



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

PROGRAMA DE MAESTRÍA Y DOCTORADO EN HISTORIA

INSTITUTO DE INVESTIGACIONES HISTÓRICAS
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

El juego y la diversión entre los mexicas,
según las fuentes documentales

Comité Tutor

Dr. José Rubén Romero Galván

Dra. Silvia Limón Olvera

Dr. Gabriel Miguel Pasttrana Flores

Tesis que para optar al grado de

Doctora en Historia

Presenta:

Rosa Mayra Ávila Aldapa

2009



MAESTRÍA Y DOCTORADO
EN HISTORIA



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Son muchas las personas a quienes quiero agradecer por haber contribuido, directa o indirectamente a la realización de este proyecto. Desde luego, en primer lugar tengo que nombrar al queridísimo maestro Carlos Martínez Marín, quien fue el principal impulsor del trabajo en sus inicios. Sin su apoyo esta tesis nunca hubiera empezado. También quiero agradecer al maestro Víctor Castillo Farreras, porque sin sus críticas, agudas y acertadas siempre, me hubiera perdido por completo.

También necesito agradecer profundamente al Dr. José Rubén Romero Galván por su inapreciable dirección, no hubiera podido terminar este trabajo sin sus consejos y sin su guía, por supuesto le agradezco la infinita paciencia que tuvo conmigo y el haberme escuchado y compartido conmigo sus puntos de vista para hacer de este trabajo algo digno.

A la Dra. Silvia Limón y al Dr. Miguel Pastrana por haberme apoyado como parte de mi comité tutor, y porque, a pesar de las múltiples actividades que tienen me dieron parte de su tiempo.

A mi familia, porque durante el larguísimo tiempo que tardé en elaborar esta investigación me apoyaron moral y emocionalmente.

A la memoria de mis abuelos Sara y Abelardo

A mi madre

A mi hijo Edgar y a mi nuera Guadalupe

A mis princesas Sara, Natalia y Sofía

A mis hermanos Myrna y Roberto

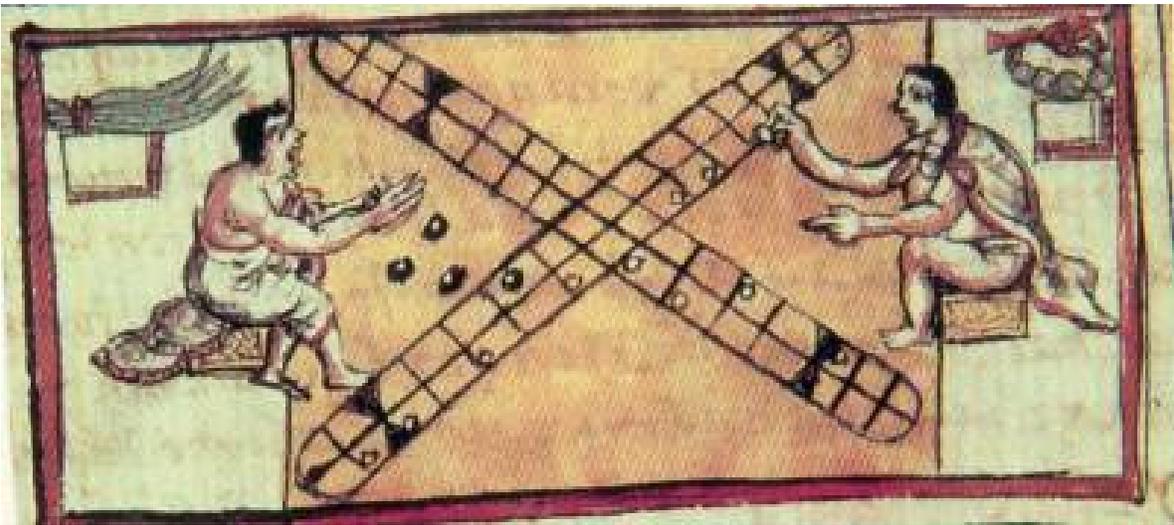
A mi maestro Carlos Martínez Marín

A mi amiga Lilia Luckie

INDICE

INTRODUCCIÓN	p. 5
1. Juego, diversión y sociedad	p. 15
1.1 Consideraciones teóricas	p. 17
1.1.1 El juego como elemento social y cultural	p. 21
1.1.2 Características y funciones del juego	p. 23
1.1.3 El juego en la vida cotidiana	p. 25
1.2 La sociedad mexicana	p. 28
1.2.1 Ideal de conducta y los estereotipos en la sociedad mexicana	p. 30
1.2.2 La educación mexicana	p. 39
1.2.3 Juegos, desequilibrio y trasgresión	p. 46
2. Juegos y diversiones mexicanas	p. 55
2.1 Juegos de niños	p. 58
2.2 Juegos de destreza física y competición	p. 61
2.2.1 El Juego de pelota	p. 70
2.2.1.1 Orígenes y antigüedad: evidencias arqueológicas	p. 71
2.2.1.2 Significado religioso y ritual	p. 73
2.2.1.3 Tipos de juego de pelota	p. 80
2.2.1.4 El aspecto lúdico del juego de pelota	p. 84
2.3 El Volador	p. 85
2.4 El <i>patolli</i>	p. 87
2.5 Las apuestas	p. 92
2.6 Música y danza	p. 96
2.7 Los juegos y la diversión en la vida cotidiana	p. 102
2.7.1 Diversión de los <i>pipiltin</i>	p. 103
2.7.2 Diversión de los <i>macehualtin</i>	p. 108
2.8 Los profesionales de la diversión	p. 110
3. La alegría y sus expresiones	p. 115

3.1	La risa	p. 116
3.1.1	La risa entre los mexicas	p. 120
3.1.2	Tipología de la risa	p. 123
3.2	El humor mexicana	p. 125
3.2.1	Farsas y representaciones	p. 126
3.2.2	Las piezas teatrales	p. 128
3.2.3	Personajes cómicos	p. 135
3.2.4	Temas de humor mexicana	p. 144
3.3	La alegría en el lenguaje	p. 149
3.4	Chistes, adivinanzas y cuentos	p. 151
3.5	Imágenes de la alegría	p. 153
3.6	Las emociones placenteras	p. 156
3.6.1	El placer	p. 157
3.6.2	La felicidad	p. 160
3.6.3	La felicidad en el más allá	p. 163
	CONCLUSIONES	p. 160
	Fuentes consultadas	p. 174



INTRODUCCIÓN

Existen pocos estudios sobre la historia de los juegos y las diversiones y quizá se podría considerar que el juego es una actividad tan trivial que no es digna de ser analizada y estudiada. Prueba de ello es que la bibliografía sobre el tema no es muy amplia, excepción quizá los trabajos de Roger Callois¹ y Jean Duvignaud² que se han ocupado por analizar el papel que desempeña el juego dentro del desarrollo de la cultura, pero desde el punto de vista sociológico y antropológico. Desde la perspectiva histórica el trabajo de Johan Huizinga³ es pionero, por supuesto y ya no es el único, puesto que se han realizado algunas investigaciones sobre el humor y la historia de los juegos.

Consideramos que los juegos son una forma de expresión cultural. Por esta razón, no solo resulta importante analizar o entender las reglas de los juegos u otras actividades lúdicas, sino procurar entender sus funciones, significado y sus características. Así pretendemos realizar un análisis que nos ayude a entender el significado de los juegos en el mundo mexicana, desde una perspectiva lúdica. Nuestra investigación aborda los juegos y diversiones mexicas intentando destacar sus funciones e importancia en el pensamiento y la vida cotidiana.

Lo que conocemos sobre los juegos está basado sobre todo en las crónicas que religiosos y conquistadores escribieron inmediatamente después de la conquista, y en las evidencias arqueológicas y representaciones en pinturas y códices. Las fuentes contienen muy poca información respecto a la forma en que se jugaba y de las ideas que había sobre el juego, sin embargo hemos integrado toda la información encontrada e intentando hacer a un lado la percepción occidental de ella. Analizamos diversas fuentes y comparamos la información que contienen. Nos apoyamos en investigaciones modernas y en el análisis de evidencias arqueológicas y representaciones visuales. Es importante señalar que este ejercicio ha sido sumamente difícil, ya que los indicios sobre el concepto del juego y las diversiones son muy pocos.

¹ Roger Callois, *Los juegos y los hombres*, tr. Jorge Ferreiro Santana. México, Fondo de Cultura Económica, 1986 (Colección popular; 344), *passim*.

² Jean Duvignaud, *El juego del juego*, tr. Jorge Ferreiro Santana. México, Fondo de Cultura Económica, 1982 (Breviarios; 328), *passim*.

³ Johan Huizinga, *Homo ludens*, tr. Madrid, Alianza Editorial, 1992 (Libro de bolsillo; 412), *passim*

El tema que nos ocupa no fue prioritario durante el proceso de la conquista y evangelización, por lo que los autores que escribieron sobre las culturas prehispánicas lo incluyeron sólo de manera indirecta y tangencial. Al no ser un tema de interés, los pocos datos que se consignaron se encuentran dispersos y casi nunca se profundizó en ellos. Incluso en muchas ocasiones las descripciones son seguidas de un etcétera, que nos informan bien poco sobre nuestro asunto. La mayoría de las fuentes repite la misma información, lo que nos obligó a compararla, para cerciorarnos que estábamos analizándola completa. Notamos que la mayor parte de los datos que poseemos han dejado constancia solamente de las formas de pensamiento de la nobleza y casi nada encontramos sobre el pensamiento y las formas de vida de la gente común. Por ello nos resultó difícil percibir si hubo matices en cuanto a la forma de jugar y percibir el juego entre los diferentes grupos sociales.⁴

El tema de los juegos y diversiones despertó el interés de los cronistas sólo porque algunos de ellos se consideraron relacionados con ideas religiosas y en algunas ocasiones se confundieron rituales con juegos o actividades lúdicas. De cualquier manera, es difícil intentar penetrar un aspecto cultural tan aparentemente trivial y poco documentado, aunque en el caso de la Europa medieval y renacentista, éste fue un asunto relativamente importante, ya que se escribieron varias obras, dedicadas al estudio y reflexión del juego. No sólo se preocuparon por analizar y clasificar los juegos, también se dictaron leyes para prohibir aquellos juegos y diversiones que se consideraron perniciosos y procuraron fomentar y enaltecer aquellos que creyeron más benéficos. Esto nos ayudó al menos para comprender mejor la postura de los cronistas.

Por último, además de la limitante que significó tener poca información, debemos agregar el hecho de que muchas de las ideas de los autores consultados están impregnadas de la visión cristiana. Los juegos mexicas fueron comparados con los occidentales, no sólo en la forma de jugarlos, sino en el significado que tuvieron. Esto provocó que nuestras

⁴ Aunque el análisis de la cultura llamada popular pueda resultar más difícil de percibir por estas razones que el de la cultura “elitista” existe un buen número de obras que han llevado a cabo el análisis de las características de la cultura popular frente a la cultura hegemónica. Podríamos citar la obra de Mijail Bajtín, quien hace un análisis de la cultura popular medieval y renacentista a través de la obra de Francois Rabelais. En su estudio muestra que la cultura popular medieval (que define como “realismo grotesco”) se opone a la cultura oficial cristiana. En la cultura popular prevalecen lo cómico, la risa, el carnaval, como algunos de los elementos más importantes de las expresiones del pueblo en la Europa medieval y renacentista. *Vid: Mijail Bajtín, La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de Francois Rabelais*, tr. de Julio Forcat y César Conroy. Madrid, Alianza Editorial, 1988 (Alianza Universidad; 493), *passim*.

posibilidades de penetrar, más profundamente, en el significado del juego en el mundo prehispánico fueran menores.

En las fuentes consultadas la religión ocupa un lugar privilegiado, porque sus autores intentaron comprender lo mejor posible, con el propósito de extirpar de manera radical las creencias y rituales de los prehispánicos.

Afortunadamente la información contenida en estas crónicas no sólo se refiere a la religión, ya que los cronistas también se interesaron por otros temas sobre aspectos sociales, económicos y de costumbres que tenían estos pueblos, y en ellos encontramos comentarios y descripciones sobre los juegos, la diversión y el entretenimiento.

El concepto que tenían los frailes sobre los juegos y diversiones prehispánicos estaba influenciado por su propio concepto de juego. Los frailes vieron en los juegos de azar el peligro de fomentar prácticas que ellos veían como idolátricas y por supuesto estuvieron en contra de ellos. Hicieron todo lo posible por que se prohibiera la práctica de los juegos que consideraron como peligrosos por su vinculación con ideas, ceremonias y ritos idolátricos, contrarios a la religión católica. Es decir, se consideraron como contrarios a la religión católica, como pecados, todo lo cual refleja justamente la forma de pensar que prevalecía en la península ibérica en esta misma época.

Previo a la revisión de la información proporcionada por las fuentes, investigamos lo referente al concepto del juego y la diversión en Europa. Descubrimos que, desde la época del imperio romano, hubo el interés por analizar y comprender el juego, pero sobre todo por controlar la realización de ciertas actividades recreativas. Existen innumerables edictos, ordenanzas y leyes que prohibieron la práctica de los juegos que las autoridades eclesiásticas y civiles consideraron como peligrosos. Algunos fueron prohibidos porque significaban la pérdida de tiempo y el descuido de las obligaciones de trabajo y de tributo. Otros lo fueron porque se consideraron propiciadores de actos pecaminosos como la avaricia, la lujuria, la envidia. Otros más porque se creía que propiciaban los enfrentamientos y pleitos entre los jugadores. Particularmente peligrosos se consideraron, desde la época del imperio romano, los juegos de azar, los que se prohibieron más frecuentemente.

En el pensamiento de estos hombres se consideraba la existencia de la dicotomía ociosidad-trabajo, como vicio-virtud.⁵ Alabaron a los nobles y plebeyos que cuidaban de apartar del vicio a sus hijos,⁶ enviándolos a los *calmecac* y *tepochcalli*, en donde los sacerdotes encargados no les permitían a los jóvenes andar ociosos y se castigaba duramente el vicio,⁷ por ello les interesó describir ampliamente la educación y no los juegos. En las crónicas se clasifica a los juegos en dos tipos: habla de juegos de fortuna y juegos de industria, es decir, juegos de azar, como el *patolli* y juegos de destreza, como el juego de pelota.⁸

La idea que los frailes tenían sobre la existencia de juegos prohibidos, la trasladaron a la concepción mexicana y, según ellos también hubo entre los mexicanos juegos prohibidos y juegos permitidos entre los mexicanos. Las apuestas eran consideradas como reprobables, porque a los jugadores se les consideraba como malos elementos. Pero esta era una perspectiva muy occidental.

Los frailes vieron en muchos de los juegos la intervención del demonio para obligarlos a realizar prácticas idolátricas y por supuesto estaban en contra de la mayoría de ellos. Hicieron todo lo posible por que se prohibiera la práctica de aquellos que consideraron como peligrosos por su vinculación con los ritos, ceremonias e ideas religiosas indígenas.

En general, los frailes no consideraban que los juegos fueran malos en sí mismos; estaban en contra de la práctica de algunos juegos por su relación con creencias y con ritos que se pensaban heréticos o diabólicos. Para los frailes que escribieron las crónicas algunos juegos prehispánicos escondían creencias y ritos dedicados a los dioses.

Estas creencias influyeron definitivamente en sus descripciones de los juegos prehispánicos. Diferenciaron dos clases de juegos: por un lado, los que se practican para

⁵ Alonso de Zorita, *Leyes y ordenanzas reales de las Indias del Mar Océano por las cuales primeramente se han de librar todos los pleitos civiles y criminales de aquellas partes y lo que por ellas no estuviere determinado se ha de librar por las Leyes y ordenanzas de los reinos de Castilla (1574)*, estudio crítico Beatriz Bernal. México, Secretaría de Hacienda y Crédito Público / Miguel Porrúa, 1984, Libro VIII, Título IV, p. 119

⁶ *Ibid*, p. 120

⁷ *Ibid*, p. 121

⁸ Benavente o Motolinía, Fray Toribio de, *Memoriales o Libro de las cosas de la Nueva España y de las naturales de ella*, de., notas, estudio analítico y apéndice por Edmundo O'Gorman. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1971. (Serie de Historiadores y Cronistas de Indias; 2), p. 533

la “recreación y contento”; y por otro los que se juegan por “vía de interés y vicio”. A los que juegan el primero se les llama “caballeros”, mientras que a los que juegan el segundo, les llaman “tahúres”, que eran considerados como “gente infame y de mal vivir; por gente haragana y fullera y viciosa, enemiga del trabajo”.⁹ Los primeros eran los que practicaban los nobles, que consideran buenos, porque tienen como propósito encontrar solaz y esparcimiento, y los que practicaban los *macehualtin* son considerados como vicios que propiciaban no sólo la práctica de ceremonias y ritos heréticos, sino que provocaban el desorden, la holgazanería, el descuido de la familia y de sus obligaciones y que provoca el repudio de los miembros de la comunidad, pero sobre todo los condenaron porque estaban relacionados con las apuestas.

Definitivamente la actitud de los frailes frente a los juegos y los jugadores debió estar influenciada, además, por los acuerdos que la iglesia tomó en juntas y concilios que se celebraron en la Nueva España, los cuales, además estuvieron definitivamente signados por los acuerdos tomados en el Concilio de Trento. La Iglesia católica en la Nueva España realizó estas reuniones para tomar acuerdos sobre el proceso de evangelización. Se realizaron juntas eclesíásticas y concilios provinciales en los que se abordaron innumerables asuntos. Entre ellos encontramos algunas normas que pretendían regular las actividades recreativas, fiestas, danzas y juegos practicados por los indígenas.

Otro elemento que influyó en la interpretación que nos ha llegado de los juegos prehispánicos fue el papel de las autoridades civiles. En Europa, desde la época del Imperio romano se prohibieron los juegos de azar. Cuando se estableció de manera formal el gobierno hispano, esas prohibiciones se implementaron en la Nueva España. De hecho, proliferaron las leyes que prohibían y castigaban los juegos de azar y, sobre todo, las apuestas. La ordenanza más antigua que se expidió contra los juegos en la Nueva España está fechada en Toledo el 4 de noviembre de 1525 y fue firmada por el emperador Carlos V ordenaba que cesaran los juegos porque se tenía noticia de que eran excesivos, sobre todo los de naipes y dados. En esta ordenanza el emperador se lamenta de que

muchas personas de la dicha tierra pierden lo que tienen y quedan perdidos y pobres y nacen de ello muchas amistades y cuestiones y se siguen otros inconvenientes, y porque

⁹ Carmen Bernard y Serge Gruzinski, *De la idolatría. Una arqueología de las ciencias religiosas*, tr. Diana Sánchez F. México, Fondo de Cultura Económica, 1992, p. 199

nuestra voluntad es de proveer y remediar cerca de esto y que cesen los dichos juegos excesivos y de mucha cantidad,.....¹⁰

La corona española continuó intentando prohibir los juegos mediante la expedición de leyes y ordenanzas, pero que fueron poco efectivas, por lo que al menos intentó reglamentarlos. Por eso encontramos una serie de disposiciones que la corona española dictó desde muy temprana época en contra de la práctica de los juegos de azar principalmente. A pesar de las prohibiciones civiles y eclesiásticas, algunos juegos prehispánicos sobrevivieron; unos, en parte porque fueron tomados como juegos o diversiones inocuas, otros, en cambio, pervivieron quizá como forma de resistencia de los indígenas a la imposición de los valores españoles sobre los indígenas. También muchos juegos fueron traídos a América por los conquistadores, sin que la corona o la Iglesia pudieran hacer gran cosa por impedirlo.

Se han realizado algunos estudios sobre los juegos prehispánicos mesoamericanos; la mayoría de éstos ha analizado el significado y simbolismo religioso del juego de pelota, del volador, del *patolli*, etc. Y muy pocos han intentado abordarlo desde una perspectiva lúdica. Estos temas han sido abordados desde una perspectiva religiosa, tratando de entender su significado y simbolismo ritual y mitológico, cómo se realizaban los rituales relacionados con los llamados “juegos”: de pelota, volador, *patolli* y otros más. Pero poco se ha intentado abordarlo desde una perspectiva lúdica. Desde luego estamos conscientes de que eran rituales religiosos, sin embargo tenían una dimensión lúdica, que los acercaba a los juegos.

En el caso específico del juego y la diversión en el mundo mexica podemos citar algunas obras: Alfredo López Austin, *Juegos rituales aztecas*; Alfonso Caso, “Un antiguo juego mexicano: el *patolli*”; Ramón Mena y Juan Jenkins Arriaga, *Juegos y deportes entre los antiguos mexicanos*; Eduardo Matos Moctezuma, *Juegos y juguetes mexicanos*; Christian Duverger, *La flor letal. Economía del sacrificio azteca y L'esprit du jeu quez les azteques*; que analizan el tema de los juegos en el mundo mexica. Sin embargo, la mayoría se ha

¹⁰ Alonso de Zorita, *Breve y sumaria relación de los señores y maneras y diferencias que había de ellos en la Nueva España, y en otras provincias sus comarcas, y de sus leyes, usos y costumbres, y de la forma que tenían en les tributar sus vasallos en tiempo de su gentilidad, y la que después de conquistados se ha tenido y tiene en los tributos que pagan a S.M. y a otros en su real nombre, y en el imponerlos y repartirlos, y de la orden que se podría tener para cumplir con el precepto de los diezmos, sin que lo tengan por nueva imposición y carga los naturales de aquellas partes, dirigido a la C.R.M. del rey Don Felipe Ntro Sr.*, en: *Nueva Colección de documentos para la historia de México*. México, Imprenta de Francisco Díaz de León, 1891, v. III, p. 352.

propuesto entender los aspectos del juego relacionados con la religión.¹¹ Otras obras en las que también se analiza nuestro tema son: *Lo sagrado en la risa*, *La rueda del azar* y en algunos artículos de la obra *Historia de la vida cotidiana en México*.¹² Desde luego, no hay que olvidar y la obra de Jacques Soustelle, *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*. Estas obras analizan algunos aspectos sobre los juegos y diversiones entre los mexicas, aunque tratan el tema de forma general.¹³

Alfonso Caso y de Christian Duverger intentan realizar un acercamiento del significado religioso de algunos juegos y las ideas a ellos asociadas. La obra de Alfredo López Austin, por otro lado es una importante aportación, ya que se trata de la traducción de textos, seleccionados por el autor del *Códice Florentino*, en que se mencionan ciertas actividades que se pueden considerar como juegos. Alfredo López Austin hizo el análisis de algunos juegos mexicas, comparándolos con los juegos olímpicos de la antigua Grecia. El que se ha analizado con mayor interés ha sido el juego de pelota. Se han publicado numerosas obras,¹⁴ que se han abocado al análisis e interpretación religiosa de este juego.

Estamos conscientes de que, en el caso de las diversiones mesoamericanas no podemos analizar los cambios que tuvieron los juegos en el largo plazo, debido a la todavía más escasa información sobre el tema que hay de épocas anteriores al posclásico. Aunque contamos con alguna información que nos proporciona la arqueología, como la presencia de las canchas de juego de pelota que son abundantes en toda el área mesoamericana.

¹¹ La obra de Alfredo López Austin, *Juegos rituales aztecas*, vers., introd. y notas de... México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1967. (Cuadernos. Serie documental; 5), obra que fue escrita poco antes de que se realizaran los Juegos Olímpicos de la ciudad de México en 1968; el artículo Eduardo Matos Moctezuma, "Juegos y juguetes en el México Antiguo", en: *Juegos y juguetes mexicanos*. México Dina Camiones / Ediciones Espejo de Obsidiana 1993, forma parte de una obra cuya edición estuvo relacionada a la inauguración del Museo Papalote y el montaje de una exposición sobre "Juegos y juguetes mexicanos".

¹² *Historia de la vida cotidiana en México*: tomo I *Mesoamérica y los ámbitos indígenas de la Nueva España*; Pablo Escalante Gonzalbo, coordinador. México, El Colegio de México / Fondo de Cultura Económica, 2004.

¹³ Soustelle, Jacques, *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*, tr. Carlos Villegas. 2a ed., 7a reimp. México, Fondo de Cultura Económica, 1984.

¹⁴ *Vid infra*, la bibliografía sobre el juego de pelota y las muchas interpretaciones que se han hecho sobre su significado religioso. Quizá las obras más completas que se han realizado hasta hoy sea el estudio de Krickeberg, Walter, "El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso", tr. Juan Brom O., en *Traducciones Mesoamericanistas*, v. 1, 1996. P. 191-313 y *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia*, Ma. Teresa Uriarte (coord.). México, Siglo Veintiuno Editores/Difocur-Sinaloa, 1992. Jacques Soustelle, *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*, tr. Carlos Villegas. 2a ed., 7a reimp. México, Fondo de Cultura Económica, 1984

Nos enfocaremos en el análisis de los juegos mexicas, ya que sabemos que este pueblo fue heredero indiscutiblemente de la tradición mesoamericana y que compartió con otros pueblos muchos elementos culturales, por lo que, en ocasiones, acudimos a la información disponible para otras regiones.

Además, creemos que algunos elementos culturales sobrevivieron a la Conquista y uno de ellos puede ser el de las diversiones. Desde luego, hubo cambios sustanciales, ya que los españoles prohibieron muchas de las expresiones culturales indígenas, sobre todo las más violentas. Esto se apunta como una investigación a futuro, ya que esta investigación se circunscribe a la época prehispánica.

