *op. cit.*, vol. II, p. 320.

<sup>53</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 206.

<sup>54</sup> Anglería, *Décadas...*, vol. II, p. 547.

<sup>55</sup> Hernández, *Antigüedades...*, vol. I, p. 93.

Cumplido el primer juego, si los que habían comenzado ganaban el tanto continuaban sirviendo; en caso de que hubieran perdido, el saque correspondía al equipo contrario y hasta podían comenzar a usar su pelota, según lo podemos entrever en las crónicas y constatar en la narración del encuentro contenida en el *Popol Vuh*.

Durante los partidos, sobre todo en aquellos más informales y no oficiales, había un continuo cambio de jugadores, ya sea por simple diversión, por cansancio o por algún accidente, que también los había y muy graves.<sup>56</sup>

En ocasiones, el equipo que iba ganando quería demostrar su superioridad dándole ventaja al equipo perdedor, de tal forma que alguno se atravesaba al campo contrario haciendo alarde de que iba en su ayuda.<sup>57</sup>

El partido transcurría entre la algarabía de los espectadores, las invocaciones que los jugadores hacían a los dioses para que les permitieran ganar, así como los momentos de silencio en las partes más emocionantes, y terminaba cuando se cumplía con los tantos que habían decidido con anterioridad, dos a dos, tres a tres, o más; también era válido jugar a un número desigual de "rayas" cuando así lo habían concertado.

Había otra forma más significativa de terminar el encuentro, que Torquemada narra en forma muy esclarecedora y expresiva:

ponían en las paredes de los lados unas Piedras, como de Molino con su agujero en medio que pasaba a la otra parte, por donde apenas cabía la Pelota, y el que la metía por ahí, ganaba el Juego, y como Victoria rara, y que pocos la alcanzaban, eran suias las Capas de quantos miraban el Juego, por costumbre antigua y Lei de Jugadores; y era cosa donosa que en embocando la Pelota por la Piedra, luego la Gente por salvar sus capas, daba a huir con grandísima Fiesta, y risa, y otros a cogerles las capas, para el vencedor; pero era obligado a hacer ciertos Sacrificios al ídolo del Trinquete, y Piedra por cuió agujero metió la Pelota. Decían que ese debía ser ladrón o adúltero o que moriría pronto, pues tanta ventura había tenido.<sup>58</sup>

Esto nos hace imaginar un espectáculo lleno de alegría y emoción, y a unos jugadores ansiosos de lograr tal hazaña, porque eso, además

<sup>56</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 208.

<sup>57</sup> Motolinía, *op. cit.*, p. 381.

<sup>58</sup> Torquemada, *op. cit.*, vol. II, p. 553.

de aportarles premios, les beneficiaba, ya que eran considerados por los señores como gente especial y hasta iban como invitados a vivir a sus palacios, de tal forma que su destreza los hacía ricos y les daba gran prestigio, a pesar de que los augurios que conllevaba un hecho así, ponían en duda su conducta moral.

Esta atractiva práctica que reunía a todo el pueblo, para el que era motivo de solaz, así como ocasión de entretenimiento para los *pipiltin*, también vinculaba a *macehualtin* y “nobles” en la búsqueda de ganar bienes.

Entre los nahuas, la celebración de un *tlachtli* era la oportunidad adecuada para que corrieran las apuestas, unas realizadas por los mismos jugadores, otras por los principales patrocinadores de los *ollamanime*, que habían arreglado el encuentro, o por los que iban solamente como espectadores del juego.

No sólo las personas de rango, sino hasta los *tlatoani*, en encuentros con personajes de su misma jerarquía, ponían en juego su poder al apostar sus dominios. Recordemos el encuentro en el que Axayácatl iba perdiendo frente a Xihuitémoc: el primero apostó el mercado y la laguna de la ciudad de México contra un jardín que el segundo tenía en Xochimilco.