En nuestro estudio pretendemos analizar la importancia que tuvieron y el papel que desempeñaron los juegos en la sociedad mexicana. También analizamos cuáles fueron las concepciones que tuvo este pueblo sobre los juegos. Quisimos conocer cuáles fueron los principales juegos y diversiones, analizar las relaciones de éstos con otros ámbitos de la vida cultural mexicana e intentaremos comprender las emociones que despertó su práctica. Por ello elaboramos una propuesta de tipología del humor mexicana, lo que nos ayudó a entender qué les hacía reír.

Hemos dividido el trabajo en tres partes. En la primera parte abordamos, de manera teórica, el universo del juego y la diversión, definimos y caracterizamos las actividades que consideramos recreativas. Analizamos el carácter cultural del juego dentro de la sociedad mexicana. En este apartado incluimos algunos aspectos relacionados con la educación y la formación de los distintos miembros de la sociedad, tratando de destacar el ideal de conducta, sobre todo la búsqueda del equilibrio, para relacionarlo con la conducta lúdica, que al parecer fue reprimida dentro de la sociedad mexicana. Asimismo, intentamos reconocer cuáles fueron los mecanismos usados por las autoridades para lograr que ese ideal de comportamiento se cumpliera.

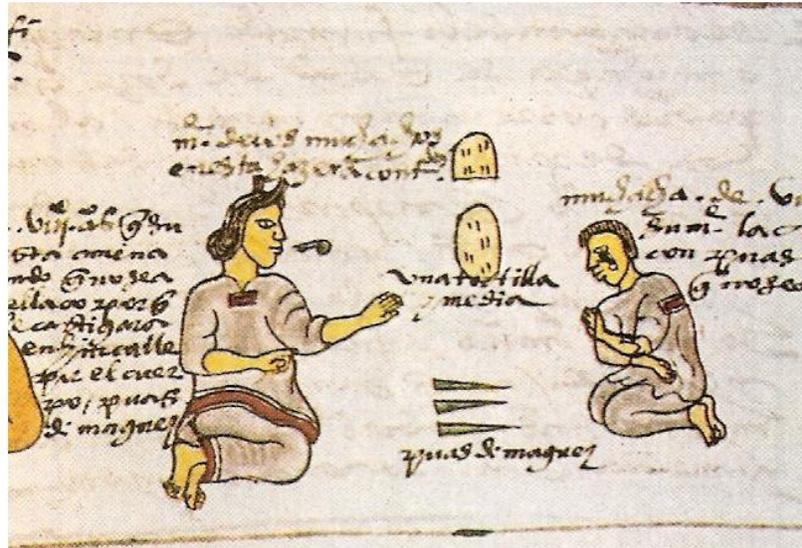
En el segundo nos enfocamos en la descripción y el análisis de los tipos de juegos (de niños, de destreza física, el juego de pelota, competiciones y juegos de azar). Analizamos el fenómeno de las apuestas relacionadas con algunos juegos. Incluimos el análisis y la descripción de otras actividades, que consideramos como diversiones, tales como

adivinanzas, chistes, cantos y danzas, fiestas y distracciones, tratando de destacar la dimensión lúdica de éstas, dentro de cada grupo social.

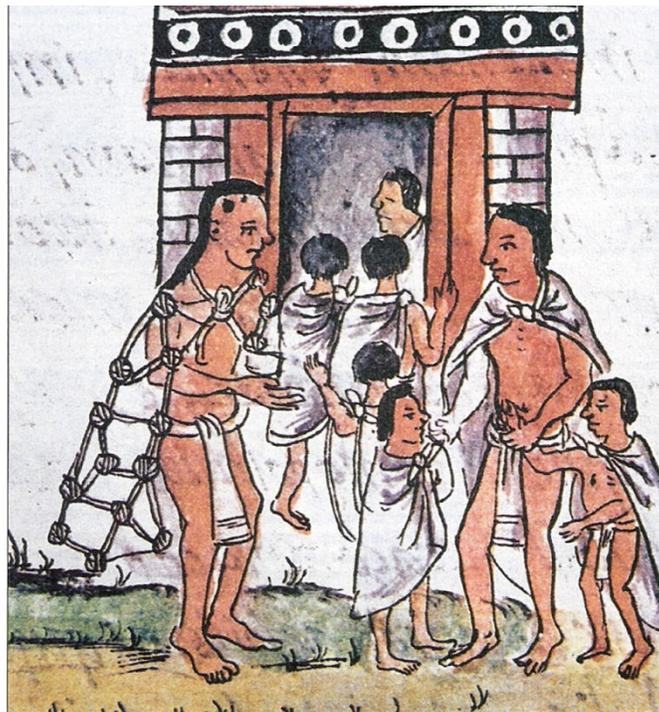
Finalmente, en el tercer capítulo, intentamos caracterizar el humor mexicana y algunas formas de representación teatral, para descubrir cuáles fueron las imágenes y los estereotipos que provocaban diversión en las farsas y representaciones que aparecen descritas en algunas fuentes documentales. Intentamos analizar las emociones que estas actividades pudieron provocar, por ello incluimos algunos aspectos relacionados con los ideales del placer y la felicidad.

Sabemos que todavía estamos muy lejos de haber comprendido cómo concebían los juegos y la diversión los mexicas. Sin embargo, esperamos que la presente investigación sea una pequeña aportación que nos acerque a la comprensión de este aspecto tan poco tratado de las culturas mesoamericanas.

Juego, diversión y sociedad



Códice Mendoza. Lámina 59 (detalle)



Códice Florentino

1. Juego, diversión y sociedad

Partimos de la consideración de que todos los pueblos realizan o han realizado actividades recreativas, y que éstas cambian a través del tiempo, es decir, que los pueblos se recrean de diferentes maneras en cada periodo. Pensamos que las actividades recreativas varían de una cultura a otra y que aún dentro de una misma cultura existen diferencias o matices entre sus propios miembros. También consideramos que a través de las actividades recreativas se expresan formas de pensamiento más elaboradas. De manera que, el entender la forma en que se divertía la gente en el pasado nos puede ayudar a comprender mejor la realidad de este pueblo.

El juego aparece con el hombre, unido indisolublemente con la cultura y con el comportamiento humano. La actividad lúdica es tan antigua como la humanidad misma. Según Huizinga, el ser humano se manifiesta cronológicamente antes como *homo ludens* y *homo faber* que como *homo sapiens*¹⁵. El sentido lúdico forma una parte espontánea de la propia naturaleza del ser humano, es una actividad que la persona desarrolla, como factor de equilibrio psicológico y emocional en su vida, tanto en el sentido de contrapesar las situaciones de preocupación, tristeza y dolor, como con el fin de establecer un medio de relación optimista, alegre o positiva con las otras personas. El carácter lúdico de la vida humana como valor inherente a la existencia compensa el esfuerzo que implica la vida laboral para acabar de darle sentido y finalidad a la existencia misma. A lo largo de la historia, los seres humanos han buscado distintas formas de diversión y entretenimiento. Por eso han creado diversas actividades que tienen como finalidad obtener placer a través de su realización.

Las actividades recreativas de las sociedades pasadas tenían un alto nivel de violencia socialmente permitido. De hecho, cada sociedad tiene una serie de normas de control que implican un umbral, más o menos elevado, de violencia socialmente permitida. En las sociedades pasadas ese umbral era más elevado y los controles menos eficaces, por lo que las emociones se desbordaban más fácilmente, debido a diferentes factores, entre los que habría que considerar la inestabilidad, la inseguridad, las hambrunas y epidemias, entre otros. De aquí que las actividades recreativas de sociedades pasadas nos puedan parecer muy violentas y las categoricemos como “incivilizados”, “bárbaras” o “salvajes”,

¹⁵ Johan Huizinga, *Homo ludens*, p. 69

porque las medimos con nuestro propio umbral de tolerancia con respecto a la violencia en nuestra propia época y en el pasado.

Hacemos referencia a la actividad lúdica en el sentido más amplio; por eso analizaremos otras actividades relacionadas con la diversión en general, aunque no sean juegos propiamente dichos. La diversión se puede lograr por medio de juegos, que son realizados exclusivamente con ese fin; pero también encontramos formas de diversión que no necesariamente son juegos, pero que se acercan a ellos. En todas las culturas aparece este tipo de actividades que cumplen el mismo papel que los juegos, que son las actividades recreativas

Pocas sociedades humanas, por no decir que ninguna, existen sin un equivalente de nuestras actividades recreativas: sin danza, simulacros de combate, números acrobáticos o musicales, invocaciones ceremoniales de los espíritus —en resumen, sin instituciones sociales que, por así decirlo, proporcionan alivio emocional contrarrestando las tensiones y los esfuerzos de la vida ordinaria con sus serias luchas, peligros, riesgos y coacciones.¹⁶

Estas actividades recreativas aparecen en todas las sociedades humanas, en sus distintas fases de desarrollo y tienen como una de sus funciones la de “mitigar las restricciones” de las actividades “no recreativas”.

Los juegos y las actividades recreativas despiertan sentimientos que están determinados socialmente y no solo de manera instintiva, ya que existen códigos, a veces muy complejos, que marcan la pauta de cómo comportarse en cada ocasión, lo mismo que las formas en que se expresan los sentimientos (alegría, placer, dolor, angustia).

Muchos de los juegos que hoy son tradicionales seguramente se remontan a épocas muy antiguas y estamos seguros de que en sus orígenes algunos tuvieron una relación estrecha con las manifestaciones religiosas. Así, sabemos a ciencia cierta que algunos rituales dedicados a los dioses del Olimpo en la Grecia arcaica (los Juegos Olímpicos), derivaron en la organización de juegos que después tuvieron un carácter más profano, si cabe la expresión, al derivar éstos en deportes de competición. De hecho, muchos deportes actuales tuvieron orígenes más bien religiosos.¹⁷

¹⁶ Norbert Elias, “Introducción”, en: Norbert Elias y Eric Dunning, *Deporte y ocio en el Proceso de la civilización*, tr. Purificación Jiménez. Madrid, Fondo de Cultura Económica, 1992, p. 60.

¹⁷ Los juegos olímpicos fueron probablemente la fiesta religiosa más importante del mundo griego en la que se reunían representantes de casi todas las ciudades griegas y que se realizaban en honor a los dioses del Olimpo. Es probable también que los juegos deportivos dedicados a los dioses del Olimpo hubieran sido originalmente parte de los ritos funerarios griegos. Véase: Christian Meier, “La gran fiesta de Olimpia en la Antigüedad”, en:

Los juegos de azar estaban ligados con la actividad religiosa del augurio. Los rituales que permitían a los sacerdotes sumerios, egipcios, asirios, griegos y romanos predecir el porvenir, con el paso del tiempo fueron adquiriendo un carácter lúdico y perdieron sacralidad. Algunos se convirtieron en simples e inocentes juegos de mesa. Juegos como los dados, las damas, los naipes, el ajedrez, tuvieron en sus orígenes, significados más profundos y objetivos más complejos que el de solamente dar solaz y esparcimiento. Pero aún en su carácter sagrado, algunas de estas actividades tenían un aspecto lúdico, sobre todo aquellas que estaban relacionadas con expresiones corporales, como el baile, la representación de deidades, el uso de máscaras, las luchas fingidas y otras más, ya que además de su sentido religioso, podían servir para dar solaz y esparcimiento y ser disfrutadas por quienes las practicaban o las observaban.

El deseo de jugar es algo permanente en el ser humano. Este deseo de simular situaciones, de confrontarse y de medirse con los demás mediante actos motores, tanto en niños como en adultos o viejos, ha sido constante en la historia de la humanidad. Por ello los juegos forman parte de nuestro patrimonio cultural y son señas de identidad.

1.1 Consideraciones teóricas

Para poder realizar un análisis sobre el juego nos ha parecido importante definir qué entendemos por juego. Es pertinente aclarar que no es nuestra intención elaborar una teoría sobre el juego, porque rebasaría nuestros propósitos. Simplemente queremos caracterizar qué es el juego, el papel que desempeña y la importancia que puede tener. Asimismo destacar las diferencias que creemos que existen entre los juegos de sociedades pasadas y los nuestros. Es decir creemos que, aunque el juego puede ser considerado como “universal” (en el sentido de que todos los hombres juegan) sus manifestaciones son históricas, porque cada grupo humano, cada cultura juega de diferente manera y también en cada época se juega de distinta manera aunque desempeñan papeles similares.

El juego es una realidad compleja y su estudio puede realizarse desde diferentes perspectivas. Existen definiciones del juego que atienden a las áreas a las que se dedica

La fiesta. Una historia cultural desde la Antigüedad hasta nuestros días, dir. Uwe Schultz, tr. José Luis Gil-Aiestu. Madrid, Alianza Editorial, 1993, p. 49-64.

cada uno de sus estudiosos: pedagógicas, biológicas, antropológicas, psicológicas, filosóficas, sociológicas, etnológicas. Lo que podemos asegurar es que cualquier definición no es más que el acercamiento parcial al fenómeno lúdico, siendo a veces resultado o conclusión de la teoría que las contempla.

En general, los juegos y las actividades lúdicas son actividades en las que imitamos acciones que suceden en la realidad y provocan emociones en quienes las practican y causan tensiones similares a las que sentimos en la realidad.

El peligro imaginario, el miedo y el placer, la tristeza y la alegría miméticas son desencadenados y quizá disipados por la puesta en escena de los pasatiempos. Estos evocan estados de ánimos diferentes y quizá contrapuestos, como los de dolor y de júbilo, agitación y paz espiritual. Así pues, los sentimientos que en nosotros despierta la situación imaginaria de una actividad recreativa son de la misma naturaleza que los que se suscitan en las situaciones de la vida real —eso es lo que la palabra “mimético” significa-, pero los últimos están ligados a los innumerables riesgos y peligros de la frágil vida humana, en tanto que los primeros aligeran momentáneamente la carga, grande o pequeña de riesgos y amenazas que pesa sobre la existencia humana. Una tragedia personificada en un teatro, como descubrió Aristóteles, puede provocar en el público, sentimientos de miedo y de compasión estrechamente ligados a los que experimentan quienes son testigos presenciales de cómo otros seres humanos caen trágicamente en las trampas que tiende la vida.¹⁸

Los juegos proporcionan situaciones que estimulan la alegría, la confianza y el sentido del humor como estado de ánimo. Una actitud conveniente para afrontar la vida diaria y que nos ayuda a vivir el día a día con el optimismo necesario para mantener un estado emocional que pueda proporcionarnos una sensación de bienestar. Algunos autores afirman que cualquier actividad acompañada de alegría o risa consciente, es una forma de juego.

En los seres humanos las actividades que se asemejan al juego aparecen cuando existe la necesidad de compartir estados de ánimo, extremos o inusuales, y sentimientos muy profundos e íntimos. Las manifestaciones sociales compartidas de tales estados de ánimo las encontramos en el origen de las celebraciones (fiestas, dramatizaciones, juegos). A partir de aquí se puede establecer el origen del juego.

Según algunos estudios, el juego es algo inherente a la condición humana, ya que todos los seres humanos sienten el impulso de jugar¹⁹, por lo que se piensa que los juegos son

¹⁸ Elias, Norbert, “Introducción”, en: *Deporte y ocio*, p. 57-58

¹⁹ Véase, por ejemplo: F.J.J. Buytendijk, *El juego y su significado. El juego entre los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*, tr. Eugenio Imaz. Madrid, Revista de Occidente, 1935, *passim*.

instintivos de la misma manera que lo son entre algunas especies animales. Sin embargo, considerar sólo la parte instintiva de los juegos nos cerraría la posibilidad de analizar su desarrollo histórico, ya que si los juegos son puro instinto, entonces no tendrían cambios, serían solamente parte de la genética de los seres humanos.

Huizinga afirma que “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” en la vida corriente”.²⁰

Los diferentes aspectos del juego que Huizinga aborda son variados y considera al juego como el motor de la cultura, de hecho considera que la cultura humana surge del juego y se desarrolla en el juego.²¹ Así afirma que:

- El juego es más viejo que la cultura y todos los rasgos fundamentales del juego se encuentran ya presentes en los animales.
- El juego significa algo que revela en sí la presencia de un elemento inmaterial
- El análisis biológico no explica la intensidad del juego y es precisamente en esta intensidad, en esa capacidad de hacer perder la cabeza donde radica la misma esencia del juego. Este elemento de tensión, de alegría, broma del juego se resiste al análisis y a la interpretación lógica. El juego supera la pura racionalidad.
- El juego no se opone a lo serio. La risa si parece estar en cierta oposición con lo serio, pero no se puede vincular sin más la risa con el juego, pues “los niños, los jugadores de fútbol y los de ajedrez juegan con la más profunda seriedad y no sienten la menor inclinación a reír”. Así, jugar puede convertirse en un asunto de la mayor seriedad.
- El juego guarda relación con el trabajo, con la belleza, con la fiesta, con la cultura, con lo sagrado, pero no se opone a ninguno de estos conceptos, los acompaña y a veces los complementa.

²⁰ Huizinga, Johan, *Homo ludens*, p. 44

²¹ *Ibid*, p. 18ss

Así pues, el juego es aquella actividad en la que encontramos tensiones provocadas por situaciones que imitan a la realidad, reglas establecidas, espacios determinados, incertidumbre y por supuesto, el juego implica lucha, enfrentamiento y finalmente, la sensación de escape, aunque sea por unos momentos, de la carga que pueden implicar las actividades de la vida cotidiana.

Mientras buscábamos una definición, nos dimos cuenta de que el concepto de juego es ambivalente y se resiste a una definición categórica. Su significación es polisémica, pues implica un amplio abanico de significados y su lectura es múltiple. El concepto de juego es tan versátil y elástico que se escapa a una ubicación conceptual definitiva. Concluimos que en este sentido cualquier intento de definir el juego, por muy erudito que sea, sólo será capaz de captar una parte del concepto del juego. Creemos que el mejor camino para acercarse al juego con una mirada que lo considere como realidad cultural específicamente humana, y en cuanto tal, realidad compleja y abierta.

Podemos afirmar que, a través del juego, el ser humano se introduce en la cultura. El juego se convierte en un vehículo de comunicación, que amplía su capacidad de imaginación, de creatividad y de representación simbólica de la realidad. El juego intensifica la vida cultural del hombre y enriquece su vida. El juego nace espontáneo sin ningún fin, sólo por la necesidad, ansia y alegría de jugar.

La palabra *juego* se usa en contextos muy diversos y con gran variedad de significados. El análisis etimológico nos muestra que el juego ha estado asociado a todo acto falto de seriedad o realizado con ligereza, a la idea de lucha, en algunos idiomas incluso tiene connotaciones de tipo erótico; y en otros también de tipo artístico y estético. En el castellano y en otras lenguas, los vocablos *juego* y *jugar* tienen muchas acepciones e interpretaciones. La palabra “juego” se usa con el significado de entretenimiento o diversión y la palabra jugar, que significa divertirse, también puede emplearse en sentido figurado, como falta de responsabilidad, tomar algo con ligereza

El juego comparte la complejidad y pluralidad de las dimensiones del ser humano. El comportamiento lúdico tiene algo de irregular, de móvil y diverso en sí mismo. El juego es tan paradójico y difícil de definir porque en él se aprende lo más ambiguo y lo más precioso de la naturaleza humana, el ser y la posibilidad de no ser. Hay otro hecho que

añade complejidad al juego como realidad humana: la variedad de situaciones de la vida humana en las que se realiza el juego: aprendizaje, educación, tradición, fantasía, fiesta, progreso, adaptación, evasión, entrega, amor, diversión. El juego es transversal y esa característica lo relaciona y enlaza con diversos elementos de la realidad social: lo encontramos relacionado con la religión, con el trabajo, con la política, con la educación y con otras esferas de la vida cotidiana en diversos grados. Eso dificulta separar, muchas veces, lo lúdico de lo que no lo es.

El juego adulto proviene de la necesidad de realizar actividades compensatorias. Al trabajo lo compensa el juego. En la persona adulta, el juego tiene un carácter secundario. Se juega en el tiempo de ocio y las actividades lúdicas derivan hacia labores que le llevan a olvidar los esfuerzos del trabajo para restablecer su equilibrio orgánico.

El juego se caracteriza como un tipo de conducta que induce a un comportamiento que implica diversión y placer funcional, ausencia de coacción, satisfacción de la curiosidad, expresión de la creatividad, liberación, existencia de reglas, limitación precisa de campos temporal y espacial.

El juego siempre acompaña al hombre y sólo en circunstancias vitales de graves privaciones o enfermedad es que el juego pasa a segundo plano o desaparece. De hecho sólo la enfermedad, los momentos trágicos y la muerte nos aparta del juego y especialmente tan sólo estas circunstancias borran la sonrisa y la risa del acto lúdico del niño o niña.

1.1.1 El juego como elemento social y cultural

Las actividades cotidianas de cada sociedad son heterogéneas y jerárquicas. La jerarquía varía según las diferentes estructuras económico-sociales y en ocasiones dominan unas sobre otras. En algunas sociedades la esfera de la religión prevalece sobre las demás y las permea. Así, en una sociedad como la mexicana, la religión era dominante dentro de esa jerarquía y toda la vida cotidiana se constituía en torno a la religión y las creencias derivadas de ella. Así, todas las actividades tenían una relación más o menos directa con la religión, lo que desde luego incluía a los juegos. De hecho, las actividades religiosas cumplían en las sociedades pasadas las funciones que las actividades lúdicas cumplen en nuestra sociedad moderna.

Hoy los juegos tienen un sentido más consumista; la creación artificial de necesidades que buscan satisfacción en el consumo de artículos, artefactos, servicios creados, priva sobre cualquier otra intención cultural; por ello es que los juegos hoy tienen significados diferentes y también otros propósitos. Desde luego, los juegos no han perdido su función de diversión, aunque el juego se ha volcado sobre todo hacia la competitividad. Pero sobre todo, se ha convertido en mercancía: los jugadores de fútbol no lo juegan por diversión, lo hacen como una forma de trabajo, no sólo para subsistir, sino para obtener fama y fortuna; también el juego se utiliza como técnica de aprendizaje, para inculcar en los niños determinados valores; hasta el azar se ha convertido en forma de amasar fortunas o hacer negocio: en lugares como Las Vegas o Montecarlo diariamente se ponen en "juego" millones de dólares, que desde luego benefician a los dueños de los casinos y no a los jugadores, es decir, el juego se ha convertido también en un negocio y muy lucrativo.

En todo caso, aunque los juegos han variado en el espacio y en el tiempo, tienen algo en común: son expresiones, en ocasiones inconscientes, de los valores, patrones de conducta, creencias, miedos, etc. de las sociedades que los practican. En ellos se reflejan explícitamente, pero a veces de manera velada, formas de pensamiento que se van transmitiendo imperceptible, pero sistemáticamente, de generación en generación.

El fenómeno lúdico no es unívoco ni mucho menos y queremos hacer énfasis en que si las sociedades son heterogéneas, sus manifestaciones lúdicas también lo son. Los miembros de una sociedad participan en diferentes medidas de las formas de diversión y entretenimiento. Así, son diferentes las formas de diversión de los grupos que conforman una sociedad o por lo menos, estas actividades son percibidas y realizadas de manera diferente por los grupos sociales.

Jugar es una necesidad tan compleja como las de comer, beber y tener contactos sexuales. De ahí la importancia del mimetismo en el juego, ya que lo mimético produce un efecto similar al que sentimos en situaciones semejantes. Las actividades recreativas no liberan de la tensión, al contrario, producen una tensión que se acumula, que llega a un clímax y se expresa. De forma simple o compleja, en un nivel bajo o alto, las actividades

recreativas facilitan durante un rato ese estallido de las emociones agradables fuertes que con frecuencia faltan en las rutinas de la vida diaria.

1.1.2 Características y funciones del juego

El juego constituye más un enfoque de la acción que una forma de actividad específica, de manera que cualquier actividad enfocada a la diversión se puede convertir en juego. Ello hace difícil establecer las características que lo diferencian de otras actividades humanas, pero lo intentaremos. Podemos decir primero que nada que todo juego posee unas características generalmente aceptadas por todos los participantes.

Jugar produce placer, en última instancia. Se juega voluntariamente y se juega por jugar, es decir, el juego es un fin en sí mismo. Los juegos demandan la participación activa de los jugadores, que no pueden solamente mirar y, finalmente, los juegos guardan relación, directa o indirecta, con actividades que no son propiamente juegos, sobre todo aquellas que se relacionan con la creatividad y con la solución de problemas.

La sociabilidad es un elemento básico de las actividades recreativas y aparece en prácticamente todas ellas; es el goce que experimenta la persona al estar en compañía de otros, sin ningún compromiso, sin obligación para con los otros, más allá de lo que uno esté dispuesto a aceptar. El papel primordial en reuniones familiares, fiestas o juegos es precisamente la sociabilidad. Son momentos en los que existe la oportunidad de lograr una integración más íntima con un nivel de emotividad mucho más abierto y diferente del que se acostumbra en las reuniones que no tienen un carácter recreativo. Las actividades recreativas son sociales. Aún aquellas que se realizan en la soledad son dirigidas socialmente.

No hay duda de que en los juegos recreativos se concede a la fantasía y emociones de todo tipo un papel mayor que en la vida no recreativa de las personas, pero son fantasías socialmente estructuradas y comunicadas, fantasías que han cristalizado en una obra teatral, un cuadro, un partido de fútbol, una sinfonía, una carrera de caballos, un baile o una apuesta.²²

En este sentido Elias se acerca a la concepción de Johan Huizinga sobre la actividad lúdica, considerando al juego como motor de la creación cultural.

²² Norbert Elias, "El ocio en el espectro del tiempo libre", en *Deporte y ocio*, p. 133

Las actividades recreativas siempre entrañan algún tipo de riesgo. En general, desafían las normas que regulan las rutinas diarias de las personas, pero ese desafío se realiza sin poner en riesgo su subsistencia ni su posición social. "Permiten que la gente se relaje o se burle de las normas que gobiernan su vida no ociosa, y que lo haga sin ofensa para su conciencia o para la sociedad".²³ Porque cuando las fiestas y los juegos exceden los límites que la misma sociedad va imponiendo, no sólo se prohíben, sino que se erigen en trasgresiones, que muchas veces son perseguidas por la autoridad o son castigadas socialmente a través del repudio o el rechazo de los miembros de la comunidad. Con esto queremos decir, que la libertad que permite la expresión de la alegría, a través de la fiesta y los juegos está limitada socialmente. Ninguna sociedad permite actividades lúdicas que puedan poner en riesgo la posición de cada uno, sobre todo de los grupos más favorecidos, quienes siempre intentan imponer sobre los demás sus propias ideas y costumbres. Las actividades recreativas presentan ciertos aspectos placenteros, porque suscitan emociones relacionadas con las que experimentamos en otras esferas.

El juego recorre las etapas del ser humano junto a él, o por lo menos debiera ser así. A cada edad corresponde un juego o un significado de dicho juego acondicionado al objetivo que deba buscar con las necesidades psicológicas, emocionales o tal vez biológicas de la edad. Por otro lado, jugar no es una actividad exclusivamente infantil, porque no dejamos de jugar cuando crecemos y nos convertimos en adultos, ya que mediante el juego podemos descargar las energías que nos sobran y liberarnos de las tensiones acumuladas, nos ayuda a relacionarnos, comunicándonos, y de alguna forma también nos permite seguir aprendiendo, educa las emociones.

El juego proporciona situaciones que estimulan la alegría, la confianza y el sentido del humor como estado de ánimo. Una actitud conveniente para afrontar la vida diaria y que nos ayuda a vivir el día a día con el optimismo necesario para mantener un estado emocional estable que pueda proporcionarnos una sensación de bienestar, cualquier actividad acompañada de alegría y/o risa consciente no es sino una forma de juego. El juego adulto proviene de la necesidad de realizar actividades compensatorias. Al trabajo lo compensa el juego, aunque en la persona adulta, el juego tiene carácter secundario. Juega en el tiempo de ocio y estas actividades derivan hacia labores que le llevan a olvidar los esfuerzos del trabajo para restablecer su equilibrio orgánico.

²³ *Ibid*, p. 127

Quizá la función principal del juego sea provocar ciertas emociones o placeres. El juego es hoy una forma de escapar de la realidad laboral y un espacio para expresar abiertamente las emociones contenidas en otras esferas de la vida cotidiana. En una sociedad como la nuestra, la esfera mimética ofrece la oportunidad de “refrescar el espíritu en curso” de la vida social ordinaria.

Algunos autores consideran las expresiones lúdicas como formas de escape de la realidad; aunque creemos que se ha exagerado ese papel, ya que en los juegos existe también una reglamentación, las prohibiciones pesan más que lo permitido y así, tanto la fiesta como el juego pueden ser usados como formas de control social, en distintos ámbitos y de diferentes maneras, así sea como simples válvulas de escape, que impiden el estallido o el enfrentamiento de manera abierta y peligrosa socialmente.

Así, las actividades recreativas proporcionan momentos en los que se puede experimentar el desbordamiento de las emociones fuertes en público, una forma de liberación que no pone en riesgo el orden de la vida social, lo que sucedería si se manifestara ese desbordamiento de emociones en forma seria.

1.1.3 El juego en la vida cotidiana

El juego tiene un carácter transversal y eso lo relaciona con otras esferas de la vida social: la religión y la cosmovisión, el trabajo, las actividades sociales, etc. En las sociedades pasadas los juegos estuvieron mucho más unidos a los ritos, fiestas, tabúes, al culto a los dioses, a los fenómenos atmosféricos, a los logros de los miembros de la sociedad, a los ritos de iniciación que marcan el paso de la edad o responsabilidad social aceptada, a conmemoraciones, como nacimientos, bodas o defunciones. En su origen todos los juegos habrían tenido una clara relación con los acontecimientos y tareas habituales.

La música y la danza fueron originalmente rituales, pero dentro de ese carácter había un sentido lúdico. A pesar de que se dedicaban a los dioses, producían alegría y regocijo, por lo que podemos compararlas a nuestras actuales actividades recreativas. Con el tiempo, la música y el baile se volvieron profanos, al menos en las sociedades industrializadas.

Por otro lado, es importante señalar que en las sociedades pasadas, las actividades religiosas desempeñan funciones similares a las que hoy desempeñan las actividades recreativas en las sociedades industrializadas, es decir, a veces proporcionan un espacio para la relajación que contrarresta las restricciones impuestas socialmente. Así, por ejemplo, en la Europa medieval en que “todo lo que la gente hacía estaba profundamente sumergido en la religión”, puede dar una falsa impresión de que absolutamente todo lo que la gente hacía estaba impregnado de una solemnidad fervorosa y estaba muy disciplinado, como sucede en los actos religiosos de hoy. Sin embargo, los actos religiosos medievales eran mucho más ruidosos, menos disciplinados y mucho más cotidianos que hoy. La vida diaria estaba permeada por la creencia en la proximidad de Dios, del diablo y de diversos seres, tales como santos, demonios, espíritus de todo tipo, buenos y malos, los cuales eran invocados, bien fuera a través de rezos o con prácticas de magia blanca o negra.²⁴

El juego es social y se manifiesta, al menos en parte, de manera pública, a través del comportamiento. Toda sociedad establece normas de conducta que regulan el comportamiento personal y las relaciones entre sus miembros. El control que las instituciones estatales ejercen sobre los individuos de una sociedad ha variado a lo largo del tiempo y depende del desarrollo y la especialización que haya alcanzado esta sociedad. Una sociedad altamente especializada e industrializada ejerce un mayor control sobre sus individuos que una sociedad más igualitaria.

La normatividad no es solamente una forma de regulación consciente y externa, ya que las normas de conducta se van interiorizando en los individuos a tal grado que se llegan a sentir inherentes a la condición humana.²⁵ El proceso civilizatorio ha tenido como dirección el ir aminorando la violencia y ejerciendo un control sobre la expresión de las emociones de los individuos. Así, las sociedades más “desarrolladas” serían aquellas en las que las expresiones de emoción están mucho más controladas a través de varios mecanismos, pero sobre todo por el autocontrol que los mismos individuos de esa sociedad ejercen sobre sí mismos.

²⁴ *Ibid*, 132

²⁵ Norbert Elias, *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, tr. Ramón García Cotarelo. 2ª ed. México, Fondo de Cultura Económica, 1989, p. 451ss

El control de la conducta se da en diferentes niveles, el Estado se interesa en establecer normas jurídicas, pues a través de éstas ejerce un mayor control sobre los miembros de una sociedad. La comunidad busca por distintos medios normar la conducta de los individuos a través de la coerción social y a través de la ideología, que es tan efectiva como el control jurídico.²⁶ Finalmente la familia se encarga también de regular la conducta de sus miembros, transmitiendo las pautas de conducta esenciales.

Los miembros de las sociedades complejas son educados más formalmente conforme a pautas concretas de autocontrol que regulan su comportamiento. Una vez interiorizadas y asumidas de manera inconsciente, estas normas tienen como principal función brindar protección y reforzar las defensas con las que debe contar cualquier individuo para no caer en ningún tipo de desliz²⁷ y poder convivir sin mayor problema con el resto del grupo.

Por otro lado, es común que los grupos que conforman las clases dominantes en una sociedad dada, tengan una regulación más estricta del comportamiento y las emociones;²⁸ que se convierte en una especie de justificación de la superioridad que reclaman sobre los demás, como fue el caso de los *pipiltin* frente a los *macehualtin* en la sociedad mexicana.

Hemos mencionado que existe la tendencia de “controlar” o por lo menos acotar las formas de diversión (a través de diferentes mecanismos como ya iremos viendo), sobre todo en el caso de las festividades públicas. Sin embargo, las autoridades no pueden penetrar en las formas más cotidianas e íntimas de las comunidades, cuya vida transcurre muchas veces al margen de los controles estatales y permite la existencia de trasgresores que intentan escapar de ese control y que al ser descubiertos son sancionados de diversas maneras.

Es importante señalar que tanto el juego como la fiesta, así como la mayoría de las expresiones de la diversión y la alegría se ubican de manera ambigua entre la permisividad y la prohibición. Por un lado, durante el tiempo festivo se permiten acciones que ordinariamente están prohibidas: el carnaval podría ser ejemplar; por otro lado, en los juegos encontramos una manera de realizar actividades temerarias, aunque imaginarias,

²⁶ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano e ideología. Las concepciones de los antiguos nahuas*. 2ª ed. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, 1984, v. 1, p. 78

²⁷ Norbert Elias, “La génesis del deporte como problema sociológico”, en *Deporte y ocio*, p. 165

²⁸ Norbert Elias, *El proceso de la civilización*, p. 469

que nos hacen creer que trascendemos la realidad. Pero también, es necesario decirlo, en ambos casos hay límites, así sea temporales, de esas posibilidades de escape: no se puede trastocar todo el tiempo el orden establecido, porque hacerlo implicaría una trasgresión, y en todo caso la temeridad acaba cuando el juego termina.

La religión no es el único ámbito en el que encontramos manifestaciones lúdicas, también las podemos descubrir en otras esferas de la vida cotidiana: en el lenguaje, en la educación, en la música y la danza, en la política, en la economía y en muchas otras actividades, encontramos actitudes que podemos considerar como divertidas.

1.2 La sociedad mexicana

El pueblo mexicano fue el último en arribar y asentarse en el Altiplano central en el periodo posclásico. En muchos sentidos este pueblo sintetizó las tradiciones culturales mesoamericanas y en un tiempo corto fue capaz de conformar una cultura bastante compleja.

La sociedad mexicana estaba compuesta por grupos diversos, entre los cuales había diferencias, tanto económicas y políticas como en su comportamiento y formas de pensar. En la cúspide se encontraban los *pipiltin*, que gozaban de toda clase de privilegios, porque eran los que gobernaban y disfrutaban los tributos que los *macehualtin*, el otro grupo social, estaban obligados pagar al Estado.

A partir de la guerra contra Azcapotzalco, las diferencias dentro de la sociedad mexicana se acentuaron muy notablemente, creciendo cada vez más la distancia entre los *pipiltin* y los *macehualtin*.²⁹ Estos dos grupos incluían grados diversos de jerarquía y diferentes rangos.

Los nobles eran los que ejercían el poder, mientras la gente del pueblo realizaba básicamente las tareas productivas. Las diferencias entre los grupos se marcaban también los ámbitos de la vida social y política. Eran evidentes en el caso de la impartición de justicia, ya que los nobles eran juzgados en tribunales distintos a los de los *macehualtin*; participaban en las fiestas más importantes, podían entrar en las casas

²⁹ Duran, Diego, *Historia de las Indias de Nueva España e islas de la tierra firme*. Estudio preliminar Rosa Camelo y José Rubén Romero. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1995. 2 vols. (Cien de México), v. I, p. 130-131

reales, tenían derecho a utilizar una vestimenta que estaba prohibida a los demás (ropa de algodón y adornos personales de oro), podían usar calzado, poseer loza fina y portar ciertos adornos; tenían el privilegio de consumir ciertos productos alimenticios y bebidas como el cacao. También podían tener varias esposas.

El disfrute de los privilegios de que gozaban los nobles significaba al mismo tiempo la estricta observancia de la ley y de las normas de conducta, además, sus obligaciones religiosas y sociales eran más estrictas. La conducta de los *macehualtin* también estaba normada, pero era menos estricta su observancia.

Una característica de la sociedad mexicana era el hecho de que la posición social que cada uno tenía se manifestaba más o menos claramente en el aspecto exterior: el uso de insignias estaba estrictamente regulado, así como la vestimenta y hasta la comida.³⁰ Por ejemplo, la pena por usar insignias que no le correspondían a algún noble era la muerte, además de perder sus bienes, lo cual recaía sobre la familia del trasgresor, que quedaba marcada por esta falta.³¹

La sociedad era hasta cierto punto dinámica, por lo menos en teoría, pues se podía ascender dentro de la escala social. Los *macehualtin*, que destacaban en la guerra podían llegar a alcanzar una posición más elevada, lo que les permitía acceder a ciertos privilegios. Sin embargo, había una clara distinción entre los nobles de viejo cuño (*tlazopiltin*) y los nuevos nobles (*cuauhpiltin*).

También se podía descender en la escala. Cuando algún noble o *pilli* cometía un delito o no cumplía en forma debida con sus obligaciones, podía ser castigado y se convertía en *macehualli*, aplicándose el castigo a toda su familia.³² Sin embargo todo esto no significaba que los *macehualtin* no tuvieran que cumplir normas, pero sí que su conducta no estaba normada de manera tan estricta. También los *macehualtin* recibían castigos si cometían ciertas faltas: caían en la condición de esclavos, bien fuera temporalmente y, si reincidían, terminaban en la piedra del sacrificio.

³⁰ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano e ideología*, v. 1, p. 185

³¹ Alonso de Zorita, *Breve y sumaria relación*, p. 312

³² Alfredo López Austin y Leonardo López Luján, *El pasado indígena*. México, Fondo de Cultura Económica, 1998, p. 202

Para lograr formar hombres y mujeres que respondieran a su ideal de conducta, los mexicas usaron diversos mecanismos. Uno de ellos fue la educación que se daba en diferentes ámbitos. La educación que los niños y jóvenes recibían dentro del ámbito familiar y comunitario era el primer acercamiento social para ir modelando el carácter y la conducta ideales. Sin embargo, el Estado mexica consideró importante intervenir dentro de la formación de sus miembros y para ello se crearon instituciones que podemos considerar como educativas que tenían como propósito formar a los individuos de acuerdo con ese ideal.

La educación es un medio indispensable para lograr la reproducción de la comunidad, ya que a través de ella se transmiten los valores, las costumbres, las formas de pensamiento, las creencias, de una generación a otra. Es decir, la educación es un medio “para asegurar la persistencia temporal de una comunidad cultural”.³³ Sin embargo, la educación no es simplemente un medio de preservación de la cultura, ya que ésta se puede considerar desde dos perspectivas: como revolucionaria y transformadora o bien tradicionalista, conservadora y reaccionaria. Creemos que en Tenochtitlan la educación era más bien tradicionalista y conservadora y se transmitía en diferentes instituciones: el *Calmecac*, el *Telpochcalli*, el *Ichpochcalli* y el *Cuicacalli*, además de la educación familiar o doméstica, por supuesto.

1.2.1 Ideal de conducta y los estereotipos en la sociedad mexica

Se creía que todos los individuos tenían una misión específica establecida por los dioses y determinada por la sociedad. Los individuos tenían que someterse a las necesidades de la sociedad. Se creía que los seres humanos, en general debían tener ciertas cualidades y características que los distinguían como tales, pero sobre todo debían contar con ciertas habilidades y ser capaces de comportarse de acuerdo con ciertas pautas así como contener sus emociones y sus impulsos.

Quienes se apartaban del ideal eran mal vistos por los demás; eran comparados con los animales por su comportamiento y despreciados; se les podía llamar hombre-ciervo (al

³³ José María Kobayashi, *La educación como conquista (empresa franciscana en México)*. 2ª ed. México, El Colegio de México, 1985, p. 49

violento, brutal y grosero); hombre-búho (al brujo que daña a la gente); o bien eran considerados simplemente como inhumanos (*amotlacatl*).³⁴

En resumen, el hombre tiene como especiales atributos ser benigno, pacífico, afable, moderado, compasivo, benévolo, modesto, tierno, generoso, social, de modales finos, sano, sensato, inteligente, hábil, de vida sexual correcta. Es la imagen del ser que se encuentra en la mejor relación con sus semejantes, la relación de respeto y de auxilio.³⁵

A todos los miembros de la sociedad se les invita a realizar sus labores con presteza y buen modo, porque eso los hacía merecedores ante los ojos de los dioses.³⁶ Se apreciaba más al varón que a la mujer, lo cual es lógico en una sociedad basada en la agricultura y la guerra, actividades que eran realizadas por los varones, por lo que la mujer tenía una condición relativamente secundaria. Es cierto que en algunos casos el papel de las mujeres podía ser de mayor prestigio, como en el caso de las mujeres de los comerciantes, algunas de las cuales se podían dedicar a esta profesión. También se sabe de algunas mujeres que llegaron a tener cierta ascendencia en la política,³⁷ además de que era muy importante su papel en la reproducción y hasta en la producción: mujeres artesanas, labranderas, etcétera.

Hay múltiples referencias a lo que los mexicas consideraban como un comportamiento adecuado. En general este comportamiento implicaba una disciplina rigurosa para lograr el control del comportamiento. Se creía que la vida estaba llena de penurias y era necesario realizar sacrificios y ofrendas a los dioses, con quienes creían tener una deuda que era pagada con el autosacrificio y el sacrificio humano. Prevalecía un sentimiento de pesimismo y de angustia ante la fugacidad de la vida y la mortalidad de los hombres.³⁸ Un padre se dirigía a su hija, haciéndole ver lo dura que es la vida en la tierra: “Aquí en la tierra es lugar de mucho llanto, lugar donde se rinde el aliento, donde es bien conocida la amargura y el abatimiento. Un viento como obsidiana sopla y se desliza sobre nosotros”.³⁹

³⁴ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I. p. 205-206

³⁵ *Ibid*, p. 206

³⁶ *Huehuetlatolli. Testimonios de la antigua palabra*, estudio introductorio Miguel León-Portilla, transcripción del náhuatl y tr. al castellano de Librado Silva Galeana. México, Secretaría de Educación Pública / Fondo de Cultura Económica, 1991, p. 93

³⁷ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I, p. 329

³⁸ *Ibid*, p. 47.

³⁹ *Huehuetlatolli*, p. 16

En los *huehuetlatolli* se menciona reiteradamente que el modelo de conducta socialmente aceptable del grupo noble era el que excluía cualquier manifestación de alegría y placer en público. Una de las características principales del comportamiento de los mexicas era la seriedad, les gustaba comportarse con gravedad en la mayoría de las circunstancias.

Según las creencias de los mexicas algunos individuos nacían bajo la influencia benéfica de los dioses, pero otros no eran tan afortunados. Siempre se creía, sin embargo, necesario realizar rituales que les ayudaran a influir para formar al tipo de ser humano que se creía era el modelo ideal. En todos los casos se esperaba que hombres y mujeres llevaran una vida de constante autosacrificio y autodisciplina, de obediencia y veneración hacia sus dioses y hacia las autoridades.

Se esperaba que los varones fuesen valientes, arrojados, dispuestos a morir por los dioses, ya fuese en la piedra de sacrificio o en el campo de batalla o al menos se esperaba que fuesen útiles a la comunidad, honrados y cumplidores de sus deberes, tanto hacia la sociedad como hacia los dioses. En la plática de un señor principal a su hijo le dice: “Nota hijo que la humildad y el abajamiento del cuerpo y del alma, y el lloro y las lágrimas, y el suspirar. Esta es la nobleza y el valer y la honra.”⁴⁰ Se tenía por respetable a aquel hombre que era moderado y humilde, sobre todo en el hablar, a aquel que prefería las lágrimas y los suspiros.

El hombre noble ideal debía tener un comportamiento serio, reír lo menos posible para mostrar su dignidad. Se puede afirmar que las manifestaciones de gozo y alegría eran mucho menos frecuentes, que las de pesar y tristeza. Las actitudes en público debían ser controladas. Las manifestaciones de alegría, la risa, la burla, la chocarrería, eran más toleradas en la gente del pueblo, los *macehualtin*. Se estimaba hasta cierto punto a los hombres alocados y atrevidos, en la guerra; pero nunca fueron considerados capaces para gobernar aquellos hombres que manifestaban de manera ruidosa su alegría o contento, aquellos que hablaban sin pensar, los que hacían burla y escarnio a los demás, eran considerados verdaderos “truhanes”: por lo general era gente del pueblo. Entre las cualidades indispensables para ser buen gobernante destacaba la seriedad.

⁴⁰ Bernardino de Sahagún, *Historia general de las cosas de la Nueva España*, introd., paleografía, glosario y notas Alfredo López Austin y Josefina García Quintana. 2a ed. México, Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/Editorial Patria bajo el sello de Alianza Editorial Mexicana, 1989. 2 vols. (Cien de México), Libro VI, cap. X, p. 377

La condición de nobleza estaba relacionada con la deidad protectora del grupo; se creía que el compromiso de gobernar, implicaba llevar una forma de vida virtuosa e intachable. Los nobles debían “merecer” dirigir el gobierno y ser modelo de virtud, un ejemplo para los demás; un noble debía ser “de honesta vida, avisado, recatado, amado de todos, pacífico, hombre cabal, sobrio y prudente, bien hablado.”⁴¹ Al gobernar, el noble cumplía con la tarea que le había sido encomendada por los dioses y por la sociedad. Además se consideraban a sí mismos como especialistas del poder; el mandar y gobernar eran su “especialidad”.⁴²

Los nobles eran llamados *in ixequé*, *in nacazeque*, “los dueños de los ojos, los dueños de los oídos”, haciendo referencia a una de las cualidades más apreciadas entre los nobles: la prudencia. También recibían el nombre de *in tlauiltin*, *in ocome*, *in tecame*, “luces, teas, espejos”, aludiendo a que los nobles adultos eran guía de los jóvenes⁴³ y ejemplo a seguir.

El comportamiento noble debía ser serio, lo que justificaba los privilegios de que gozaban. Es por eso, que a los nobles que cometían trasgresiones se les castigaba más duramente, aunque se tratara de la misma falta. Los nobles debían evitar la presunción y la ostentación, se les aconsejaba actuar de manera discreta en público, sin hacer aspavientos:

Y para que no seas tenido por bellaco, cuando sigas el camino no mirarás a un lugar y a otro, sólo te esforzarás, en la marcha, no irás palmoteando, no seguirás zigzageando el camino, no en los hombros de la gente te irás deteniendo, te irás apoyando; no irás cogiendo las manos de las personas, no irás meneando la cabeza con presunción, no irás haciendo bromas, no irás mirando a la cara de la gente, no irás pasando con frecuencia a las personas, no irás colocándote al frente si no se te ordenó.⁴⁴

Los nobles eran quienes se ocupaban de los asuntos referentes a la religión, pues sabían manejar los calendarios y eran los depositarios del saber más refinado. Los sacerdotes debían tener un comportamiento impecable, poseer las cualidades que eran indispensables para el buen desempeño de su principal función, que era establecer un

⁴¹ *Ibid*, Libro X, cap. IV, p. 591

⁴² Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I, p. 86

⁴³ *Educación mexicana: antología de textos sahuaguntinos*, selec., paleografía, tr., notas y glosario de Alfredo López Austin. México, UNAM, IIA, 1985, p. 173

⁴⁴ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I, p. 67

vínculo con los dioses: la compasión, la paciencia, el ánimo, debían, además, poseer un corazón temeroso de los dioses y otras más.⁴⁵ Los nobles también organizaban y dirigían las campañas militares para conquistar a los pueblos tributarios, ya que los *macehualtin* no tenían la capacidad de mando y dirección frente a las tropas, por lo que la dirección de estas campañas siempre recayó en los dirigentes nobles. Se consideraban merecedores de su situación, ya que su vida era virtuosa y sostenían una pesada carga en las tareas del gobierno; por ello recibían una esmerada educación, en la que aprendían bajo una dura disciplina y con grandes sacrificios modelaban su carácter para tener las capacidades necesarias para gobernar.

Cualquiera que quebrantara alguna de las reglas era castigado: podían ser azotados con ortigas, punzados con espinas de maguey, colgados de los pies eran obligados a oler el humo del chile quemado. Dos faltas llevaban la pena de muerte: la borrachera y el amancebamiento; aquellos que cometían estas faltas eran ahorcados o apedreados, sin la menor contemplación.

Entre las virtudes de los varones nobles encontramos las siguientes: ser piadoso, honrar a los dioses a través de las ofrendas y de la oración; debían tener respeto, tanto por los dioses como por los mayores; hacían énfasis en recomendar a los jóvenes evitar burlarse de los demás, sobre todo de aquellos que sufrían de una condición desventajosa, sobre todo de los enfermos, así les recomendaban que de ninguna manera:

“te reirás, te burlarás de ella [de la persona enferma], no te divertirás a costa de ellas, no harás bromas de ellas, no las avergonzarás, no las aborrecerás, no las detestarás, no las abominarás, no las menospreciarás.”⁴⁶

Se afirmaba que si los nobles se comportaban de manera adecuada, iban a ser obedecidos: “Si bien te conduces, así serás obedecido, serás alabado, por ello serás elogiado”.⁴⁷

Debían ser humildes, recatados, pacíficos, cabales, sosegados, sobrios y prudentes. Pero también debían ser obedientes, rectos, justos, debían honrar a sus padres, ser diligentes, gentiles, discretos.