Todos los *pipiltin*, siempre que jugaban, arriesgaban “joyas, esclavos, piedras ricas, mantas galanas, aderezos de guerra, ropa y aderezos de mujeres. Otros jugaban las mancebas, lo cual se ha de entender que era, como dejo dicho, entre gente muy principal de señores y capitanes y hombres de valor y estima”.<sup>59</sup>

Cuando los jugadores profesionales se enfrentaban, ellos mismos ponían objetos por su triunfo, que perdían si eran vencidos, de ahí que “jugaban por vía de interés y vicio, poniendo toda su felicidad y conato en no perder, sino ganar, como hombres tahures. . .”<sup>60</sup>

También los espectadores participaban apostando cualquier cosa, aunque a veces no había equidad, ya que algunos ponían unas “bragas remendadas”<sup>61</sup> o “un paño viejo de tocar”,<sup>62</sup> mientras que otros presentaban objetos valiosos de oro o piedras semipreciosas, así como esclavos. Todo era válido y se llegaba a tales excesos que se ponía en juego a la esposa, a los hijos y hasta a ellos mismos.<sup>63</sup>

<sup>59</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 208.

<sup>60</sup> *Ibidem*.

<sup>61</sup> *Código Florentino*, vol. IX, p. 29.

<sup>62</sup> Las Casas, *Apologética* . . . , vol. II, p. 350.

<sup>63</sup> Durán, *op. cit.*, vol. I, p. 209.

Las apuestas se presentaban antes del juego y durante su desarrollo, exhibiendo lo que querían arriesgar. Cuando en un momento se quería aumentar la oferta, se hacía el compromiso sólo de palabra, de tal forma que al acabar el partido, el beneficiado acompañaba a su casa al perdedor y ahí le tenía que pagar. En caso de que no pagara de esta manera y que su familia tampoco lo hiciera, quedaba reducido a la condición de "esclavo" y era sujeto de venta al precio equivalente a lo que debía.<sup>64</sup>

Hemos visto cómo las finalidades para celebrar el juego de pelota fueron variadas: mostrar el vigor físico y la destreza en el manejo de la pelota, como una prueba de poder; dar un espectáculo público; divertirse, y hasta vivir de su ejercicio profesional. E incluso, otro de los objetivos perseguidos en la celebración de partidos era arriesgar bienes con el anhelo de obtener beneficios, movidos por una intención no sólo materialista, sino hasta frívola.

Aunque, según parece, no había fechas determinadas para la realización de juegos de pelota, a veces se efectuaban competencias en ocasión de algunas ceremonias religiosas, según lo expresa Torquemada, al describir el Tezcatlachco: "Sacrificaban en este lugar al dios Huitznáhuac, pero no tenía día señalado en el Año, sino en el que caía el signo llamado Umacatl, y según la significación del nombre jugaban en él a la pelota los Señores y Principales, el mismo día de los Sacrificios."<sup>65</sup>

Esta es la única mención que hemos encontrado relativa a alguna asociación entre la práctica del juego y una ceremonia religiosa, y no indica que esta práctica fuera ella misma un rito, sino que aparece como esos juegos de las "ferias" que se celebran acompañando a las fiestas de los Santos en la actualidad, en las que se mezclan lo sagrado y lo profano, sin que ninguno de los dos pierda su carácter propio.

Concluyendo, queremos reiterar el notable contraste entre el rico simbolismo religioso del juego de pelota expresado en los códices, las construcciones, los mitos y los ritos, y la práctica del juego que hemos descrito aquí; es decir, entre el "juego de los dioses" y el "juego de los hombres", que no se presenta en las fuentes escritas como la recreación terrenal de la dinámica cósmica, sino como una actividad profana.

<sup>64</sup> *Ibidem*, p. 209-210.

<sup>65</sup> Torquemada, vol. II, p. 152.