Mira hijo, que ningún soberbio y erguido ni presuntuoso ni bullicioso ha sido electo por señor. Ningún descortés, malcriado, ni deslenguado, ni atrevido en hablar. Ninguno que habla lo que se le viene a la boca ha sido puesto en el trono y estrado real.⁴⁸

⁴⁵ *Ibid.*, p. 55

⁴⁶ *Huehuetlatolli. Testimonios de la antigua palabra*, p. 59

⁴⁷ *Ibid.*, p. 53

En su comportamiento debía mostrar hacia los demás gentileza y hacer las cosas de buen modo, tener prudencia y consideración hacia los mayores y, en particular, hacia sus padres.

El gobernante debía ser el modelo más perfecto de comportamiento y a él se le exigía una conducta intachable. En la plática que se hacía al señor recién electo se le daban múltiples consejos, entre ellos el de comportarse con la mayor seriedad y recato posibles, debía comportarse como “viejo”, no sólo porque sus responsabilidades eran mayores, sino porque en su calidad de gobernante, era cualitativamente diferente a los demás, por ello debía distinguirse: al ser gobernante se convertía en una persona diferente, de gran valor y estima:

Mira señor que no vuelvas a hacer lo que hacías cuando no eras señor, que reías y burlabas. Ahora te conviene de tomar corazón de viejo y de hombre grave y severo. Mira mucho por tu honra y por el decoro de tu persona, y por la majestad de tu oficio, y tus palabras sean raras y muy graves, porque ya tienes otro ser, ya tienes majestad, y has de ser respetado y temido y honrado y acatado. Ya eres precioso y de gran valor, y persona rara a quien conviene tanta reverencia y acatamiento y respeto.⁴⁸

Le aconsejaban sobre la actitud que debía tener y su comportamiento, que debía ser severo y grave, digno de su cargo. Los deberes del *tlatoani* implicaban grandes responsabilidades frente a su pueblo, como le recordaban en estas pláticas.

La mujer desempeñó un papel complementario en la sociedad mexicana, pues se encontraba, hasta cierto punto, subordinada al mundo varonil: al padre, a los hermanos o al marido, su actuación siempre fue vigilada y controlada de manera muy estricta. Las niñas y doncellas se dedicaban a aprender las labores propias del hogar. Las nobles eran enseñadas a labrar, hilar y tejer. A las hijas de los señores se les enseñaban estos oficios desde los cinco o seis años.

Constantemente eran reprendidas si se distraían de sus labores o si perdían el tiempo “... cuando alguna se levantaba de su labor sin licencia, aun siendo niñas, las castigaban; y si las amas se descuidaban en su crianza ó castigo, las encarcelaban: habían de estar como sordas y ciegas y mudas”.⁵⁰ Sobre todo se veía muy mal que se rieran sin razón. Un elemento importante tenía que ver con su aspecto físico: debían verse limpias “y lavarse á

⁴⁸ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro X, cap. V, p. 592

⁴⁹ *Ibidem*

⁵⁰ Alonso de Zorita, *Breve y sumaria relación*, p. 119

menudo con mucha honestidad”.⁵¹ La mujer noble debía estar siempre bien arreglada, pero sin excesos, con el cabello recogido y bien peinado.

Se les pedía que fueran discretas, que no discutieran; si salían a la calle se les pedía ir sin voltear para todos lados, sin mirar a la gente, sin reírse y sin jadear;⁵² su hablar debía ser, igual que en el caso de los varones, pausado, sin hacer aspavientos, sin gritos. La mujer debía caminar sin correr ni contorsionarse, debía demostrar una buena educación y su origen noble.

De las mujeres nobles se esperaba que fuesen honestas, recatadas, devotas a los dioses, hogareñas, que cumplieran con sus deberes femeniles de manera puntual, que criasen a los hijos y se dedicaran a las labores propias de su género, a otras actividades que les eran permitidas dentro de la producción, como a hilar o teñir,⁵³ si su signo les había deparado ese destino. La mujer noble debía ser, además, obediente y diligente, prudente y respetuosa.⁵⁴

En un *huehuetlatolli* conservado por Sahagún se le dan consejos a la niña que ha crecido y está a punto de entrar en el mundo de los adultos. El padre dirige algunas palabras tiernas a su hija, a la que llama “mi collar de piedras finas, mi plumaje de quetzal, mi hechura humana. La nacida de mí”.⁵⁵ Le recuerda a la hija que esta tierra es un lugar de sufrimiento y amargura, en donde la felicidad no existe, en donde la alegría es penosa.⁵⁶

A las jóvenes mujeres también les exhortaban a ser humildes, recatadas y serias. Cuando llegaban a la edad del matrimonio les decían:

Nota, hija mía, quierote declarar lo que digo: sábetete que eres noble y generosa. Considérate y conócete como tal. Aunque eres doncellita, eres preciosa como un *chalchihuitl*, como un zafiro y fuiste labrada y esculpida de noble sangre, de generosos parientes. Vienes de parientes principales e ilustres. Esto que le digo, hija mía, bien lo entiendes, porque ya no andas amontonando la tierra y burlando con las tejuelas y con la tierra con las otras niñas, que ya entiendes y usas discreción y ya usas la razón.....

⁵¹ *Ibidem*

⁵² *Huehuetlatolli*, p. 92

⁵³ *Ibid*, p. 93

⁵⁴ *Educación mexicana: antología de textos sahuaguntinos*, p. 77

⁵⁵ *Huehuetlatolli*, p. 16

⁵⁶ *Ibidem*

Debes orar muchas veces y suspirar al Dios invisible y impalpable que se llama *Yoalli Ehécatl*.⁵⁷

El grupo *macehualtin* era la mayoría de la población; los encargados de las labores productivas. Se trataba de agricultores, fabricantes de sal, pescadores, cazadores, pero también artesanos y comerciantes.⁵⁸ Los *macehualtin* eran nombrados con la metáfora *in ixquich, in ineteilhuil*, “la cola, el ala”, haciendo alusión a su posición subordinada a la clase noble y a que debían obediencia. La mayoría de los *macehualtin* tenía formas de vida sencillas, sin embargo, el grupo de los comerciantes, *pochtecah*, y de los artesanos *amantecah* constituyeron un grupo con cierto poder, sobre todo económico y gozaban de algunos privilegios.

Los varones *macehualtin* debían formarse principalmente como guerreros y cuyas virtudes debían ser el coraje y el valor frente al enemigo. Por lo demás, no era tan importante que tuvieran un comportamiento refinado como el de los nobles; su comportamiento podía ser desenfadado y expresaban más abiertamente sus emociones: corrían, se balanceaban al andar, daban saltos, escupían, iban con la ropa mal puesta, gritaban en la calle y acostumbraban insultar a la gente.⁵⁹

Físicamente debía ser recio, fornido, esforzado. Debía ser trabajador, ligero (delgado)⁶⁰, diligente, robusto de corazón, esforzado, prudente, entendido, sufrido en los trabajos. Pero también debían ser buenos padres, encargarse de la educación de los hijos, ser buen ejemplo y dar consejos adecuados a los hijos.⁶¹ Se consideraba que el *macehualtin* varón debía ser un buen proveedor para su familia, iba conformando un patrimonio.

Hay que resaltar que cuando se destacan las cualidades de los hombres del pueblo común, se hace referencia no al comportamiento en particular, sino al desempeño en el trabajo. Sahagún destaca las cualidades del carácter de los nobles, pero cuando analiza el ideal de comportamiento de los *macehualtin* se enfoca en las destrezas que debían

⁵⁷ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VI, cap. XVIII, p. 366-367.

⁵⁸ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I, p. 11

⁵⁹ Toribio de Benavente o Motolinía, *Memoriales*, p. 208

⁶⁰ Al parecer uno de los ideales humanos dentro del pensamiento mexica estaba la delgadez. Las personas obesas no eran bien vistas. Probablemente esto se encuentre relacionado con los ayunos constantes que eran dedicados a los dioses. Un hombre delgado era un hombre que había cumplido con sus obligaciones rituales, al contrario que un hombre obeso, que habría roto los ayunos con demasiada frecuencia

⁶¹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro X, cap. III p. 589

tener para desempeñar los oficios a que se dedicaban. Así, cuando refiere las cualidades que debe tener el labrador, nos menciona que debe ser: dispuesto, recio y diligente, cuidadoso y madrugador, debe trabajar mucho para ser buen labrador.⁶² Los buenos oficiales deben ser aptos, diestros, únicos, hábiles e ingeniosos en el oficio, imaginativos, diligentes, fieles.⁶³ Los mercaderes, que son ricos, deben buenos ricos, es decir, ser piadosos, misericordiosos y agradecidos por los bienes que tienen.⁶⁴ En fin, al parecer el “buen *macehua*”, era un buen trabajador, quien desempeñaba bien su oficio.

El buen *macehualtin* era quien cumplía puntualmente con sus tareas, con su trabajo. El que educaba a sus hijos de acuerdo con las normas y reglas de conducta y veneraba a los dioses, a sus señores, a sus mayores. Debían ser obedientes de todas las leyes. Pero, sobre todo, debían trabajar bien en su oficio.⁶⁵

Las mujeres debían ocuparse de las labores del hogar, de la crianza de los hijos y atender a sus maridos. La mujer *macehualli* ideal debía tener las siguientes cualidades: poseer buenas fuerzas, ser trabajadora, recia, fornida, diligente, animosa, sufrida, buena y honrada, bien dispuesta, constante y firme, “con ánimo de varón sufre cualquier mal que le viene”.⁶⁶

Las mujeres *macehualtin* no sólo se dedicaban a las labores del hogar, pues encontramos que podían realizar diferentes oficios. Así, podían ser tejedoras, hilanderas, cocineras y, quizá las más famosas de todas ellas, las *tícitl*, médicas-parteras.⁶⁷

Las niñas eran enseñadas desde pequeñas por sus madres a hilar, tejer, labrar, moler el maíz y barrer la casa,⁶⁸ que eran actividades propias de toda mujer del pueblo. Los padres se preocupaban por transmitir valores y principios, así como formas de buen comportamiento, a través de consejos o con castigos corporales. La principal preocupación respecto a las jovencitas tenía que ver con su honra y comportamiento

⁶² *Ibid*, Libro X, cap. XII, p. 601

⁶³ *Ibid*, Libro X, cap. VII, p. 595

⁶⁴ *Ibid*, Libro X, cap. XI, p. 600

⁶⁵ *Ibid*, Libro X, cap. XII, p. 601

⁶⁶ *Ibid*, Libro X, cap. XIV, p. 605

⁶⁷ *Ibidem*

⁶⁸ José María Kobayashi, *La educación como conquista*, p. 52

frente a los jóvenes del *telpochcalli*, pues la castidad era una de las virtudes más estimadas en ellas.

de buenas fuerzas es trabajadora y de media edad: recia, fornida, diligente, animosa e varonil e sufrida la que de esta jaez es buena, vive bien y castamente, y ninguna cosa reprehensible obra, sino que cuanto hace es de buena y honrada mujer, y bien dispuesta, y por esto es estimada como una piedra preciosa.⁶⁹

Les aconsejaban al casarse respetar y obedecer a sus maridos, sin objetar.⁷⁰ También las mujeres debían contribuir a conservar y administrar correctamente los bienes familiares para que fuesen suficientes para la familia, cuidando del trabajo del marido y los hijos.⁷¹

A pesar de que la sociedad mexicana consideró en gran estima a la mujer, es frecuente encontrar en las fuentes la expresión “actitud femenil”⁷² como sinónimo de cobardía. Por otro lado, el ideal de mujer que debe tener “ánimo de varón”, haciendo referencia a la fortaleza y al valor, que originalmente no eran propias de las mujeres.

La existencia de un ideal no significa que se haya logrado estandarizar el comportamiento en todos los miembros de la sociedad y que todos lo hayan seguido de manera puntual. Muchos transgredían las normas de comportamiento en diversas ocasiones y hubo algunos que vivieron al margen de las mismas, aunque es verdad que la mayoría vivía de acuerdo, hasta cierto punto, con esos ideales y respetaba las normas de conducta. ¿Cómo se lograba formar a las personas de acuerdo con él? Se usaron diferentes medios, pero uno de los más importantes fue a través de la educación.⁷³

1.2.2 La educación mexicana

Antes de acudir al *telpochcalli* o al *calmecac*, la comunidad se encargaba de la educación, aunque no utilizaba los medios sofisticados de las instituciones educativas ya que era la familia, directamente la que se encargaba de preparar y ayudar a los niños para que se adaptasen al medio social y convivir con los demás miembros de la comunidad. El

⁶⁹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro X, cap. XIV, p. 605

⁷⁰ *Huehuetlatolli*, p. 96

⁷¹ *Ibidem*

⁷² Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro X, cap. XIV, p. 605-606

⁷³ Nosotros consideramos que la educación es un proceso a través del cual se producen cambios en las personas; este proceso es vital, ya que se extiende a lo largo de toda la vida del individuo; es un proceso en el que participan dos actores: educador y educando y su actuación puede o no ser consciente y sistemática. Este proceso puede ser organizado y sistematizado, pero también puede darse de manera informal, es decir, se realiza en instituciones creadas con el propósito, pero también es el resultado de la interacción entre los miembros de una sociedad. En cualquier caso implica un proceso de cambio: se adquieren conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes o se reafirman los que ya se poseían.

contenido de esta educación familiar es absolutamente indispensable para que los niños aprendan a sentirse parte de la comunidad y obtengan un sentido de identidad.⁷⁴

Esta educación doméstica era muy importante, porque es necesaria para transmitir el conocimiento de las técnicas de producción, tal como lo ilustran las láminas del *Códice Mendocino*. Porque en el México prehispánico, los oficios se heredaban de padres a hijos, en una transmisión práctica que hacía innecesaria la asistencia a una institución específica.⁷⁵

La educación de los *macehualtin* también era disciplinada y castigaban a los niños desobedientes duramente; incluso podían venderlos como esclavos si eran incorregibles.⁷⁶ Los castigos al niño perezoso o desobediente eran rasguñados con espinas de maguey o a respirar el humo acre del fuego donde ponían a quemar chiles rojos.⁷⁷

En los primeros años, la educación *macehualtin* dada por los padres consistía en darles buenos consejos⁷⁸ y enseñarles labores domésticas menores. El niño aprende a llevar agua, leña, acompañaba a su padre al mercado y recogía los granos de maíz desparramados por el suelo. La niña observa cómo su madre hila y cuando tiene seis años comienza a manejar el huso. A partir de los siete años y hasta cumplir los catorce, los varones aprenden a pescar y a conducir las canoas sobre la laguna, en tanto que vemos a las niñas hilar el algodón, barrer la casa, moler el maíz en el *metlatl* y finalmente usar el telar de manejo tan delicado.⁷⁹ Se trata de una educación esencialmente práctica, en la que los padres enseñan a los hijos el propio oficio.

Durante el reinado de *Moctezuma I-Tlacaélel*, se dieron algunas ordenanzas para establecer

en todos los barrios escuelas y recogimientos de mancebos, donde se ejercitasen en religión y buena crianza, en penitencia y aspereza y en buenas costumbres, y en ejercicios de guerra y en trabajos corporales, en ayunos y en disciplinas, en sacrificarse, en velar de

⁷⁴ *Ibid*, p. 50

⁷⁵ Alfredo López Austin, *La educación de los antiguos nahuas*. México, Secretaría de Educación Pública; Dirección General de Publicaciones / Ediciones El Caballito, 1985, v. 1, p. 29

⁷⁶ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 429

⁷⁷ *Ibidem*

⁷⁸ *Códice Mendocino*, lámina 59

⁷⁹ *Ibid*, lámina 61

noche; y que hubiese maestros y hombres ancianos que los reprendiesen y corrigiesen y castigasen y mandasen y ocupasen en cosas de ordinarios ejercicios y que no los dejaran estar ociosos, ni perder tiempo, y que todos estos mozos guardasen castidad con grandísimo rigor, so pena de la vida.⁸⁰

Los jóvenes entraban a los quince años, aunque otras fuentes afirman que el ingreso era mucho antes y su asistencia era obligatoria.⁸¹ Es probable que estas instituciones (*Calmecac*, *Telpochcalli*, *Ichpochcalli*) hayan existido desde mucho tiempo atrás, pero empezaron a cobrar importancia cuando inició el proyecto de expansión de México Tenochtitlan.

Los padres llevaban a sus hijos a los templos-escuela (*calmecac* o *telpochcalli*) en cumplimiento de un voto religioso, realizado al nacer la criatura y dedicado a *Quetzalcóatl* o *Tezcatlipoca*, los dioses patronos de estas instituciones. Los niños eran entregados al cuidado de los sacerdotes, después de ofrecerles un banquete y agradecerles el ingreso del pequeño.⁸² Entre los mexicas el concepto de educar, *ixtlamachtía*, significaba “dar rostro”, es decir, forjar una personalidad. El ser humano era nombrado como *in ixtli, in yóllotl*, “el rostro y el corazón”.

El objetivo principal de los *calmecac* era modelar jóvenes fuertes y con sentido del deber y de la responsabilidad, con fuerza de voluntad; además se pretendía desarrollar el aspecto intelectual de los mismos, quienes aprendían el arte de hablar bien, a manejar los calendarios, conocer la historia y descubrir los secretos de la religión. Se buscaba formar al noble como un hombre “con el rostro sabio y el corazón como piedra”, pero también con una fortaleza física que le permitiera resistir cualquier circunstancia y también desempeñarse en la guerra como dirigente. A esta institución acudían, preferentemente, los hijos de los *pipiltin*. Los padres que prometían a los hijos al dios *Quetzalcóatl* cumplían con el voto que habían hecho al nacer, de enviarlos al *calmecac*. El ingreso iba precedido de un banquete al que asistían los sacerdotes del templo. La ocasión era propicia para que se dijeran largos discursos:

⁸⁰ Duran, Diego, *Historia de las Indias*, v. I, p. 266

⁸¹ *Códice Mendocino. Documento mexicano del siglo XVI que se conserva en la Biblioteca Bodleiana de Oxford, Inglaterra*, facsim. fototípico compuesto por don Francisco del Paso y Troncoso. México, Talleres Gráficos del Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía, 1925, lámina 61

⁸² José Ma. Kobayashi, *La educación como conquista*, p. 85; Alfredo López Austin considera que los verbos que se pueden identificar con el concepto de educación son: *huapahua* e *izcaltía*. *Huapahua* significa endurecer, fortalecerse, consolidarse, atiesarse, mientras que *izcaltía* significa avivar, animar. Vivificar, elevar, desarrollar, hacer crecer, alimentar, madurar. Ambos los considera como sinónimos y equivalentes a educar, *Educación mexica: antología de textos sahuaguntinos*, p. 9

es la casa de la penitencia y lágrimas donde se crían los señores nobles, porque en este lugar se merecen los tesoros de dios, orando y haciendo penitencia con lágrimas y gemidos, y pidiendo a dios que les haga misericordia y merced de darles riquezas.⁸³

Los jóvenes eran sometidos a una ruda disciplina, en la que el trabajo físico, la abstinencia y la dureza eran la regla. Dentro del *calmecac* se buscaba que “ninguno se ensoberbecía, entonces ninguno se desvergonzaba. Se vivía ordenadamente”.⁸⁴

La mayoría de los jóvenes que asistían a los *calmecac* eran nobles, sin embargo, cabía la posibilidad de que aquí se formara algún hijo de *macehual*, si es que destacaba de alguna manera.

Los deberes de los jóvenes se combinaban con ciertos juegos, sobre todo el juego de pelota, que requería un entrenamiento riguroso. “Asimismo quienes estudiaban en el Calmecac, generalmente pertenecientes a la nobleza (aunque también en ocasiones algunos plebeyos tenían la oportunidad de asistir), eran entrenados en la práctica del juego de pelota como parte de sus enseñanzas”.⁸⁵ Los nobles eran muy aficionados al juego de pelota, sabemos que lo mismo lo practicaban que eran espectadores.⁸⁶ Asimismo, se afirma que había jugadores profesionales que estaban al servicio de los señores y principales.⁸⁷ Sin embargo, es importante recordar que el juego de pelota tenía también un aspecto mágico-religioso y ritual muy importante, como veremos más adelante.

Al *telpochcalli* acudían, preferentemente los hijos de los *macehualtin* y se pretendía formar hombres fuertes y valientes, obedientes y útiles para la guerra, aunque sin la preparación de los nobles. Los jóvenes realizaban aquí actividades que tendían a desarrollar una gran resistencia física. Se pretendía formar varones que tuvieran valor, diestros en el arte de la guerra, pero también capaces de obedecer a sus superiores. Por esto, muchas de las actividades que realizaban tenían que ver con el acondicionamiento físico y con el desarrollo de la obediencia como principal valor. Realizaban diversas actividades:

⁸³ *Educación mexicana: antología de textos sahuaguntinos*, p. 91

⁸⁴ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I, p. 51

⁸⁵ Lillian Scheffler, *et al.*, *El juego de pelota prehispánico: sus supervivencias actuales*. Tlahuapan, Pue. Premiá Editora de Libros, 1985, p. 39

⁸⁶ *Vid infra*, Capítulo 2

⁸⁷ *Vid infra*, Capítulo 2

limpieza de la casa, recolección de leña para el fogón, realización de autosacrificios y constantes ayunos.⁸⁸ Asimismo, debían participar en los trabajos comunales de las obras públicas y en los trabajos agrícolas de las tierras de los templos que sostenían a la institución; en la construcción de templos, en los palacios del *tlatoni* y en las casas de los señores.⁸⁹

Después del adiestramiento militar en el *telpochcalli*, los guerreros más diestros se encargaban de terminar su formación bélica o militar que era de tipo práctico, ya que los llevaban consigo al campo de batalla, aunque no participaban en ellas sino hasta que estaban suficientemente entrenados.⁹⁰ Si alguno mostraba las cualidades necesarias, se convertía en guerrero que luego sería premiado por su valor y sería ascendido socialmente: *tiachcauh*, *telpochtlato*, *tlacatécatl*, *cuauhtlato*, *achcuauhtli*.⁹¹

Si no mostraban las cualidades necesarias para la guerra, se dedicarían al oficio de su padre. Aunque la mayoría estaba en este caso, era común que a estos jóvenes se les hiciera burla por no haber conseguido destacar en la guerra.⁹²

Los jóvenes *macehualtin* recibían educación religiosa, pero aprendían sólo lo básico, el conocimiento que hacía referencia a las costumbres y doctrina esenciales y no a la parte ideológica profunda, no recibían enseñanza sobre el “saber” que se transmitía en el *calmecac*. Eran enviados en la noche a la “casa del canto”, *cuicacalli*, para que ensayaran los cantos y danzas para las ceremonias religiosas donde permanecían hasta pasada la media noche. Después dormían, desnudos o semidesnudos y pocas horas después los levantaban para iniciar sus actividades cotidianas.⁹³ Sabemos también que estos jóvenes podían tener relaciones sexuales con una o varias jóvenes y podían pasar la noche con ellas.⁹⁴

⁸⁸ *Educación mexicana: antología de textos sahuaguntinos*, p. 29, 31

⁸⁹ José Ma. Kobayashi, *La educación como conquista*, p. 76

⁹⁰ Alonso de Zorita, *Breve y sumaria relación*, p. 121; cf. Juan Bautista Pomar, *Relación que se envió a su majestad*, en: *Nueva Colección de documentos para la historia de México*. México, Imprenta de Francisco Díaz de León, 1891, v. III, p. 30

⁹¹ *Educación mexicana. Antología de textos sahuaguntinos*, p. 31, 33

⁹² José Ma. Kobayashi, *La educación como conquista*, p. 78

⁹³ Toribio de Benavente o Motolinía, *Memoriales*, p. 312. Es cierto que estas danzas no eran recreativas en sentido estricto. Sin embargo, la realización de estos ensayos permitía la socialización de jóvenes entre sí y con las jovencitas, además de que al final de los ensayos algunos de ellos terminaban en alguna relación.

⁹⁴ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro III, cap. VI, p. 226

Cada barrio tenía varios *telpochcalli*, cuya administración estaba a cargo de los *telpochtlatoque*, “maestros de los mancebos”, o si se trataba de mujeres, de las *ichpochtlatoque*, “maestras de las doncellas”, que eran funcionarios laicos y no religiosos. Al parecer se dejaba a los jóvenes mucha mayor libertad y los trataba con mucho menos rigor que en el *calmecac*. Los que eran formados en esta institución no podían ocupar altos cargos,

porque no es del todo buena la vida de los *telpopochtlin* porque [el que sale de allí] es buscador de mujeres es carnal; porque acostumbra palabras de burla, dice palabras vanas, dice palabras gruesas de ave (*totocuauhtlatoa*) [“hablar como ave” o sea “parlotear”], habla reciamente, habla groseramente.⁹⁵

Calmecac y *telpochcalli* eran diferentes y pueden parecer opuestos y hasta antagónicos.⁹⁶ Este antagonismo se manifestaba en diversas ocasiones e incluso estallaba, con la tolerancia de los mayores, en ciertas circunstancias: por ejemplo, durante el mes de *Atemoztli*, cuando los jóvenes del *calmecac* y los del *telpochcalli* se arrojaban unos contra otros en combates simulados,⁹⁷ que se caracterizaban por su gran violencia.

Había otras instituciones educativas: las fuentes mencionan cuatro más, al menos: el *cuicacalli*, el *ichpochcalli*, el *tlamazcalli* y el *mecatlán*. En el *cuicacalli* los jóvenes aprendían los cantos y bailes dedicados a los dioses en las fiestas de las veintenas,⁹⁸ pero su función no es aún suficientemente clara, aunque sabemos que ahí se ensayaban. En el *Códice Florentino* así se describe esta actividad:

Entonces se canta en la noche (se dice *cuicoanolo*) donde viven con los demás, donde bailan con los demás. Se dice: “es tomado el canto y el baile con los demás.”⁹⁹

Estos ensayos formaban parte del programa de educación del Estado, ya que a través de los cantos los jóvenes *macehualtin* tenían oportunidad de acercarse al saber religioso y de conocer la historia del grupo, así como escuchar en los cantos las hazañas de los héroes. Lo que es un hecho es que los ensayos no eran de diversión, eran actividades obligatorias, cuya ausencia implicaba sanciones.¹⁰⁰

⁹⁵ *Educación mexicana: antología de textos sahuaguntinos*, p. 39

⁹⁶ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro III, cap. VII. p. 226

⁹⁷ *Vid infra*, Capítulo 2 en el apartado sobre las escaramuzas.

⁹⁸ Pablo Escalante, *Educación e ideología en el México prehispánico*, México, Ediciones El Caballito / Secretaría de Educación Pública, 1985, p. 143

⁹⁹ Alfredo López Austin, *Educación mexicana*, p. 31

¹⁰⁰ José María Kobayashi, *La educación como conquista*, p. 81; cf. Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 196-197

La asistencia al *cuicacalli* era obligatoria para los jóvenes del *telpochcalli*,¹⁰¹ y es probable que además del ensayo para los rituales se realizaran otros bailes nocturnos en este templo. No queda claro si algunos jóvenes también permanecían aquí.

Algunas niñas eran dedicadas a los templos, en donde permanecían de manera voluntaria y temporal. Les cortaban el cabello para diferenciarlas de las jóvenes que se formaban en el *calmecac* y en el *ichpochcalli*. En los templos estas niñas trabajaban en la elaboración de ornamentos religiosos (costuras, hilados y tejidos), preparaban alimentos para los dioses y los sacerdotes, barrían y limpiaban el templo; también hacían penitencia, comían poco y participaban en las danzas *macehualiztli*. Algunas doncellas permanecían en los templos, prestando “servicios” a los dioses. Estas mujeres que se hallaban en los templos haciendo penitencia y realizando tareas de limpieza; tenían una “maestra” que les vigilaba y castigaba si eran negligentes; si se relacionaban con algún joven podían incluso matarla junto con su amante.¹⁰² Esto nos hace suponer que tenían algún voto de castidad.

A las jóvenes se les recomendaban vivir “limpiamente”, es decir en total castidad, sin tener actividad sexual, y se procuraba reprimir cualquier manifestación de sexualidad abierta y directa. Los mexicas creían que las manifestaciones abiertas de la sexualidad significaban una pérdida de energía, que debía evitarse.¹⁰³ El modelo de la joven enfatiza particularmente el control de la sexualidad; no debe usarla sino con gran moderación. Parece que se temiera el surgimiento de una sexualidad que se desviara de las normas bien definidas. Entre los consejos que le daban:

No recordarás el polvo, la basura (deseos sexuales), no andarás saliendo hacia ellos tu corazón, ni los harás vivir en tu interior, no andarás pensando en ellos, ni los querrás, ni los desearás.¹⁰⁴

Las muchachas, particularmente las nobles, debían ser muy recatadas y evitar a toda costa cualquier manifestación que se relacionara con su sexualidad.¹⁰⁵ Salían de sus casas o del templo en muy pocas ocasiones, pues las mujeres nobles que andaban en la

¹⁰¹ José María Kobayashi, *La educación como conquista*, p. 83

¹⁰² Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 208

¹⁰³ Christian Duverger, *La flor letal*, *passim*

¹⁰⁴ *Educación mexica: antología de textos sahuaguntinos*, p. 77

¹⁰⁵ Santiago Ávila Sandoval, “La vida cotidiana del último *tlatoani* mexica”, en: *Historia de la vida cotidiana en México: Tomo I*, p. 296

calle eran muy criticadas; además de que sólo participaban en contadas ocasiones en las fiestas religiosas.

Podemos afirmar que la educación impartida por el Estado fue una forma de acentuar más las diferencias sociales, “ya que un extremo de esta sociedad estaba formada por una minoría poseedora de toda la herencia cultural de la región, y dejaba en el otro a una numerosa masa popular carente de ella”.¹⁰⁶ En pocas palabras, en los templos-escuela, los niños y jóvenes eran preparados para desempeñarse en el futuro, de acuerdo con el papel que tenían asignados desde su nacimiento.

Aunque hablamos de un “ideal de conducta, que es más o menos detallado en las fuentes, en realidad notamos que en realidad se trata de la búsqueda del equilibrio. Parecería que se intentaba “controlar” y contener las manifestaciones de alegría, sin embargo, esto no significó que se excluyeran de su visión del mundo y del comportamiento. En los *huehuetlatolli* se insiste en aconsejar un comportamiento serio, pero no como una prohibición del comportamiento alegre y festivo, sino como una balanza que equilibrara el comportamiento,

El equilibrio es un concepto fundamental en el pensamiento mexica, la estabilidad del cosmos y del mismo sol dependían del equilibrio, en todos sentidos. No es casual, pues que los juegos y la diversión se asociaran con el desequilibrio y por ello se insistiera en evitarlos.¹⁰⁷

1.2.2 Juegos, desequilibrio y trasgresión

En estos ideales normativos, el juego parecía tener poca cabida. Ello no significó, de ningún modo, que los juegos no existieran, más bien fue al contrario. Los juegos, igual que la conducta, pretendieron ser moderados por diversos medios. Pero, a pesar del

¹⁰⁶ José Ma. Kobayashi, *La educación como conquista*, p. 86

¹⁰⁷ Seler afirma que “para los mexicanos la perfección y acabamiento de las cosas estaba en el número cuatro. Cuatro eran los nombres del cielo, cuádruples los rayos del sol, cuatro eran los días del ayuno, cada uno de los cuatro años que se iban sucediendo tenía su propio signo distinto. En cambio, lo que sobrepasa a este número, es lo que significa trasgresión, demasía, exceso...” Es por ello que los dioses más directamente relacionados con los juegos y las diversiones llevan como parte de su nombre el número cinco: Macuixóchtli, Macuilotchtli, etc. Citado en *Ritos, sacerdotes y atavíos de los dioses*, introd., paleografía, versión y notas de Miguel León-Portilla. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1992 (Fuentes Indígenas de la Cultura Náhuatl. Textos de los informantes de Sahagún; 1), p. 143, 145

esfuerzo realizado por la comunidad y por el Estado a través de disciplina en la formación de los niños y jóvenes, de los controles, sociales y religiosos que pretendían formar un carácter responsable y serio, para mantener el equilibrio siempre hubo transgresores, hombres y mujeres que, por diversos motivos, tenían un comportamiento que no seguía las normas establecidas.

Aunque los juegos no estaban prohibidos, ya mencionamos que las manifestaciones de alegría (risa, bullicio, algarabía) eran mal vistas y se relacionaban con las conductas trasgresoras, las cuales eran muy criticadas y, algunos de sus excesos, castigados.

Los prototipos del mal comportamiento estaban representados por una galería de personajes con conductas indeseadas. Entre éstas se encontraban la del hombre alocado, desatinado y atontado, el fanfarrón, el chismoso incapaz de guardar un secreto, el mujeriego; también era prototipo de este mal comportamiento el alcahuete, que era comparado con un ratón que se esconde y engaña a las mujeres. El embaucador que realizaba hechizos de todo tipo para lograr sus propósitos. El homosexual cuyo comportamiento era “abominable, nefando y detestable, comportamiento que “da asco”, ya que “se muestra mujeril o afeminado en el andar, en el hablar, por todo lo cual merece ser quemado”.¹⁰⁸ También era repudiado el pendenciero, que sólo anda buscando problemas con los demás. El traidor que siembra cizaña, es mentiroso y dice cosas de los demás. El ladrón “siempre anda muy pobre, miserable y lacerado, escaso y hambriento, codicioso de lo ajeno”.¹⁰⁹ El salteador “es como una fiera, bravo, cruel e inhumano que engaña a los caminantes y les roba y mata”.¹¹⁰ Entre los trasgresores se encontraban quienes se dedicaban a jugar a la pelota o al *patolli*; pero no como mera distracción, sino como vicio. Estos sujetos pretendían vivir de las apuestas que realizaban con estos juegos y, muchas veces llegaban a perder todos sus bienes. Otros se daban a la borrachera o bien algunas jóvenes podían dedicarse a la prostitución callejera.

Sin importar su condición, todos ellos eran despreciados por la comunidad, sobre todo porque no cumplían con sus obligaciones.¹¹¹ Todas las conductas que significaban una trasgresión a las normas establecidas eran castigadas; algunas, consideradas como muy

¹⁰⁸ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro X, cap. XI, p. 600

¹⁰⁹ *Ibidem*

¹¹⁰ *Ibidem*

¹¹¹ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 206

graves ameritaban pena de muerte, otras, más leves, eran castigadas con penas corporales o simplemente con la reprobación de la comunidad.

En términos generales, se consideraba como mal comportamiento el dar rienda suelta a las pasiones. Se creía que una persona apasionada estaba impedida para realizar sus actividades y obligaciones de manera correcta y adecuada.¹¹² Los trasgresores eran considerados como viciosos, desatinados, atontados, alocados y desde luego era gente que no respetaba a nadie: rufianes, alcahuetes, embaucadores, sodomitas, asesinos, buscapleitos¹¹³, chocarreros, ladrones, salteadores, mujeres públicas,¹¹⁴ adúlteros y borrachos.

El grupo noble siempre buscó que los miembros de la sociedad tuviesen un comportamiento equilibrado, lo cual procuró usando diferentes medios, sobre todo la educación. Pero no siempre funcionó y por ello se castigó a quien disentía del comportamiento considerado como normal y se repudió a todo el que se alejaba de la conducta considerada como normal y equilibrada.

Se establecieron normas jurídicas que sancionaron las conductas consideradas impropias con castigos corporales, así como los controles ideológicos. La conducta más fuertemente normada era la de los grupos relacionados con las esferas consideradas como más importantes de la vida mexicana: la religión, la guerra, el comercio y el gobierno. De este modo, la conducta de los sacerdotes, de los nobles, de los guerreros y comerciantes era vigilada de manera muy estricta y su trasgresión era penada severamente. Muchas de las trasgresiones eran penadas con la muerte. Los nobles eran castigados de acuerdo con sus estatus: con la pena de muerte o degradando al infractor y retirándoles los privilegios de que disfrutaban.¹¹⁵

Se veía mal cualquier comportamiento que desafiara las normas, pero sobre todo las conductas alocadas, extremas; aquellas que permitían el desbordamiento de los sentimientos. Eran mal vistas: la borrachera, el adulterio, el robo y la desobediencia, entre

¹¹² Sahagún nos da el ejemplo del buen juez, que debe hacer justicia sin pasión. El mal juez es apasionado y por lo tanto, injusto, *Historia general*, Libro X, cap. IV, p. 591

¹¹³ *Ibid.*, Libro X, cap. XI, p. 600

¹¹⁴ *Ibid.*, Libro X, cap. XV, p. 607

¹¹⁵ *Estas son las leyes*, en: *Mitos e historias de los antiguos nahuas*, paleografía y tr. de Rafael Tena. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2002 (Cien de México), p. 99

otras; estas conductas estaban prohibidas, no tanto por razones morales cuanto porque significaban un desequilibrio, que provocaba el temor de desestabilizar, poco o mucho, la sociedad. Desde luego, las prohibiciones se dirigían particularmente a la nobleza, aunque también para los *macehualtin*. Podríamos decir que mientras los nobles estaban francamente reprimidos, los *macehualtin* tenían relativas concesiones y a veces hasta tolerancia en conductas que podríamos considerar más relajadas.

Las autoridades del Estado y la comunidad se encargaron de promover creencias e ideas que se encaminaban a proscribir y rechazar a todo aquel que tuviese una conducta distinta a la normal. La comunidad utilizó la burla y el silencio para contener las conductas consideradas como desviadas e inapropiadas. Pero también a través del temor se pretendió contener la disensión. Ciertas creencias fueron fomentadas con el propósito de que los miembros de la comunidad desconfiaran de las malas conductas que consideraban como peligrosas y perjudiciales para sus miembros.¹¹⁶

Así, se fueron conformando creencias, temores y prejuicios que crearon los estereotipos del mal comportamiento que hemos apuntado antes y que fueron los mecanismos de control muy eficaces, pues estas ideas se encontraban tan profundamente arraigadas que eran consideradas como lo más normal para los mexicas.

Una de las creencias que más peso llegó a tener en el pensamiento mexica tenía que ver con la idea de las influencias divinas relacionadas con las fechas del nacimiento. También el control ideológico sobre los jóvenes se daba a través de la imposición del temor al castigo divino;¹¹⁷ este control ideológico era mucho más efectivo que las penas corporales en muchos casos.

Los mitos también contribuían a controlar el comportamiento de los miembros de la sociedad. Los mitos “oficiales” eran, por supuesto, promovidos por las autoridades estatales, no sólo para controlar, sino sobre todo para fomentar los valores y actitudes que se consideraban como paradigmáticas. A través de los mitos se exaltaba el valor guerrero y la adhesión al programa de expansión militarista de los nobles.

¹¹⁶ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. 1, 445

¹¹⁷ *Ibid*, p. 335

Se fomentaron ideas que provocaban miedo y temor de la gente, para impedir que tuvieran comportamientos considerados detestables o simplemente inadecuados. Así, por ejemplo, se creía que existían algunas enfermedades que eran provocadas por el mal comportamiento de los miembros del grupo. Estas supersticiones pretendían inhibir la acción mal vista.¹¹⁸

En general, se creía que el exceso siempre traía consigo un desequilibrio, castigo que pagaba quien se atrevía a cometerlo. Los mexicas creían que el mejor estado del hombre era el equilibrio.¹¹⁹ Existía la creencia de que el mal realizado a otros se revertiría en contra del infractor, en forma de castigo infligido por los dioses y que restituía el equilibrio.¹²⁰ Cualquier acto o conducta que tendiera a desequilibrar, se consideraba perjudicial y por tanto debía ser evitado. Acciones como el trabajo excesivo, el cansancio y las prolongadas caminatas eran causa del desequilibrio, que dañaban al que las realizaba y a quienes se encontraban a su alrededor.

Las más temidas y dañinas siempre fueron las fuerzas nocivas provocadas por las transgresiones sexuales.¹²¹ Estas provocaban enfermedades como las llamadas *netepalhuiliztli*, *tlazolquimiliztli* y *chahuacocoliztli*. A los recién nacidos les atacaba la enfermedad llamada *ixtlazococoliztli*, “enfermedad de la basura de los ojos”, cuando sus padres cometían adulterio. La enfermedad *tlazoquimiliztli* era provocada por los adúlteros, prostitutas, licenciosos, amancebados, ladrones, jugadores y borrachos. Los niños padecían una infección de los ojos, las mujeres embarazadas de escalofríos y dolor de cabeza a la hora del parto; la esposa del adúltero podía quedar estéril. No sólo se dañaban los humanos, ya que los animales morían, los frutos se dañaban y las mercancías “perdían” su capacidad de venta, las ofrendas y los rituales religiosos se ensuciaban y perdían su efectividad. En fin, el daño era muy grande y sólo se contrarrestaba cuando se “purificaba” el trasgresor, en una ceremonia llamada *tetlazolaltiloni*¹²² y no es de extrañar, aunque no se mencione en las fuentes, que hubiera denuncias contra los transgresores por esta razón, por el temor al contagio de dichas enfermedades.

¹¹⁸ *Ibid*, p. 272

¹¹⁹ *Ibid*, p. 283

¹²⁰ *Huehuetlatolli*, p. 59, 61

¹²¹ Alfredo López Austin, *Cuerpo human*, v. 1, p. 291

¹²² *Ibid*, p. 299

La envidia y la codicia, sentimientos negativos, se pretendían controlar también con ciertas creencias. A las personas que tenían estos sentimientos se les llamaba *ichicauhque*, se consideraban de “vista fuerte”, ya que se creía que causaban el “mal de ojo”, enfermedad producida por el deseo que sentía el codicioso o envidioso. Los niños eran los más vulnerables a esta enfermedad, llamada *netepalhuiliztli*.¹²³

Edmonson afirma que las anécdotas sobre eventos humorísticos sucedidos en el día era el tema principal en la conversación indígena. Era muy común que se impusieran apodos, que tendían a ser críticos para ridiculizar a quienes se los ganaban.¹²⁴ Los apodos irónicos usados como sustituto del nombre eran comunes e indicaban lo inútil, insignificante o molesto de los hábitos del que apodaban, un ejemplo del fino sentido del humor nahua.¹²⁵

Por ejemplo, cuando alguien quería sobresalir, le llamaban engreído y le ponían motes: *ixquáhuil*, “cara de pedo”; al que se ufanaba de su conocimiento, le llamaban *tomachizoa*, “sabelotodo”. A veces les soltaban sentencias que intentaban recordarles que su comportamiento era inadecuado, así se les repetía: *ayac tictoxictiznequi*, que recordaba que “nadie debe ser despreciado”, o bien se les decía la frase *tlacoqualli in monequi*, recordando que “se requiere sobriedad”.¹²⁶

Para evitar los conflictos, las riñas y las diferencias entre los miembros de la sociedad, se usaban diversas expresiones que invitaban a controlar la violencia: *tlani xiquipilhuilax*, “por abajo arrastra el costal”, al que era mustio; a los que se enojaban porque les llamaban la atención y discutían por ello, les llamaban *icniuhmoyactli*, “el que dispersa a los amigos”; de hecho, cuando una persona peleonera se acercaba a un grupo, éste inmediatamente se dispersaba para evitar la confrontación.¹²⁷ Eran objeto de burla, en primer lugar, aquellos que no eran miembros de la comunidad, los que eran distintos o actuaban de

¹²³ *Ibid*, p 300

¹²⁴ Munro S, Edmonson, “Play, Games, Gossip and humor” en: *Handbook of Middle American Indians*, Maning Nash (Ed.) Austin, Universtiy of Texas Press, 1967, vol 6 *Social Anthropology*, p. 194

¹²⁵ John Lockhart, *Los nahuas después de la conquista*. Historia social y cultural de la población indígena del México central, tr. Roberto Reyes Mazzoni. México, Fondo de Cultura Económica, 1999, p. 174.

¹²⁶ Pablo Escalante Gonzalbo, “La ciudad, la gente y las costumbres”, en: *Historia de la vida privada*, Tomo I, p. 216

¹²⁷ *Ibid*, p. 217

manera diferente. La burla se constituyó en una especie de forma de control de quienes se salían de las normas acostumbradas.

Es sabido que los mexicas consideraban a ciertos grupos étnicos como lascivos o poco civilizados, como es el caso de los *huastecos* y de los otomíes, que eran considerados como inferiores por tener costumbres distintas a las suyas propias. También en otros pueblos como los quichés se usa la burla para criticar a los que se salen de las normas. “Según Edmonson, los quichés consideraban la obesidad como algo muy divertido y tenían un vocabulario muy rico para describirla”.¹²⁸

Existía una serie de términos despectivos para designar a quienes se comportaban de manera escandalosa. Los hombres alocados y ruidosos eran considerados como inferiores por los nobles, e incapaces de gobernar:

Y si en algún lugar hay algún senador que dice chocarrerías y palabras de burla, luego le ponían un nombre, *tecuchcucuechtli*, que quiere decir “trohan”. Nunca a ninguno fue dado algún cargo notable de la república que fuese atrevido o disoluto en hablar o burlar. Estos tales se llaman *cuacuachictin*, que es nombre de hombres alocados, pero valientes en la guerra. También los llaman *otomi tlaotonxintli*, que quiere decir “otomí trasquilados o alocados”. Estos eran grandes matadores; pero teníanlos por inhábiles para cosa de regir.¹²⁹

En este mismo caso se encontraban actores, acróbatas, prestidigitadores, jugadores y bromistas, que eran individuos que no poseían tierras, ni pertenecían a la comunidad. Era también el caso de las prostitutas callejeras.¹³⁰ A los jóvenes se les aconsejaba evitar el adulterio, la borrachera y el juego, particularmente las apuestas:

Hijos míos, estáis vosotros aquí, tened temor de la mujer ajena, del marido ajeno; no cometáis adulterio, no os embriaguéis, no os entreguéis al juego de pelota, al juego de fortuna; no habléis de vuestra condición de nobles, de vuestra condición de varones.¹³¹

A los jugadores empedernidos, los que en su vicio dejaban todo y andaban de lugar en lugar “con la estera debajo del sobaco”¹³² que eran considerados como viciosos a quienes poco les importaba su familia, por lo que eran considerados como indignos de convivir con la comunidad.

¹²⁸ Victoria Reifler Bricker, *Humor ritual en la altiplanicie de Chiapas*, tr. Judith Sabines Rodríguez. México, Fondo de Cultura Económica, 1986, p. 166

¹²⁹ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. 1, p. 377

¹³⁰ *Ibid*, p. 220

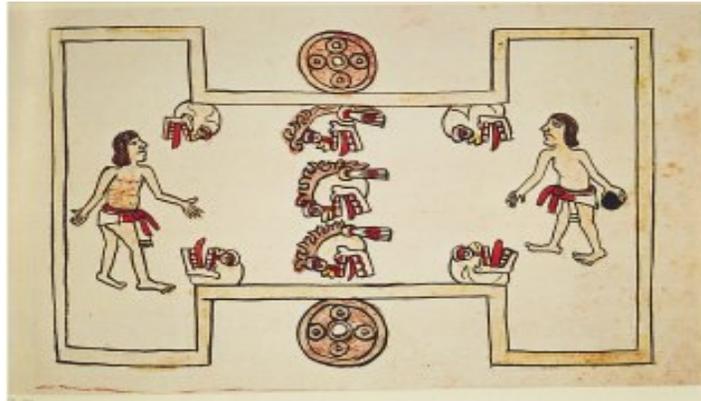
¹³¹ *Huehuetlatolli*, p. 17

¹³² Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 205

Así, vemos que en la sociedad mexicana se perfiló un ideal de conducta en el que los juegos apenas tienen cabida. El Estado y la comunidad consideraron las conductas alocadas como perjudiciales y, por ello, eran mal vistas, lo que llevó a intentar controlar las manifestaciones que podían provocar el desequilibrio. Aunque no está explicitado, las emociones y manifestaciones sentidas y expresadas en y por los juegos caen dentro de estas conductas consideradas como trasgresoras.

A través de la educación se intentó modelar el carácter de los jóvenes; por medio de sanciones y castigos corporales se pretendió normar la conducta, particularmente la de los miembros de la nobleza y, la sociedad en general, usó de la burla, el desprecio y las creencias y supersticiones para minimizar el estallido de las manifestaciones de las conductas trasgresoras, para conservar el equilibrio y con ello el bienestar de la sociedad entera.

Juegos y diversiones mexicas



Códice Magliabecchi. Lámina 68r



Jugador del palo
Christopher Weiditz (1528)



Ofrenda con maqueta y pelotas de
piedra. MNA (México)

2. Juegos y diversiones mexicas

Aunque hay poca información acerca de los juegos y diversiones mexicas, contamos con algunos indicios ciertas actividades de regocijo que practicaron los mexicas, entre las que podemos contar: “desde entremeses, farsas, chistes vulgares o chocarrerías y truhanerías, competencias, hasta diversiones como palos de pies, bailes y cantos”,¹³³ los juegos rituales de las veintenas y, desde luego, el juego de pelota y el *patolli*.

La relación de los juegos con la religión es algo más que evidente. La mayor parte de la información de que disponemos coincide en señalar que los juegos tuvieron un carácter religioso o mágico. Muchos de los juegos y diversiones tuvieron un sentido ritual o fueron rituales que los cronistas confundieron con juegos. Sabemos que los juegos mexicas tuvieron un sentido religioso. Algunos fueron originalmente rituales que celebraron mitos o el culto a alguna deidad, de los que no tenemos noticia ni conocimiento cabal. “En la sociedad prehispánica, el juego representaba la fiesta religiosa en la que, al mismo tiempo, surgía el espíritu lúdico. Sin embargo, el verdadero sostén del mundo simbólico mexica estaba en la naturaleza agraria de las relaciones de dominio de su vida social, económica y política. El frijol, las esteras, el maíz, el pulque y las flores eran los elementos más recurrentes en sus juegos, diversiones y ceremonias.”¹³⁴

Pero no todo en la vida de los hombres debía ser sufrimiento. Cuando los dioses crearon a los hombres, los hicieron limitados por lo que fue necesario otorgarles ciertos dones que ayudaran a hacer la vida más llevadera y, les permitieran disfrutar un poco, porque no todo en la vida debía ser sufrimiento. Tales dones fueron: el alimento (el maíz), las relaciones sexuales; la posibilidad de engendrar hijos; la fiesta para venerar a los dioses, pero que, compuesta por la música y el canto también podía ser disfrutada por los hombres; el pulque; y, finalmente, la risa. Los hombres han venido a esta tierra a padecer y sufrir; pero también tienen la posibilidad de gozar y disfrutar, aunque sea mínimamente, con los dones que también los dioses les otorgaron.