## BIBLIOGRAFÍA

- Anglería, Pedro Mártir de, *Décadas del Nuevo Mundo*, 2 vols., traducción de Agustín Millares Carlo, estudio y apéndices de Edmundo O'Gorman, México, José Porrúa e Hijos, 1964. (Biblioteca José Porrúa Estrada de Historia Mexicana, VI.)
- Codex Borbonicus*, Bibliotheque de L'Assemblée Nationale-Paris (y-120). Comentario Karl Anton Nowotny, descripción Jacqueline de Durand-Forest, Akademische Druck-u. Verlagsanstalt, Graz, Austria, 1974. (*Codex Selecti*, XLIV.)
- Códice Borgia*, en Seler, Eduard, *Comentarios al Códice Borgia*, 2 vols., traducción Mariana Frenk, México, Fondo de Cultura Económica, 1963.
- Códice Fejérváry-Mayer*, 12014- M. City of Liverpool Museums, introduction A. C. Burland, Akademische Druck-u. Verlagsanstalt, Graz, Austria, 1971; (*Codex Selecti*, XXVI.)
- Códice Mendocino en Antigüedades de México*, 4 vols., recopilación de Lord Kingsborough, estudio e interpretación de José Corona Núñez, México, Secretaría de Hacienda y Crédito Público, 1964-1967, vol. I.
- Durán, fray Diego de, *Historia de las Indias de Nueva España e Islas de Tierra Firme*, edición preparada por Ángel Ma. Garibay, 2 vols., México, Porrúa, 1967; (Biblioteca Porrúa, 36-37.)
- Florentine Codex, General History of the Things of New Spain*, fray Bernardino de Sahagún, 12 vols., translated from Aztec into English, with notes by Charles E. Dibble and Arthur J. O. Anderson, School of American Research and the University of Utah, Santa Fe, Nuevo México, 1950-1969.
- Hernández, Francisco, *Antigüedades de Nueva España*, traducción del latín y notas por Joaquín García Pimentel, México, Editorial Pedro Robredo, 1945.
- Ixtlilxóchitl, Fernando de Alva, *Obras Históricas*, 2 vols., edición, estudio introductorio y apéndice documental de Edmundo O'Gorman, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 1975. (Serie de historiadores y cronistas de Indias, 4).
- Krickeberg, Walter, "El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso", en *Traducciones mesoamericanistas*, México, Sociedad Mexicana de Antropología, 1966, vol. I, p. 177-313.
- Las Casas, fray Bartolomé de, *Apologética historia sumaria...*, 2 vols.,

edición preparada por Edmundo O'Gorman, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 1967 (Serie de historiadores y cronistas de Indias, 1.)

López de Gómara, Francisco, *Historia de la conquista de México*, introducción y notas de Joaquín Ramírez Cabañas, México, Editorial Pedro Robredo, 1943.

Molina, fray Alonso de, *Vocabulario en lengua castellana y mexicana y mexicana y castellana*, estudio preliminar de Miguel León-Portilla, México, Porrúa, 1970 (Biblioteca Porrúa, 44.)

Motolinía, fray Toribio de Benavente, *Memoriales o Libro de las cosas de Nueva España y de los naturales de ella*, edición preparada por Edmundo O'Gorman, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, 1971 (Serie de historiadores y cronistas de Indias, 2.)

Pomar, Juan Bautista, *Relación*, en *Poesía Náhuatl*, 3 vols, paleografía, versión, introducción, notas y apéndices de Ángel Ma. Garibay K., México, UNAM, Seminario de Cultura Náhuatl, Instituto de Investigaciones Históricas, 1964-1968.

*Popol Vuh. Las antiguas historias del Quiché*, 9a. ed., traducción, introducción y notas de Adrián Recinos, México, Fondo de Cultura Económica, 1968 (Colección Popular, 11.)

Sahagún, fray Bernardino de, *Historia general de las cosas de la Nueva España*, 4 vols., edición preparada por Ángel Ma. Garibay K., México, Porrúa, 1969 (Biblioteca Porrúa, 8-11.)

Stern, Theodore, *The Rubber-ball games of the Americans*, J.J. Agustin Publisher, New York 1966. (Monographs of the American Ethnological Society, vii.)

Torquemada, fray Juan de, *Monarquía Indiana*, 4a. ed., 3 vols., introducción de Miguel León-Portilla, México, Porrúa, 1969 (Biblioteca Porrúa, 41-43.)