Sin embargo, su disfrute no era gratuito, debía ser mesurado, para no perder el equilibrio, y si se excedían siempre había un castigo. Quienes se aficionaban a los placeres eran

¹³³ Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte: la risa en Mesoamérica*. Xalapa, Universidad Veracruzana, 2000, p. 63

¹³⁴ Luis Gerardo Morales Moreno, “El juego de los dioses”, p. 50

repudiados en general por la sociedad y considerados como miembros poco dignos. Existía la creencia de que podían ser castigados con enfermedades provocadas por los mismos dioses que daban el placer, y que enviaban a los que no estaban dispuestos a poner un freno en el disfrute de ellos. Por ello, también eran acusados de provocar males a quienes los rodeaban, provocados por sus excesos.

Realmente son tres los juegos que aparecen con más frecuencia citados en las fuentes: el juego de pelota, el *patolli* y el volador. El juego de pelota, por supuesto, fue el que mayor atención captó de los cronistas y también de los estudiosos modernos. Hay una gran cantidad de estudios sobre el juego de pelota, considerado como uno de los rituales religiosos muy importante y extendido por toda Mesoamérica. El *patolli* también ha sido descrito repetidamente, aunque ha sido poco estudiado, sabemos que tiene un simbolismo religioso y calendárico. Finalmente, el otro “juego”, mencionado en las fuentes, el Juego del Volador, que en realidad era un ritual, también ha captado la atención de los estudiosos modernos. Otro juego era el llamado *totoloque*.¹³⁵

La mayoría de los estudios realizados sobre estos juegos destaca su carácter religioso y ritual, como los aspectos más importantes, pero sabemos que también cumplieron con una función lúdica, que fue igualmente importante.

Es necesario hacer hincapié en que el contenido religioso de los juegos es indudable, es decir, aunque el partido de juego de pelota se practicara “para diversión de los señores”, el juego seguía teniendo algo de sagrado. Desde luego no podemos igualarlos a los juegos profanos en el sentido moderno del término, pero sabemos que en otras culturas era frecuente que estas actividades lúdicas estuvieran relacionadas con los actos religiosos.

No hemos encontrado ningún mito que explique el origen de los juegos. Parece haber sido una actividad que los dioses realizaban de manera generalizada. En varios mitos se menciona a los dioses enfrentándose en partidos de juegos de pelota. En el *Popol Vuh* se menciona el enojo de los dioses por el desorden causado por el juego de los protagonistas en los mitos cosmogónicos: los señores de *Xibalbá* se molestan por el ruido

¹³⁵ Bernal Díaz del Castillo, *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, ed., índices, pról. Carmelo Sáenz de SantaMaría. México, Alianza Editorial Mexicana, 1991, p. 281ss

que provocan los gemelos divinos al jugar a la pelota; *Tezcatlipoca* enfurece cuando *Tata* y *Nene* lo desobedecen y comen para disfrutar; *Tonacatecuhtli* y expulsan a los dioses que cortan las flores (que mantienen relaciones sexuales). Quizá por ello los mexicas trataron de normar tan estrictamente la vida de los nobles y justificaron su conducta y su ideal de ser humano en los mitos de la creación.

Existe dentro del panteón mexica un grupo de dioses que están relacionados con el placer, la alegría y los juegos. La relación de estos dioses era directa o indirecta. Los hemos analizado en dos grupos: por un lado, los dioses que se relacionan con este tema por haber sido creadores de las cosas gratas al hombre; por otro lado, se encuentran los dioses que presiden los juegos, la alegría y el placer en general.

Podemos afirmar que las actividades de recreación mexicas fueron diversas. Según Edmonson, se practicaban diferentes tipos de juegos, pasatiempos y actividades recreativas; algunos requerían el uso de cierto tipo de equipo, otras se podían organizar como competiciones con reglas más o menos determinadas; hubo una amplia variedad de ejercicios de carácter físico que no requerían equipos especiales para practicarse: carreras, saltos, juegos con el aro, peleas, caídas, búsquedas, atrapadas y natación, entre otras,¹³⁶ y que se realizaban a campo traviesa o en la ciudad, muchos de los cuales se llevaban a cabo relacionados con los rituales de las veintenas; finalmente hubo actividades o diversiones más libres y solitarias. Casi todas ellas fueron actividades lúdicas ritualizadas.¹³⁷

Jugar en Mesoamérica incluye un espectro más o menos amplio, ya que cubre un rango de actividades que incluye los juegos no organizados, como los juegos infantiles, que podían o no incluir el uso de juguetes, las bromas y los chistes; también había juegos fuertemente organizados, como juegos de competición, carreras, juegos de azar y hasta las formas sutiles de humor literario.¹³⁸

Podemos considerar que algunos juegos y actividades recreativas eran públicos, debido a que eran organizados por las autoridades de los distintos niveles (tanto del *tlatocáyotl*

¹³⁶ Munro S. Edmonson, "Play, Games, Gossip and humor", p. 195

¹³⁷ *Ibid*, p. 196

¹³⁸ *Ibid*, p. 191

como las de los *calpultin*), es decir, tenían un carácter; otros, en cambio, tuvieron un carácter más familiar, ya que se realizaban en el hogar, tanto en los palacios de los nobles como en las casas de los *macehualtin*, y estaban relacionados con el ciclo de vida.

En este apartado abordamos algunos tipos de juego de los mexicas: juegos de niños, juegos (rituales) de destreza y competición; juego de pelota, el volador y el *patolli*. Después analizamos la relación entre los juegos y las apuestas. Sin embargo, nuestra descripción y análisis no pueden detenerse aquí, ya que abordamos el análisis de otras actividades que, sin ser juegos propiamente dichos, también se realizaron con la finalidad de obtener placer o solaz y esparcimiento. Por ello, incluimos algo sobre la música y danza, tratando de abordarlos como diversiones o entretenimientos. Finalmente tratamos de delimitar cuáles fueron los juegos y diversiones en la vida cotidiana. Nuestra intención es la de delimitar su carácter eminentemente lúdico.

2.2 Juegos de niños

Muy poco es lo que sabemos acerca de los juegos de los niños mexicas y de los posibles juguetes que utilizaron. Los niños jugaban con restos de cerámica (*nitlallotinemi*, *nitapalcayotinemi*) o con la tierra, con cuentas y con los animales domésticos,¹³⁹ y otros más y probablemente con otros juguetes que imitaran los enseres tanto masculinos como femeninos, elaborados en miniatura, tales como arcos y flechas para los niños y pequeñas cazuelas de barro para las niñas.¹⁴⁰

Los niños y niñas permanecían junto a la madre hasta los tres o cuatro años, inclusive más tiempo. Después el niño seguía a su padre para aprender sus habilidades varoniles, y la niña a su madre, para aprender las actividades propias de la mujer, incluso aprendían las complejidades del tejido.¹⁴¹ Así estos primeros años lo usual era que, particularmente los hijos de la gente común, anduvieran más libres entre el lodo, con los animales y otros niños chamagosos y moquientos.

¹³⁹ Munro S. Edmonson, “Play, Games, Gossip and humor”, p. 196

¹⁴⁰ En los *huehuetlatolli* consignados por fray Bernardino de Sahagún en la *Historia general de las cosas de la Nueva España*, se mencionan estos juegos de niños: “... los niños que aún no saben andar ni tienen otro oficio sino burlarse con las pedrecillas y hacer montoncillos de tierra”, Libro VI, cap. I, p. 309; “como un niño sin juicio y sin entendimiento que con estiércol y suciedad, burlando y jugando, se ensucia”, Libro VI, cap. VII, p. 326; “...andas amontonando la tierra y burlando con las texuelas y con la tierra con otras niñas”, Libro VI, cap. XVIII, p. 366.

¹⁴¹ Inga Clendinnen, *Los aztecas. Una interpretación*, tr. Alejandro Usigli. México, Editorial Nueva Imagen, 1998, p. 75

Los niños mexicas debieron jugar con los animales domésticos, ya que la posesión de mascotas parecer ser universal, aunque no habría un concepto de mascota en el sentido que hoy lo entendemos. En Mesoamérica se trataba esencialmente de perros, el término náhuatl *etzcuintli* (perro) ha pasado al español como “escuincle”, un sobrenombre de “mi niño”.

Los juegos más frecuentes fueron los que se consideran como prevocacionales; los niños jugaban con réplicas en miniatura de utensilios de cocina, implementos agrícolas, flechas y cosas por el estilo, es decir de los implementos del trabajo adulto, que pudieron usarse para transmitir las técnicas de su uso y desarrollar ciertas habilidades.¹⁴² Se puede documentar la práctica de actividades recreativas en Mesoamérica, tales como “jugar a la casa” con muñecas, hacer tortillas de lodo, juguetes de animales, y otros juegos,¹⁴³ los niños aztecas jugaban *matatena* una forma de juego de destreza. Los niños yucatecos soplaban burbujas de jabón de sabia *pomolche*.¹⁴⁴

Las fuentes no nos proporcionan evidencias contundentes acerca de juegos específicos con los que se divertieran los niños en el mundo prehispánico. Sin embargo, hemos encontrado algunas referencias en otras áreas de Mesoamérica, por ejemplo fray Diego de Landa nos señala cómo los niños jugaban a la guerra:

criaban los dos primeros años a maravilla lindos y gordos. Después el continuo bañarlos las madres y los soles, se hacían morenos; pero eran todo el tiempo de la niñez bonitos y traviosos, que nunca paraban de andar con arcos y flechas y jugando unos con otros y así se criaban hasta que comenzaban a seguir el modo de vivir de los mancebos y tenerse en su manera en más, y dejar las cosas de niños.¹⁴⁵

Pocos son los restos arqueológicos que podamos considerar como juguetes, al menos no bajo los estándares europeos o modernos, pero al parecer hubo una gran variedad de ellos, que eran elaborados, tanto por los adultos, como por los niños. Se hacían muñecas

¹⁴² En los *huehuetlatolli* consignados por fray Bernardino de Sahagún en la *Historia general de las cosas de la Nueva España*, se mencionan estos juegos de niños: “... los niños que aún no saben andar ni tienen otro oficio sino burlarse con las pedrecillas y hacer montoncillos de tierra”, Libro VI cap. I, p. 209; “como un niño sin juicio y sin entendimiento que con estiércol y suciedad, burlando y jugando, se ensucia” Libro VI cap. VII, p. 326; “...andas amontonando la tierra y burlando con las tejuelas y con la tierra con otras niñas”, Libro VI cap. XVIII, p. 366.

¹⁴³ Munro S. Edmonson, “Play, Games, Gossip and humor”, p. 203.

¹⁴⁴ *Ibidem*

¹⁴⁵ Diego de Landa, *Relación de las cosas de Yucatán*, introd. Ángel Ma. Garibay K. 12ª ed. México, Editorial Porrúa, 1982 (Biblioteca Porrúa; 13), p. 54-55

y animales, probablemente de arcilla, madera, tela, rama o paja, algunas herramientas se podían usar como juguetes y probablemente usaran canicas de barro.¹⁴⁶ La mayoría de estos juguetes no se han conservado, porque se realizaban con materiales perecederos.

Probablemente los juguetes más exóticos de todos fueron las pequeñas figuras con ruedas encontradas en Veracruz central, que representan una anticipación del uso de la rueda en la América prehispánica.¹⁴⁷ Sin embargo, ni siquiera podemos afirmar que éstos fueran realmente juguetes, pues su propósito pudo ser ritual, probablemente funerario.

Sabemos que las “miniaturas” de los enseres bélicos y domésticos se usaban en los rituales relacionados con la imposición del nombre de los niños. Estos objetos, generalmente eran enterrados junto con el cordón umbilical por la partera y no podemos estar seguros de que fueron usados por los niños como juguetes,¹⁴⁸ aunque podríamos pensar que los juguetes tuvieran estas formas o al menos parecidas.

Desde muy pequeños, niños y niñas eran formalmente iniciados en sus obligaciones sagradas y sociales en una fiesta especial del *Izcalli*, que se celebraba cada cuatro años. En general, los niños de la nobleza eran más sosegados que los del pueblo. Acudían a los templos a llevar ofrendas y asistían a las grandes celebraciones.¹⁴⁹

2.3 Juegos de destreza física y competición

Los antiguos mexicanos no tuvieron realmente un concepto o idea de deporte en el sentido que hoy nosotros lo concebimos, ni como forma de desarrollar meramente la destreza física, ni como espectáculo. Sin embargo, es obvio que para la participación en

¹⁴⁶ Munro S. Edmonson, “Play, Games, Gossip and humor”, p. 204; Bartolomé de Las Casas se pronuncia en contra de la elaboración de las muñecas usadas por las niñas indígenas porque le parecen peligrosas, ya que compara a éstas con los ídolos que veneraban. Véase: *Apologética historia sumaria cuanto a las cualidades, dispusición, descripción, cielo y suelo destas tierras y condiciones naturales, policías, repúblicas, maneras de vivir e costumbres de las gentes destas Indias Occidentales y Meridionales, cuyo imperio soberano pertenece a los Reyes de Castilla*, ed. preparada por Edmundo O’Gorman, con un estudio preliminar y apéndice y un índice de materias. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1967. 2 v. (Serie de Historiadores y Cronistas de Indias;1), v. 1, p. 386

¹⁴⁷ Munro S. Edmonson, “Play, Games, Gossip and humor”, p. 204

¹⁴⁸ Bernardino de Sahagún menciona las miniaturas que se hacían y ofrendaban cuando se les imponía el nombre a los niños: “Al tiempo de bautizar ... les hacían una rodelita y un arquito, y sus saetas pequeñitas, ... Y si era hembra la que se bautizaba , aprenjábanla todas las alhajas mujeriles, que eran aderezos para texer e hilar, como era huso y rueca y lanzadera, y su petaquilla y vaso para hilar, etcétera”, Libro VI, cap. XXXVII, p. 432-433

¹⁴⁹ Inga Clendinnen, *Los aztecas*, p. 207-208.

algunas actividades de las veintenas y para el juego de pelota se necesitaba cierta destreza y muy buena condición física.

No podemos, pues, hablar de competiciones deportivas en el mundo prehispánico, en las que se declarara un vencedor, ya que faltaba el sentido agonal entre los mexicas, como lo concibieran los griegos de la Antigüedad, aunque algunas de estas actividades tuvieron el propósito de que los jóvenes pelearan entre sí para alcanzar un objetivo, y estas luchas adoptaban a veces formas muy violentas; los “premios” obtenidos tenían un valor como prestigio dentro de la comunidad o de merecimiento ante los dioses; lograr obtenerlos era lo que los impulsaba a competir. Se trataba de una competición para “merecer” la consideración de los dioses y la recompensa tenía un significado simbólico.

Podemos considerar que algunos rituales de las veintenas, tuvieron un carácter lúdico que los acercaría a los juegos. Pero no sólo estos rituales podían equipararse a los juegos, en términos generales, “... el ritual, que para los mexicas era una forma expresiva altamente elástica y dinámica, más un teatro callejero que pieza de museo”,¹⁵⁰ es decir con un alto contenido de espectacularidad, con un carácter teatral. Estos rituales formaban parte de lo que Gabriel Weidsz llama el **juego sacro**, que según el autor:

se condicionan por un manejo del tiempo, del lenguaje y del espacio que corresponden a un plan maestro. El plan maestro es el plano general donde subyacen los mitos, ritos y juegos, de tal forma que no pueden ser aislados para ser examinados sin antes considerar el terreno contextualizante de su plan maestro.¹⁵¹

Este “plan maestro” influye en la conducta, la cual se formaliza en el juego y en el rito.¹⁵²

Las fiestas de las veintenas tenían un sentido religioso y cosmogónico esencial, pues su finalidad era venerar a los dioses. Nos queda perfectamente claro que éstas no se realizaban con el propósito de provocar diversión o alegría, pues eran un asunto de la mayor seriedad, ya que implicaba la comunicación con los dioses.

Las celebraciones tenían lugar en diferentes espacios, pero usualmente se reunían en la plaza del templo dedicado a la deidad a la cual se celebraba. Cuando se reunía todo el pueblo para tomar parte en las grandes ceremonias religiosas, la reunión solía ser en la plaza del Templo Mayor, la mayor de todas. En cualquier caso, las plazas del recinto

¹⁵⁰ *Ibid*, p. 23

¹⁵¹ Gabriel Weidsz, *El juego viviente*, p. 48

¹⁵² *Ibidem*

ceremonial de México Tenochtitlan tenían capacidad para albergar más de ocho mil personas,¹⁵³ lo que nos da idea de la magnitud que podían tener algunas de estas celebraciones.

Cuando se trataba de celebrar a los dioses patronos, las ceremonias se realizaban en recintos más pequeños como los patios de los templos menores del recinto ceremonial o en los templos de los *calpultin* y sólo participaban los miembros que veneraban al dios.

Algunas de estas actividades rituales se pueden ser consideradas como ritos lúdicos. Alfredo López Austin los ha analizado y ha concluido que son:

... jirones de las fiestas religiosas; Son pasajes de las ceremonias, que he extraído porque en ellos existe un despliegue de vigor físico, un algo de retozo –en ciertas ocasiones macabro- y otro de espectáculo. Criterio tan vago produce, por necesidad, un resultado heterogéneo. Muchos son escaramuzas o verdaderos combates; algunos originan competencias reñidas; son otros simples travesuras, leves o graves, excepcionalmente permitidas; hay castigos que obligan a los transgresores a hacer grandes esfuerzos físicos para salvarse, y no faltan los que parecen ya desligarse de la fiesta para convertirse en juego o en travesura independientes.¹⁵⁴

Estos juegos rituales eran formas de romper la tensión y se combinaban con actos mucho más serios, tales como los sacrificios humanos. Aunque Alfredo López Austin compara estos juegos rituales mexicas con los juegos olímpicos griegos, existen muchas diferencias entre ambos, particularmente lo relacionado con el carácter competitivo de los juegos griegos, que falta en los mexicas.¹⁵⁵

Algunos de estos juegos rituales eran: escaramuzas o batallas fingidas, carreras y, lo que podemos considerar como juegos de competición.

Escaramuza era el término utilizado para referirse a una lucha o batalla fingida, aunque los enfrentamientos podían dejar heridos muy graves y aún hasta muertos. Estas escaramuzas se realizaban a lo largo del año y consistían en el enfrentamiento de al menos dos bandos. Su principal característica era la violencia con que se realizaban.

Se mencionan 3 tipos de escaramuzas de las veintenas:

- Antagónicas: 2 grupos enfrentados: simbolismo guerrero

¹⁵³ Yólotl González Torres, *El sacrificio humano*, p. 154-155. Durán asegura que en patio del Templo Mayor “cabían en él ocho mil y seiscientos hombres en una rueda bailando”, *Historia de las Indias*, v. I, p. 22.

¹⁵⁴ Alfredo López Austin, *Juegos rituales aztecas*, p. 10-11

¹⁵⁵ *Ibid*, p. 7-8

- Divertidas: para alegrar a las imágenes vivientes de los dioses
- Persecuciones: uno o varios personajes persiguen a un grupo o a todos

Para ejemplificar, veamos algunas de ellas. Durante *Panquetzaliztli*, se formaban dos bandos los sacerdotes del *Calmecac* y los jóvenes del *Telpochcalli* y se enfrentaban entre sí. Cuando alguno era cautivado le fregaban la espalda con pencas de maguey. En la escaramuza aprovechaban para robar todo lo que iban encontrando.¹⁵⁶

La escaramuza más detalladamente descrita es la que se realizaba durante la veintena de *Tlacaxipehualiztli*: el rayamiento, *tlahuahuanaliztli*, que algunos llaman “sacrificio gladiatorio”. Durante esta un prisionero de guerra se enfrentaba contra varios guerreros. El prisionero era armado con armas simuladas y los guerreros mexicas, aunque armados con armas reales, sólo lo rozaban con la obsidiana, “rayando” su cuerpo, que al final estaba totalmente rojo por los hilos de sangre que corrían por su cuerpo. Al final era sacrificado a los dioses.

En la veintena de *Títitl* se realizaba un juego era llamado *nechichicuahuilo*. Algunos muchachos traviosos, golpeaban a las muchachas con talegas, que se llamaba *chichiquatli*,¹⁵⁷ que estaban rellenas de abrojos, papel u hojas de maíz verde y se golpeaban unos a otros, y a las jovencitas. Aunque las talegas eran aparentemente inofensivas, los golpes lastimaban a algunas muchachas y las hacían llorar.

Había otro tipo de escaramuzas que se realizaban con la finalidad de alegrar a aquellos que iban a ser sacrificados, como el caso de la mujer que se ataviaba con las insignias de la diosa *Toci*. Para evitar que estuviera triste, sus devotas, las mujeres médicas, realizaban danzas, cantos y también escaramuzas entre sí.

Durante *Ochpaniztli* se realizaba una escaramuza en la que participaban dos bandos que se enfrentaban, uno de ellos estaba compuesto por tres viejas: *aoa*, *tlahuitequi*, “que golpea, que corta algo” o “la golpeada” y *xocuahuitl*, “árbol verde”, “águila en pie”. Ambos grupos se golpeaban unos a otros con talegas hechas de flores de *cempaxúchitl*. El

¹⁵⁶ Pilar Máynez, *El Calepino de Sahagún: un acercamiento*, pról. Miguel León-Portilla. México, Universidad Nacional Autónoma de México, ENEP-Acatlán / Fondo de Cultura Económica, 2002, p. 116

¹⁵⁷ *Ibid*, p. 98

propósito de esta escaramuza era distraer a la imagen viviente que se sacrificaba en honor de la diosa.¹⁵⁸ Esta escaramuza recibía el nombre de *zocaneli*, “escaramuza blanda” o “combate de zacate”.¹⁵⁹ Las mujeres peleaban usando como armas unas “pellas” hechas de hojas y flores de *cempoalxúchitl* durante cuatro días.¹⁶⁰ También usaban pencas de nopal, manojos de heno arbóreo en forma de pelotas, bolas de tule, etc., con los cuales se daban golpes que no eran tan blandos como se pudiera esperar. Esta escaramuza se realizaba durante la veintena de *Ochpaniztli*.

Las parteras la realizaban en honor a la diosa *Toci*, frente a la mujer que iba a ser sacrificada, para alegrarla e impedir que se pusiera triste o llorara antes del sacrificio, ya que se creía que su llanto o tristeza podían traer como resultado el que murieran muchos hombres en el campo de batalla o que murieran muchas mujeres durante el primer parto.¹⁶¹

Participaban médicas, ancianas, mozas y algunas *ahuianime* las cuales se dividían en dos grupos. En uno de los grupos se quedaba la mujer ataviada como *Toci* y las mujeres del otro grupo se enfrentaban a las primeras. El propósito era simple: “En esta forma desvanecían su tristeza [de *Teteo Innan*], la alegraban, la hacían reír, para que no se angustiase”.¹⁶² El enfrentamiento lo iniciaba la misma imagen de la diosa y luego se arrojaban proyectiles diversos; la escaramuza se prolongaba durante cuatro días.¹⁶³ Durán afirma que se trataba de un “entremés de guerra” y le llama *moyohualcalli*.¹⁶⁴

Después del sacrificio de la mujer ataviada como *Toci* su cuerpo era desollado de los muslos hacia arriba y con esa piel se vestía un sacerdote que perseguía a algunos de los guerreros que participaban en la ceremonia (el sacerdote se llamaba *teccizcuculli*). Este sacerdote, “El Tonsurado del Caracol”, iba acompañado de cuatro soldados (que portaban insignias que los identificaban con *huaxtecos*¹⁶⁵) y algunos soldados en la retaguardia, con quienes formaba un grupo. El otro grupo se formaba de algunos guerreros importantes y

¹⁵⁸ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXX, p. 147

¹⁵⁹ Alfredo López Austin, *Juegos rituales*, p. 37

¹⁶⁰ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap XXX, p. 147-148

¹⁶¹ *Ibidem*

¹⁶² Alfredo López Austin, *Juegos rituales*, p. 37

¹⁶³ *Ibid*, p. 38

¹⁶⁴ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 152

¹⁶⁵ *Ibidem*. Hay que recordar que el culto a esta diosa tenía un origen huasteco.

ambos bandos se enfrentaban, usando las armas de popotes ensangrentados. Esta escaramuza se realizaba durante la noche¹⁶⁶ y de ella salían muchos mal heridos.¹⁶⁷

Durante *Teotleco* se realizaba la escaramuza llamada *mamatlahuitzoa*, que consistía en correr, cogidos de la mano, y luego se soltaban violentamente,¹⁶⁸ por lo que el que era soltado podía terminar tumbado en el suelo.

Una escaramuza se realizaba después de la ceremonia del Fuego Nuevo. Una vez encendido el fuego por el sacerdote, los jóvenes, probablemente los del *tepochcalli*, luchaban por ser los primeros en lograr obtener una tea ardiente para llevarla a casa. Durante la lucha algunos se quemaban. Inga Clendinnen opina que este juego podía ser una forma de desahogar la tensión provocada por la espera del fuego nuevo.¹⁶⁹

De las persecuciones, quizá el mejor ejemplo haya sido la llamada “Persecución de *Tetzompacqui*”. Este personaje representaba al supuesto cautivo muerto en representación de *Xipe Totec*, durante la veintena de *Tlacaxipehualiztli*. Se le llamaba *Tetzompacqui*, “El que lava el pelo a la gente”, lo que era señal de que terminaba el periodo de luto que el cautivador de los prisioneros de la lucha gladiatoria, había tenido que guardar después del sacrificio. Su papel era perseguir a todos los hombres que encontraba a su paso para arrebatárles sus mantos a beneficio de su pariente cautivador¹⁷⁰. Este “juego” se llevaba a cabo veinte días después del sacrificio, en la veintena de *Tozoztontli*. Sahagún nos dice que el *tetzompac* era aderezado con los papeles con que se había ataviado el cautivo sacrificado.¹⁷¹ Era una forma de premiar al guerrero, dueño del cautivo.

La persecución no era fácil, ya que el *Tetzompacqui* era temido y por tanto, trataban de evitarlo incluso a golpes: mientras iba corriendo se escudaba y golpeaba con su vara de sonajas. Los perseguidos corrían y lo apedreaban. Esto implicaba un esfuerzo físico considerable, tanto del perseguidor como de los perseguidos y una conjunción de

¹⁶⁶ Alfredo López Austin, *Juegos rituales*, p. 39

¹⁶⁷ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. 1, II, p. 153.

¹⁶⁸ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, p. 154

¹⁶⁹ Inga Clendinnen, *Los aztecas*, p. 314

¹⁷⁰ Alfredo López Austin, *Juegos rituales*, p. 25. Aquí podemos considerar una similitud con aquellos jugadores que lograban pasar la pelota por los anillos marcadores y que tenían derecho a lo mismo.

¹⁷¹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXII, p. 113

emociones que iban desde el temor de ser atrapados hasta el alivio y el placer de haber podido esquivar al *Tetzompacqui*.¹⁷² La connotación es de cierta alegría, pues la persecución del personaje indica el fin de una etapa de tristeza o de luto.¹⁷³

En la veintena de *Etzalcualiztli* eran los sacerdotes quienes realizaban la persecución, también violenta, al volver de cortar tules en un lugar cercano a *Citlaltepētli*, en la orilla del lago. Al regresar a sus *calmecac*, tenían la facultad de golpear y robar a todo caminante, aun a los recolectores del tributo real, por lo que la gente trataba de evitarlos.¹⁷⁴

Evidentemente los personajes que “perseguían” a la gente eran “representaciones” o imágenes de los dioses y quizá por ello tuvieran el atributo de golpear, robar o despojar a quienes se atravesaban en su camino. De algún modo se celebra el regreso del o los dioses y hay que pagar por ello, como una forma de ofrenda o como un pago.

Otra competición fue la llamada carrera de *Páinal*, que se llevaba a cabo durante la veintena de *Panquetzaliztli*. La imagen de *Páinal* cargada por varios sacerdotes, realizaba un largo recorrido que iniciaba y concluía en el patio del Templo Mayor de México-Tenochtitlan, pasando por varios puntos (Tlatelolco, Nonoalco, Tlacopan, Popotla, Chapultepec, Coyoacan, Mazatlán, Acachinanco, México)¹⁷⁵ Este recorrido no se realizaba al azar, ya que simbolizaba el territorio dominado por los mexicas¹⁷⁶ y era realizado por los dos sacerdotes que, corriendo, llevaban la imagen de *Huitzilopochtli*, elaborada con masa de bledos. La estatua se llamaba *Páinal*, que significa “corredor”.

Era la carrera una ceremonia cruenta. Se iniciaba con la muerte de cuatro hombres, dos en honor a *Amapan* y dos en honor a *Huappatzan*, dioses del juego de pelota. Seguía con sacrificios en dos de sus etapas, e iba a interrumpir el segundo juego, también sangriento, el “empapelamiento”, al llegar a *Acachinanco*.¹⁷⁷

En cada punto al que llegaban se realizaban ofrendas y sacrificios de aves e incluso otros sacrificios humanos.¹⁷⁸

¹⁷² *Ibidem*

¹⁷³ Diego Muñoz Camargo, *Historia de Tlaxcala*, publicada y anotada por Alfredo Chavero. Guadalajara, Jal., Edmundo Aviña Levy, 1966, p. 156-157

¹⁷⁴ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXV, p.122

¹⁷⁵ *Ibid*, Libro II, cap. XXXIV, p. 163-164

¹⁷⁶ Alfredo López Austin, *Juegos rituales*, p. 6

¹⁷⁷ *Ibid*, p. 47

¹⁷⁸ Juan de Torquemada, *Monarquía indiana de los veinte y un libros rituales y monarquía indiana, con el origen y guerras de los indios occidentales, de sus poblaciones, descubrimiento, conquista, conversión y otras cosas maravillosas de la misma tierra*, ed. preparada por el Seminario para el estudio de fuentes de tradición

Los sacerdotes que cargaban con la imagen de *Páinal* y que realizaban el recorrido por las afueras de la ciudad, necesitaban forzosamente una buena condición física, seguramente lograda a través de la férrea disciplina con que acostumbraban vivir desde jóvenes y que aprendían durante su estancia en el *calmecac* y por la vida que llevaban en los templos-escuela. Lo mismo podemos decir de quienes corriendo, los acompañaban en el recorrido. Esta carrera tiene un significado religioso, ya que representa

el nacimiento del Sol y su inmediata lucha contra la Luna y las estrellas; pero los corredores han de ser los dos sacerdotes tradicionalmente señalados, sus atavíos son especiales, portan la imagen de *Páinal*, celebran actividades religiosas en el recorrido y la carrera está regida estrictamente por un orden de ceremonias, un itinerario y una fecha del calendario ritual....¹⁷⁹

Después de la carrera de *Páinal* se realizaba un “juego” en el cual participaban jóvenes que corrían en relevos para conducir los *tlachialoni*, “miradores” emblema del instrumento con que los dioses podían ver con claridad las cosas. El premio a los corredores consistía en pedazos de la imagen de *Huitzilopochtli*,¹⁸⁰ elaborada con *tzoalli*. Los jóvenes llevaban a su casa el premio recibido y convidaban a sus parientes y a todos los de su barrio.¹⁸¹

Las escaramuzas celebradas durante las veintenas, de algún modo pudieron reflejar el antagonismo existente entre diversos grupos, pero principalmente entre los integrantes del *calmecac* y del *tepochcalli*. ¿Habrá sido reflejo del antagonismo entre los nobles y los *macehualtin*? Pudieron representar también el antagonismo que los dioses patronos de los dos templos-escuela tuvieron, es decir, el antagonismo entre *Quetzalcóatl* y *Tezcatlipoca*, ya que la mayoría de las escaramuzas tenían como protagonistas precisamente a los jóvenes pertenecientes a estos dos templos-escuela, lo que nos hace pensar que aquí se pudieran catalizar las posibles rivalidades existentes entre estos dos grupos.

Actividades de competición. Algunas actividades tenían como propósito obtener algún objeto simbólico o religioso. Tal era el caso de la llamada “carrera de la flor”, la cual era una ceremonia que se realizaba en honor a *Ilamatecuhtli*. Se realizaba la quema de un

indígena, bajo la coord. de Miguel León-Portilla. 3a ed. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1975. 7 vols. (Serie de historiadores y cronistas de Indias), vol. 3, p. 76

¹⁷⁹ Alfredo López Austin, *Juegos rituales*, p. 6

¹⁸⁰ *Ibid*, p. 48

¹⁸¹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXXIV, p. 164

pequeño armazón envuelto en papel que representaba un granero; antes de quemarlo, los sacerdotes competían por ser el primero en llegar a la cumbre donde se encontraba la que llamaban “flor divina”. Mientras unos competían, otros quemaban el granero y los que bajaban del monte llegaban a arrojaban la flor entre las llamas.¹⁸² No había un premio al que lo lograra, porque la competición no se realizaba con el fin de obtener una recompensa material, más bien formaba parte de un ritual religioso. El que obtenía el premio, obtenía prestigio.

Una competición interesante, era la que realizaban los jóvenes durante *Xócotl Huetzi*, que tenía el propósito de alcanzar la imagen de *Xiuhtecuhtli* o *Ixcozauhqui*, la cual se encontraba colocada en lo alto de un enorme palo. Los jóvenes luchaban por subir hasta lo alto y alcanzar la imagen; ya que el que primero lograba alcanzar la cima era honrado por los sacerdotes.¹⁸³

En la celebración realizada en honor a *Ometochtli* también había una competición, que se realizaba luego del baile y procesión en honor al dios. Previamente a éstas se habían colocado vasijas llenas de pulque, junto con 260 cañas para beberlo, pero sólo un carrizo estaba perforado y permitía beber. Los jóvenes y servidores de esta deidad, luchaban por conseguir ese carrizo. El “premio” en este caso era tener el permiso de beber el pulque hasta acabarlo.¹⁸⁴

Otro ritual de destreza física que practicaron los mexicas fue la cacería que se realizaba en honor a *Mixcóatl*. Los señores y principales, así como algunos sacerdotes (*tlanamacaque*) se iban a los montes a cazar. En la cacería participaban jóvenes de varios pueblos de los alrededores, no solamente mexicas. Los cazadores formaban un gran círculo, iban armados con arcos y saetas; poco a poco el círculo iba cerrándose para cercar a los animales, que de esta manera podían ser cazados más fácilmente:

Luego que llegaban cercaban el monte de suerte que puestos todos en ala quedase aquel cerro donde estaba hecho el adoratorio o ramada en medio. Esto hecho hacían una señal la cual oída cuando los propósitos de la caza y capitanes de ella iban allegándose al cerro

¹⁸² Luis Gerardo Morales Moreno, “El juego de los dioses”, en: *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México*. México, Ediciones Obraje / Pronósticos para la Asistencia Pública, 2000., p. 39

¹⁸³ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 128-129; cf. Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXIX, p. 145-146

¹⁸⁴ Inga Clendinnen, *Los aztecas*, p. 263

con gran alarido y grita que parecía que el monte se hundía yendo tan en orden y concierto sin despegarse los unos de los otros ni apartarse que un ratón era imposible írseles....¹⁸⁵

Las batidas de cacería se realizaban en la veintena de *Quecholli*. Durante los primeros cinco días los participantes se dedicaban a elaborar las saetas con las que se realizaría la cacería, periodo en el cual tenían que hacer penitencia, ofreciendo su propia sangre, debían guardar abstinencia sexual y dejar de beber pulque; esto se hacía con el propósito de facilitar la cacería,¹⁸⁶ y se castigaba duramente la trasgresión de estas normas.¹⁸⁷ Estas batidas de cacería se realizaban, de alguna manera, con el propósito de ejercitarse.¹⁸⁸ Estas cacerías tenían el propósito de ayudar a ejercitar a los nobles guerreros para lograr tener una buena condición física.¹⁸⁹

Al terminar la cacería los cazadores más diestros se quedaban en el cerro para cazar de manera individual. El producto de la caza la entregaban al señor y él los premiaba con ropa que ya traía consigo para el propósito.¹⁹⁰ Estos juegos rituales se practicaban en la zona de Tacubaya, en el monte *Zacatépetl*.¹⁹¹ El *tlatoani* les otorgaba premios a los más destacados como mantas, comida y bebida¹⁹². Los jóvenes guardaban como trofeo las cabezas de los animales que habían cazado y las colgaban en las paredes de sus casas,¹⁹³ exhibiendo ante los demás su pericia y habilidad en la cacería.

También se realizaba la práctica del tiro al blanco y sabemos que se realizaban apuestas en torno a ellas. “También solían tirar con el arco al blanco, o con los dardos. Y a esto también se ganaban cosas preciosas.”¹⁹⁴ Esta actividad también tenía como objetivo que los señores ejercitaran su destreza física.

Vemos pues, que aunque no existió entre los mexicas un concepto de competición deportiva, en el sentido que le damos actualmente, la realización de algunas actividades

¹⁸⁵ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 83-84

¹⁸⁶ *Códice Veitia. Modos que tenían los indios para celebrar sus fiestas en tiempos de la gentilidad*, estudio, transcripción y notas de José Alcina Franch, presentación de Francisco Morales Padrón. Madrid, Testimonio Patrimonio Nacional, 1986 (Tabula Americae), p. 109

¹⁸⁷ *Ibid*, p. 109-110

¹⁸⁸ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXXIII, p. 157.

¹⁸⁹ Alfredo López Austin, *Juegos rituales*, p. 7

¹⁹⁰ Toribio de Benavente, Motolinía, *Memoriales*, p. 199; cf. *Códice Veitia*, p. 109-110

¹⁹¹ Luis Gerardo Morales Moreno, “El juego de los dioses”, p. 38

¹⁹² Alfredo López Austin, *Juegos rituales*, p. 45

¹⁹³ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXXIII, p. 159

¹⁹⁴ *Ibid*, Libro VIII, cap. X, p. 509

durante las veintenas requería de un enorme esfuerzo físico, que por otro lado no podía realizarse sin cierta condición que los jóvenes iban adquiriendo durante su estancia en los *calmecac* y *telpochcalli*, producto de la dura disciplina que ahí se observaba.

También consideramos como juegos de destreza y competición al juego de pelota y al volador. Sin embargo, la importancia ritual, el simbolismo religioso y la mayor abundancia de información que existe sobre ellos, nos obliga a tratarlos de manera separada.

2.3.3 El Juego de pelota

El juego de pelota es el que ha llamado más la atención de los investigadores. Se ha analizado desde diversos puntos de vista y se han hecho diversas interpretaciones acerca de su significado y los elementos religiosos asociados con él.

Aunque no hay un acuerdo sobre su significado, Eduard Seler le traduce como “lugar aplanado”; Zelia Nuttal y Schuller opinan que significada “lugar de espectáculo” o “exhibición”, Krickeberg afirma que su nombre derivaba de *tlaza* “arrojar”.¹⁹⁵ El juego en sí mismo se denominaba *ullamaliztli* en náhuatl y *pok-ta-pok* en maya. Pelota en náhuatl se decía *ololtic* y en maya *pok*, haciendo alusión al material de la pelota (*ulli*)

Aunque el juego de pelota era un ritual muy importante, varios cronistas destacan que también lo practicaban de manera regular como un pasatiempo.¹⁹⁶

2.3.3.1 Orígenes y antigüedad: evidencias arqueológicas

La antigüedad del juego de pelota en Mesoamérica y su extensión, no sólo en el área de Mesoamérica se pueden constatar con las evidencias arqueológicas que se han encontrado relacionadas con este juego, del que existen cientos de canchas y todo tipo de representaciones, tanto en escultura como en pintura. Se han encontrado estatuillas de barro, pinturas, relieves en estelas, así como las construcciones de canchas del juego a lo largo y ancho del territorio mesoamericano.¹⁹⁷

¹⁹⁵ Walter Krickeberg, “El juego de pelota mesoamericano”, p. 192

¹⁹⁶ Jeff Karl Kowalski, “Las deidades astrales y la fertilidad agrícola: temas fundamentales en el simbolismo del juego de pelota mesoamericano en Copán, Chichén Itzá y Tenochtitlan”, en: *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*. p. 305-306

¹⁹⁷ Jacques Soustelle, *La vida cotidiana de los aztecas*, p. 162

La evidencia arqueológica indica que alguna forma de juego de pelota existió desde el Formativo Medio. Se han encontrado numerosas figuras de arcilla sólida que representan diferentes tipos de jugadores de pelota en sitios como Tlatilco y Tlapacoya en el Valle de México; en Guerrero, Nayarit y Colima en la costa occidental de México; en la Huasteca en el norte de Veracruz; y por supuesto, algunos de los monumentos de piedra procedentes de sitios de influencia olmeca en el sur de Veracruz, Tabasco, Morelos, Oaxaca y El Salvador.¹⁹⁸

Los vestigios arqueológicos más antiguos de cancha de juego de pelota se encuentran en La Venta, donde se descubrió una que corresponde al año 760 a. C., ubicada al sureste del Grupo Stirling. En Chiapas, en la zona central del Alto Grijalva, existen canchas de juego de pelota en Finca Acapulco y San Mateo construidas durante la Fase Escalera, del mismo periodo.¹⁹⁹ En Capulac-Concepción, en el estado de Puebla se encontraron restos de una construcción de una cancha de juego de pelota que corresponden al año 300 a. C.,²⁰⁰ del Formativo Tardío.

Las evidencias arqueológicas del juego de pelota no se limitan al área mesoamericana, ya que se han encontrado vestigios materiales relacionados con el juego de pelota desde Norteamérica hasta las regiones más al sur. Aunque es notable destacar la ausencia de estos vestigios en la región andina.²⁰¹ No era el mismo juego, ya que variaban las reglas y los instrumentos con los que se jugaba.

La mayoría de las canchas de juego de pelota se ha encontrado dentro de los recintos ceremoniales, lo que significa que fueron construcciones sagradas que tuvieron un significado religioso, y probablemente en ellas se realizaban rituales religiosos. Sabemos

¹⁹⁸ Stephen D., Borhegyi, *The Pre Colombian Ball Game: A Pan Mesoamerican Tradition*, 38th Congress of Americanists, p. 499

¹⁹⁹ Francisco Beristáin, Bravo, “El juego de pelota en el área central de México: origen y desarrollo”, en: *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*, p. 98

²⁰⁰ Marcia Castro Leal, “Ceremonias y ritos asociados al juego de pelota”, en: *El juego de pelota. Una tradición prehispánica viva*. México, Secretaría de Educación Pública / Instituto Nacional de Antropología e Historia / Museo Nacional de Antropología / Asociación de Amigos del Museo Nacional de Antropología, 1986, p. 12

²⁰¹ Lothar Knauth, “El juego de pelota y el rito de la decapitación”, en: *Estudios de Cultura Maya*, vol. 1, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Filológicas, Centro de Estudios Mayas, 1961, p. 184-185

que las canchas tenían imágenes de los dioses del juego y que se consagraban antes de poder jugar en ellas.²⁰²

Todo parece indicar que durante los periodos Formativo y Clásico el juego de pelota tuvo su mayor importancia ritual,²⁰³ lo cual se puede deducir de la gran cantidad de canchas de juego de pelota que se han descubierto correspondientes a ese periodo. Los dos sitios que actualmente cuentan con el mayor número de canchas son El Tajín, Veracruz y Cantona, Puebla.

En el valle de México, los restos de canchas son casi inexistentes, debido a la sistemática destrucción de los centros ceremoniales ocurrida a raíz de la conquista española. Sin embargo, contamos con algunas evidencias arqueológicas, con la descripción de los cronistas y las representaciones en algunos códices.²⁰⁴ Se conocen cinco estructuras de canchas de juego de pelota en esta área: la de Tula, Hidalgo, la de Coatetelco, Morelos, y tres en Ixtapaluca, Viejo, estado de México. La cancha de juego de pelota en Ixtapaluca Viejo que fue excavada por Grove y Nicholson en 1963, no cuenta con anillos de piedra.²⁰⁵ También que se han encontrado restos arqueológicos asociados con el juego de pelota de la época mexicana, como representaciones de pelotas hechas en piedra, maquetas y varios anillos o marcadores.

Las canchas del juego de pelota presentan, en sus formas esenciales, características similares en toda el área mesoamericana. De hecho, Paul Kirchhoff considera la construcción y la práctica del juego como uno de los elementos que define lo mesoamericano.²⁰⁶ Aparecen las canchas en casi todos los sitios, importantes o de menor jerarquía, casi todas ellas en forma de **I** mayúscula o de doble **T**.

²⁰² Francisco Cervantes de Salazar, *Crónica de la Nueva España*, ed. Manuel Magallón, estudio prel. e índices por Agustín Millares Carlo. Madrid, Ediciones Atlas, 1971, v. I, p. 238

²⁰³ Lothar Knauth, “El juego de pelota y el rito de la decapitación”, p. 189

²⁰⁴ Francisco Beristáin Bravo, “El juego de pelota en el área central: origen y desarrollo”, en: *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*, p. 109

²⁰⁵ Elizabeth Baquedano, “A Stone Ring “Tlaxtemalacatl” from the Archeological Museum of Xochimilco”, en: *The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium ‘The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 2000 Leiden, June 30th-July 3rd, 1988*. Leiden, Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991, p. 179

²⁰⁶ Paul Kirchhoff, “Mesoamérica: sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales”, *Acta Americana*, v. 1, n° 1, 1943, p. 92-107.

2.3.3.2 Significado religioso y ritual

Está más que demostrada la importancia y el simbolismo religioso del juego de pelota en Mesoamérica y su carácter sagrado. El juego de pelota ha sido interpretado de diversas maneras, pero quizá la más frecuente se refiere al simbolismo astral del juego, que se relaciona con la lucha de contrarios: la pugna entre las fuerzas luminosas y las fuerzas de la oscuridad.²⁰⁷ Los símbolos que aparecen representados en las canchas, tales como “representaciones de plantas, árboles y figuras esqueléticas, lo vinculan con la fertilidad, el sostenimiento del cosmos a través del sacrificio, la vida y la muerte”.²⁰⁸ En la cancha de juego de pelota de Chichén Itzá, los jugadores de pelota están vestidos como guerreros, lo que muestra la relación que existe también entre el juego de pelota y la guerra.²⁰⁹

Antes de la creación del Quinto Sol, los dioses vivían en un lugar llamado *Tamoanchan* y *Xochitlicacan* (“allí está su casa en donde ellos descienden” o “lugar de la casa original” y “el lugar en el que se alzan las flores”, respectivamente), algunas fuentes le llaman también *Tlalocan* o *Cinacalco*, *Tamoanchan*, *Xochitlicacan*, que eran considerados como lugares de la abundancia, y por ende, de la felicidad, la alegría, primigenias, de un paraíso perdido, pero al que las almas de determinados muertos pueden retornar. Los dioses vivían disfrutando en este paraíso pero, en algún momento algunos de ellos cometieron una falta que provocó su expulsión,²¹⁰ cortaron las flores y las ramas de un árbol prohibido y como castigo fueron expulsados a la tierra por *Tonacatecuhtli* y *Tonecacíhuatl*, los dioses supremos. *Xochiquetzal* fue la diosa que cometió esta falta, causa de todos los males y desdichas del mundo. También se menciona en otras fuentes a *Itzapálotl* como la infractora o a *Xomunco*, *Cihuacóatl*, *Ixnexhtli*, *Tlazoltéotl* e *Izcuina*. Esta diosa fue inducida al pecado por *Tezcatlipoca* o por *Huehucóyotl*. Por este pecado fueron expulsados otros dioses: *Izapálotl*, *Quetzalcóatl*, *Tezcatlipoca*, *Huitzilopochtli*, *Yaoltecuhitli*, *Tlahuizcalpantecuhtli*, *Mictlantecuhtli*, *Tzontémoc*, *Yacatecuhtli*, *Achitómetl*, *Xacopancalqui*, *Mixcoatl* y *Tonacatecutli*, todos ellos hijos de *Ometecuhtli-Citlallatónac* y

²⁰⁷ Mercedes de la Garza, “El juego de pelota según las fuentes escritas”, en: *Arqueología mexicana*, vol. VIII, n° 44, p. 51

²⁰⁸ María Teresa Uriarte, “Mariposas, sapos, jaguares y estrellas. Práctica y símbolos del juego de pelota”, en: *Arqueología mexicana*, vol. VIII, n° 44, p. 31; cf. Mercedes de la Garza, “El juego de pelota según las fuentes escritas”, p. 51

²⁰⁹ Mercedes de la Garza, *Ibidem*

²¹⁰ Michel Graulich, *Ritos aztecas. Las fiestas de las veintenas*. México, Instituto Nacional Indigenista, 1999, p. 25-26

Omecihuatl-Citlalicue.²¹¹ Los dioses se divertían y disfrutaban en el *Omeyocan*, pero al ser expulsados tuvieron que “trabajar”²¹² y del trabajo divino surgió la creación del universo.

Podemos pensar que los dioses se dedicaban a disfrutar de los deleites de este lugar paradisiaco, jugaban y el juego que más disfrutaban era el de pelota. Existen algunas narraciones de los mitos de la creación y en escenas de códices o relieves de piedra que tratan sobre los enfrentamientos que los dioses tuvieron en la cancha de juego de pelota que se debieron realizar en el tiempo mítico. Algunos acontecimientos sucedieron precisamente en la cancha del juego de pelota; a veces se trata de un enfrentamiento entre dos deidades, pero en otras son grupos de dioses los que juegan a la pelota; incluso sabemos que los dioses también realizaban apuestas.

Es interesante señalar que en el mito maya del *Popol Vuh*, se menciona claramente que los dioses *Hun Hunahpú* y *Vucub-Hunahpú* se dedicaban en este tiempo mítico a jugar a la pelota, lo cual le resultaba muy molesto a los señores de *Xibalbá*.²¹³ Otros personajes divinos en el mismo relato que se dedicaban a tocar la flauta y cantar todo el tiempo eran *Hunbatz* y *Hunchoué*.²¹⁴ Así que es probable que en el tiempo mítico, los dioses nahuas, antes de la creación del mundo y del hombre, también se dedicaran a disfrutar o a pasar el tiempo jugando.

En algunas representaciones pictográficas y en bajorrelieves aparecen escenas que relacionan el sacrificio humano con el juego. En la cancha de Chichén Itzá aparece una figura decapitada y de su cuello brotan siete serpientes que representan la sangre con flores y frutos como símbolo de fertilidad.²¹⁵ La decapitación, de alguno o algunos de los participantes, ha sido objeto de interpretaciones diferentes y de gran polémica. Aunque se han realizado múltiples estudios al respecto, no hay un consenso respecto a quién sería el

²¹¹ *Ibidem*

²¹² Nos referimos a la solicitud que los dioses nacidos del pedernal lanzado a la tierra por *Citlalinucue* para crear a los seres humanos. Esta actividad se contraponen a las realizadas antes de la creación, que eran más bien recreativa y por eso le llamamos trabajo. *Ibid*, p. 26-28

²¹³ *Popol Vuh. Las antiguas historias del quiché*, tr. Andrés Recinos. 2a ed., 19a reimp. México, Fondo de Cultura Económica, 1988. (Colección popular; 11), p. 50

²¹⁴ *Ibid*, p. 66.

²¹⁵ Enrique Florescano asegura que durante el periodo Clásico: “Al finalizar el juego, el vencedor decapitaba al perdedor, de cuyo cuello brotaba el chorro de sangre que fertilizaba la tierra sedienta”, *El mito de Quetzalcóatl*. 2a ed. México, Fondo de Cultura Económica, 1995, p. 20

sacrificado al término del juego de pelota. H. Spinden y J. R. S. Thompson opinan que a quien se sacrificaba era al perdedor; mientras que Paul Westheim opina que el sacrificado fuera el ganador, dada la cosmovisión de las culturas mesoamericanas el sacrificado, ya que representaría al mensajero de los hombres ante los dioses.²¹⁶

Sin embargo, en las descripciones del juego, nunca se dice que se sacrificara un jugador; más bien se refiere que en las canchas ubicadas en el recinto ceremonial se efectuaban sacrificios humanos y, probablemente otros ritos asociados con la guerra. Lo cierto es que el juego de pelota se relacionaba con el sacrificio por decapitación.²¹⁷

Algunos rituales del periodo posclásico refieren sacrificios humanos que se realizaban en la cancha del juego de pelota. La cancha que se encontraba en el recinto ceremonial de Tenochtitlan era una “cancha sagrada” que era “utilizada” por los dioses.²¹⁸ En ella se sacrificaban cuatro prisioneros durante la veintena de *Panquetzaliztli*, antes de iniciar la carrera de *Páinal*. Estos prisioneros eran imágenes vivientes de los dioses del juego que llamaban *Oappatzan* y *Amapan*,²¹⁹ que eran los dioses del juego de pelota. Se representaban sobre los muros cabecales del *Teotlachco*, ubicada dentro del recinto ceremonial de México-Tenochtitlan. No es muy clara cuál era su función, o si se trataba de alguna advocación de otras deidades más estrechamente relacionadas con el juego de pelota. Sabemos que los dioses eran invocados por los jugadores o por quienes pedían para ganar en el juego.²²⁰

Aunque los desconocemos, sabemos que los jugadores realizaban una serie de ritos propiciatorios a los dioses que se consideraban como patronos del juego, los cuales hacían para ganar, tales como realizar ofrendas de pulque y comida a los dioses patronos del juego.²²¹ En el *Códice Tudela* se afirma que durante los días 3 *calli* se realizaban ofrendas de papel y plumas de pavo en el terreno del juego de pelota “porque les fuese propicio *Piltzintecuhtli*, que era el demonio propicio de aquel día, que murió

²¹⁶ Lillian Scheffler, *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*, p. 31

²¹⁷ Mercedes de la Garza, “El juego de pelota”, p. 52; nos dice al respecto: “Quizá la mejor representación que reúne y simboliza la relación entre decapitación, pelota de hule y rito de fertilidad, se halla en el *Códice Vindobonensis*, en que aparece el *Árbol de Nuestro Sustento* creciendo de una cabeza cortada”.

²¹⁸ Lillian Scheffler, *et al.*, *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*, p. 30; Lothar Knauth, “El juego de pelota y el rito de la decapitación”, p. 189

²¹⁹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXXIV, p. 163

²²⁰ *Ibidem*

²²¹ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 215-216

jugando a la pelota”.²²² Ahora bien, *Piltzintecuhtli* es uno de los nombres de Tezcatlipoca que en *Tamoanchan* sedujo a Xochiquetzal y provocó su caída. En el himno que se cantaba cada ocho años en la época en la que comían tamales hervidos, también se habla del juego de pelota de *Piltzintecuhtli*.²²³

El campo del juego probablemente representaba o evocaba los rumbos del universo. También pudo representar una entrada o forma de comunicación con el Inframundo,²²⁴ o quizá se trataba de una representación del cielo,²²⁵ y la pelota representaría el sol y su curso.

Creemos que el significado del juego se fue transformado, sobre todo del clásico al posclásico. Es muy poco lo que podemos decir sobre el juego de pelota en el Clásico, pero evidentemente fue muy practicado. Los jugadores que aparecen representados en relieves y pinturas están ataviados con ropas espléndidas y ricas joyas, que nos indican que el estatus de estos debió ser muy alto.

Para la época de la llegada de los españoles había al menos dos clases de juego: uno ritual, dedicado a los dioses y otro más profano, que tenía como propósito la diversión de sus participantes o espectadores, y es probable que haya iniciado un proceso de secularización del mismo.²²⁶ Sabemos que el juego propiciaba la realización de apuestas, no sólo entre los jugadores que se enfrentaban, sino entre los espectadores.

En las representaciones de los códices de la región nahua aparecen las canchas del juego de pelota y los jugadores portan espléndidos atavíos que nos llevan a pensar que representaban deidades: cinturones de pieles de jaguar y de otros animales, joyas que los ganadores reciben de sus adversarios, y otras representaciones más.²²⁷

²²² *Códice Tudela*, comentarios de José Tudela de la Orden. Madrid, Ediciones Cultura Hispánica del Instituto de Cooperación Iberoamericana, 1980. fol. 91r^o-91v^o

²²³ Giulhem, Oliver, *Tezcatlipoca. Burlas y metamorfosis de un dios azteca*, tr. Tatiana Sule. México, Fondo de Cultura Económica, 2004, p. 256

²²⁴ Enrique Florescano, *El mito de Quetzalcóatl*, p. 117, 119.

²²⁵ Walter Krickeberg, “El juego de pelota mesoamericano”, p. 224

²²⁶ Alfredo López Austin, *Juegos rituales*, p. 7

²²⁷ Reina de Vries, “El Yugo del Juego de Pelota como Molde para Cinturones de Cuero”, en: *The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium “The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 200*, p. 201

Son mucho más frecuentes las representaciones del juego de pelota relacionadas con el calendario adivinatorio o *tonalpohualli*. En las representaciones de las trecenas del *Tonalpohualli* del *Códice Borbónico* (19) se representa la cancha junto con una serie de símbolos y la trecena 19 está presidida por *Xochiquetzal*, la diosa joven de las flores, los banquetes y las artes femeninas, contraparte femenina de *Xochipilli/Macuilxochitl*, el dios de los juegos.²²⁸ En las veintenas *Tecuilhuitontli* y *Hueytecuilhuitl* del *Codex Borbonicus* (27) aparecen representadas canchas de juego de pelota. En *Tecuilhuitontli* se representan cuatro dioses: *Ixtlilton*, *Centeotl*, *Cihuacoatl* y *Ehecatl Quetzalcóatl*.²²⁹

La relación del juego de pelota con el sacrificio y la decapitación también se representa en algunos códices como el *Códice Magliabecchi*, en el que aparece una cancha cuyos anillos marcadores representan tres calaveras con cabelleras, símbolos de *Coatlucue*, además de cuatro calaveras en las esquinas del juego.²³⁰

La representación más frecuente, sin embargo, es la que tiene una connotación de glifo locativo, ya que al parecer hubo una gran cantidad de pueblos cuyo nombre hacía referencia a la cancha del juego de pelota,²³¹ como en el caso de la actual ciudad de Taxco, cuya población prehispánica se llamaba *Tlaxco*.

Diferentes dioses se encontraban relacionados con el juego de pelota, entre los que estaban *Xólotl* y *Quetzalcóatl*, pero también se mencionan a *Amapan* (“bandera de papel”), que era el dios en cuyo honor se sacrificaban dos cautivos en el juego de pelota durante *Panquetzalitzli*, y a *Hiappatzan*. Este último y *Amapan* presidían los juegos.

Tláloc fue otro de los dioses creadores relacionado con el juego y la alegría. Aparece representado en algunos códices en asociación con las canchas de juego de pelota, conteniendo contra otros dioses. Alfonso Caso asoció a *Tláloc* con el juego de pelota porque lo identificó con la deidad que aparece representada en la pintura mural del conjunto de *Tepantitla* en Teotihuacan. “*Tláloc*, dios de la lluvia, rara vez aparece como

²²⁸ Henry B Nicholson and Eloise Quiñones Keber, “Ballcourt images in Central Mexican Native”, en: *The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium ‘The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 2000 Leiden, June 30th-July 3rd*, p.119-121

²²⁹ *Ibid*, p.119, 121-123

²³⁰ Lotar Knauth, “El juego de pelota y el rito de la decapitación”, p. 190

²³¹ Henry B Nicholson and Eloise Quiñones Keber, “Ballcourt images in Central Mexican Native”, p. 128

jugador, sin embargo en el mural de *Tepantitla* en Teotihuacan,²³² que ha sido interpretado por algunos investigadores como patrocinador del juego, práctica a la que se dedicaban aquellos hombres que después de su muerte habían merecido pasar al *Tlalocan*”.²³³

Sin embargo, el culto a *Tláloc* era más importante porque era venerado como el dios que proveía los mantenimientos con los que el hombre podía vivir una vida buena. Sin embargo, *Tláloc* al mismo tiempo podía quitarlos, si no enviaba las lluvias, las cosechas se podían perder, castigando a los seres humanos que no apreciaban sus “tesoros”.

Es muy conocido el mito en el que los *tlaloque* y *Huémac* se enfrentan en un partido de juego de pelota, que tuvo como escenario *Tollan*. Antes de iniciar el juego se hizo una apuesta y *Huémac* fue el ganador. Se nos cuenta que al cobrar *Huémac* las ganancias de su apuesta, consideró las mazorcas de maíz ofrecidas por los *tlaloque* como insuficientes y de poco valor, exigiendo entonces piedras y plumas preciosas (“mis *chalchihuites* y mis plumas de *quetzalli*”). Los *tlaloque* accedieron a entregarle lo exigido, pero queriendo darle una lección, “escondieron” sus verdaderos tesoros (los elotes y hojas de maíz), es decir, le envían a toda la comunidad una prolongada sequía que les traerá hambre y miseria durante cuatro años. Pasados estos cuatro años los *tlaloque* les volvieron a entregar los alimentos a los hombres (los *tolteca*) a cambio del sacrificio de la hija de *Toxucuecux*, *Quetzalxotzin*, una niña que fue sacrificada en *Pantitlan*.²³⁴ Esta sequía se convirtió en un presagio que anunciaba el fin de la era tolteca y el inicio de la era mexicana. Todo porque no fue capaz de valorar los tesoros de los dioses *tlaloque* como joyas preciosas porque el alimento era considerado como un don divino al que había que saber apreciar en su justa dimensión.²³⁵

En varios mitos se narra cómo se enfrentaron en un partido de juego de pelota, *Tezcatlipoca* y *Quetzalcóatl*. La llegada de *Tezcatlipoca* a *Tollan*, en donde gobernaba *Quetzalcóatl* fue a través de un medio poco común: descendió del cielo, descolgándose por una soga que hizo de tela de araña. Más tarde, mientras estaban jugando a la pelota,

²³² Alfonso Caso identifica a la deidad representada en este mural como Tláloc, véase: “El paraíso terrenal en Teotihuacan”, *passim*; sin embargo, otros autores, como Esther Pasztory y Doris Heyden consideran que esta deidad es una diosa, a la que llaman la Diosa de la Cueva.

²³³ Lillian Scheffler, et al., *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*, p. 29

²³⁴ *Leyenda de los soles*, en: *Mitos e historias de los antiguos nahuas*, p. 197

²³⁵ *Historia de los mexicanos por sus pinturas*, en: *Mitos e historias de los antiguos nahuas*, p. 195.

Tezcatlipoca, se convirtió en tigre, lo que provocó que la gente que estaba se asustara tanto que huyó y que *Tezcatlipoca* fuera persiguiendo a *Quetzalcóatl* de pueblo en pueblo²³⁶. En este mito el triunfo de *Tezcatlipoca* obliga a *Quetzalcóatl* a abandonar *Tula*.

La lucha entre *Quetzalcóatl* y *Tezcatlipoca* es ejemplar, ya que son descritos como enemigos eternos, hijos de la pareja de dioses primordiales y por ello hermanos, representan, al parecer la alternancia de las fuerzas que cada uno de ellos encarna, antagónicas pero complementarias, por lo que comparten muchos elementos; son, además, dos figuras nocturnas que se relacionan con el cielo estrellado, cuyo antagonismo se resuelve en varios enfrentamientos²³⁷, algunos de ellos precisamente en la cancha del juego de pelota.²³⁸

Este enfrentamiento lo encontramos descrito en mitos de otras culturas: Los Gemelos Divinos contra los Señores de la Muerte; el dios *Cupanziehri* y el dios *Achuri-hierpe*, *Huitzilopochtli* y *Coyolxauhqui* y otros más. Enfrentamientos que aunque terminaban en la muerte de uno de los contendientes, simbolizan el fin de una etapa y el nacimiento de otra, el renacimiento; la sangre de los sacrificados renovaba el ciclo de la naturaleza y permitía seguir existiendo al cosmos y con él a los dioses y a los seres humanos.

2.3.3.3 Tipos de juego de pelota

Sabemos que en Mesoamérica se jugaron diferentes tipos de juego de pelota. Taladoire encontró al menos cinco formas de jugar la pelota en Mesoamérica: 1) Con la mano usando un guante); 2) Con bastón; 3) Con el pie; 4) Con la cabeza; 5) Con la cadera.²³⁹ Variaba según la región. En México-Tenochtitlan se practicó el juego de pelota de cadera, conocida como *ollamalitzli*.²⁴⁰ Aunque no conocemos las reglas precisas. Se podían enfrentar uno a uno o dos a dos o tres a tres: cada grupo se colocaba en los extremos de la cancha, la pelota se ponía en movimiento golpeándola con una mano, entonces

²³⁶ *Histoire du Mexique*, en: *Mitos e historias de los antiguos nahuas*, p. 163

²³⁷ Walter Krickeberg, "El juego de pelota mesoamericano", p. 211.

²³⁸ En el *Códice Borbónico*, Fernando del Paso y Troncoso (ed.). Ed. facsím. México, Siglo XXI Editores, 1988, lámina 27 aparece representada una escena en la que los participantes son: en la banda derecha *Quetzalcóatl* y *Cihuacoatl* y en la izquierda, *Centéotl* e *Ixtlilton* (una de las advocaciones de *Tezcatlipoca*).

²³⁹ Arturo Oliveros, "Apuntes sobre orígenes y desarrollo del juego de pelota", en: *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*, p. 43

²⁴⁰ *Códice Tudela*, p. 130

empezaba el partido. Los jugadores recibían la pelota, en su lado correspondiente y la golpeaban con la cadera o con el muslo:²⁴¹

y por la propia orden le daban los otros, hasta que hacían ciertas faltas sobre que tenían cuenta y razón; y los primeros que llegaban á las rayas con que vencían, ganaban á los otros las preseas y joyas que jugaban, que era de todo género.²⁴²

No se menciona sacrificio alguno, sino apuestas que se realizaban al iniciar los juegos. Al parecer, el propósito principal del juego *ulama* era mantener en movimiento la pelota y evitar pasar de la raya con los pies o con las manos.²⁴³ Hay indicios de que los detalles de las reglas se acordaban previamente al inicio del partido.

Durán, por ejemplo, menciona que en Tenochtitlan cuando se enfrentaban grupos opuestos de jugadores y que mientras un grupo permanecía en la parte posterior de la cancha, el ataque se realizaba por unos cuantos, los jugadores principales ubicados en el centro, “por ser el juego de la misma manera que ellos peleaban o combatían en particulares contiendas”.²⁴⁴ También se podía jugar entre individuos, particularmente entre gobernantes.²⁴⁵

El juego de pelota parece haber tenido un carácter eminentemente masculino, en el posclásico al menos. La mayoría de las descripciones y representaciones así lo confirman. Sin embargo, existen algunas figurillas que representan mujeres jugadoras de pelota, aunque ciertamente son del periodo Formativo. Bartolomé de Las Casas afirma haber presenciado partidos en los que participaban mujeres en la isla de La Española.²⁴⁶ En la región de Mesoamérica se conservan algunas figurillas de cerámica que representan jugadoras de pelota, como las de El Opeño y Xochipala, del periodo Formativo.²⁴⁷ Otras son del periodo Clásico Tardío, las encontradas en la Costa del Golfo y en Tehuantepec, Oaxaca. Ésta última forma un conjunto de 6 figurillas de jugadores de

²⁴¹ Juan Bautista Pomar, *Relación que se envió a su majestad*, en: *Nueva Colección de documentos para la historia de México*. México, Imprenta de Francisco Díaz de León, 1891, v. III, p. 29; cf. Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 534

²⁴² Juan Bautista Pomar, *Relación*, p. 28-29

²⁴³ *Ibidem*

²⁴⁴ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 213

²⁴⁵ Inga Clendinnen, *Los aztecas*, p. 194-195

²⁴⁶ Bartolomé de las Casas, *Apologética historia*, v. II, p. 350

²⁴⁷ Jane Stevenson Day, “Performing on the court”, en: *The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame*. New York, Thames & Hudson, 2001, p. 66 (fig. 65); p. 67 (fig. 66)

pelota: 4 masculinas y 2 femeninas.²⁴⁸ Esto nos hace suponer que en algún momento las mujeres también jugaban.

La cancha más importante y la más grande dentro de la ciudad de México-Tenochtitlan, era la que se encontraba en el recinto ceremonial, llamada *Teotlachtli*. La cancha sagrada fue numerada como el edificio 39 por Sahagún. En la época de la Conquista, se encontraba ubicada en un lugar opuesto, delante y al oeste del Templo Mayor,²⁴⁹ lo cual nos demuestra su importancia. El *Teotlachtli* debió ubicarse al poniente del recinto sagrado de México-Tenochtitlan, probablemente junto al *tzompantli*. Era escenario en el que se llevaban a cabo diferentes ceremonias. Además se encontraba en el recinto ceremonial el *Tezcatlachco*, en el cual también se realizaban otras ceremonias y rituales. Los restos del *teotlachtli* de Tenochtitlan se encuentra actualmente ubicado bajo la catedral metropolitana, por lo que no es visible, pero nos han quedado algunas descripciones del mismo.

Sabemos que todas las ciudades del Altiplano contaban con canchas de juego de pelota. También las había en todos los barrios de México-Tenochtitlan. Estas canchas estaban ricamente decoradas, “de acuerdo con el tamaño y la riqueza de la comunidad tenía una disposición más o menos artística.”²⁵⁰ En Tenochtitlan había una cancha de juego importante que estaba ubicada en el mercado, en ella se realizaban partidos que eran espectáculos.²⁵¹ En las principales canchas jugaban los nobles y grandes jugadores.²⁵² También entre los mayas los señores, gobernantes y nobles, eran muy aficionados al juego de pelota.²⁵³

Prácticamente no han quedado vestigios arqueológicos de las canchas de juego de pelota de los mexicas.²⁵⁴ Pero por las descripciones sabemos que las canchas eran del tipo cerrado y contaban con almenas y otras formas decorativas. Contaban con gradas para

²⁴⁸ *Ibid*, p. 70 (fig. 72), p. 71 (fig. 71)

²⁴⁹ Jeff Karl Kowalski, “Las deidades astrales y la fertilidad agrícola”, p. 321

²⁵⁰ Walter Krickeberg, “El juego de pelota mesoamericano”, p. 199-200

²⁵¹ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 533

²⁵² *Ibid*, p. 534

²⁵³ Fernando de Alva Ixtlixóchitl, *Historia de la nación chichimeca*, en: *Obras históricas*: incluyen el texto completo de las llamadas *Relaciones e historia de la nación chichimeca*, ed., estudio introd. y apéndice documental por Edmundo O’Gorman. 3a ed. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1975. 2 vols. (Serie de historiadores y cronistas de Indias; 4, 5), v. II, p. 144

²⁵⁴ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. X p. 508

los espectadores.²⁵⁵ Algunas tenían anillos decorados con la imagen del dios de juego, que tenía rostro de mono²⁵⁶ y la pelota cabía por los anillos,²⁵⁷ aunque no era el propósito hacerla pasar por ellos.

Se han encontrado algunas ofrendas con objetos relacionados con el juego de pelota en algunos puntos de la ciudad de México. Una ofrenda fue hallada en 1900 en la actual calle de República de Guatemala. Consistía en una imagen de la deidad (“Ofrenda del Dios Rojo”), que Eduard Seler concluyó que era *Xochipilli-Macuilxóchitl*. Había, además instrumentos musicales y otros objetos que sugieren que se trataba de una ofrenda para conmemorar la erección del edificio para el juego de pelota.²⁵⁸ En esta misma excavación se encontraron dos esculturas que representan sendas pelotas en piedra, colocadas sobre una base anular.

Entre 1966-1968 se encontró atrás de la Catedral Metropolitana una ofrenda, sin duda dedicada al juego de pelota sagrado. La pieza mayor es una maqueta o modelo en piedra de una cancha de juego de pelota. También había dos pelotas en piedra, una blanca y una negra. Esto iba acompañado de un colgante, en forma de cancha de juego de pelota, de un lado la cabeza estilizada del dios patrono del juego, *Xochipilli-Macuilxóchitl* y un conjunto de objetos miniatura hechos en piedra gris y verde, que representan instrumentos musicales. Se supone que era parte de la ofrenda de consagración de la construcción de la cancha del juego de pelota de Tenochtitlan.²⁵⁹

En la zona de la Ciudadela, cerca del metro Balderas, se encontraron los restos de una cancha de juego de pelota en una zona que correspondía al barrio de *Atlampa*.²⁶⁰ Este hallazgo y la representación de una cancha de juego en un documento del Archivo General de la Nación,²⁶¹ hace suponer que debieron existir numerosas canchas de juego

²⁵⁵ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 533

²⁵⁶ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 213

²⁵⁷ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. X, p. 508

²⁵⁸ Felipe Solís Olguín, “Evidencias arqueológicas de la práctica del juego de pelota en la antigua México-Tenochtitlan”, en: *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencias*, p. 146-147

²⁵⁹ *Ibid*, p. 150-151

²⁶⁰ Luis Alberto Martos López y Salvador Pulido Méndez, “Un juego de pelota en la ciudad de México”, en *Arqueología*, 2ª época. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, enero-junio, 1989, p. 83

²⁶¹ AGN. “De María Tlaco yndia con Don Luis de Paz e otros yndios sobre ciertos camellones de tierra en la parte de San Pablo”, Ramo Tierra, vol. 19, 2ª parte, exp. 3, ff 80-127

de pelota en varias zonas de la ciudad,²⁶² las cuales se usarían principalmente para la diversión y no con fines religiosos. Así debieron existir canchas de diferente jerarquía: la sagrada en el recinto ceremonial, las de los señores principales en los barrios de los nobles y, en la periferia, canchas en las que habría jugado la gente del pueblo.²⁶³ Esto contradice la afirmación de los cronistas de que el juego de pelota sólo era practicado por los nobles.²⁶⁴ Así, aunque no podemos afirmar que el juego de pelota recreación fuera jugado exclusivamente por la nobleza, si sabemos que era una de las actividades favoritas de los señores, que lo jugaban siempre que les era posible y del que también disfrutaban como espectadores y con las apuestas.²⁶⁵ También se afirma que era una forma de ejercicio, ya que el juego de pelota se comparaba con la guerra.

Un elemento que asombró a los españoles fue la forma en que saltaban las pelotas, por el material con que estaban elaboradas del *ulli*.²⁶⁶ La pelota debió ser objeto de un culto particular. Un indígena de *Coatepec*, fue procesado en 1537, por poseer objetos relacionados con la hechicería y la brujería, entre los que se encontraban dos pelotas de hule. No hay que olvidar que el hule se utilizó en muchas ceremonias religiosas como parte de las ofrendas dedicadas a los dioses. Sahagún nos dice que las pelotas eran guardadas en un lugar especial y eran cuidadas por un funcionario particular²⁶⁷ Las pelotas pesaban 3.5 kg. en promedio.

Contamos con varias descripciones de partidos entre gobernantes que fueron famosos, por sus participantes o por las apuestas que realizaban. *Axayácatl* jugó un partido previo a la guerra contra los tlatelolcas de *Moquihuix*, con la finalidad de ejercitarse en el *tlachco* o juego de pelota, tanto él como sus huéspedes. En otra ocasión retó al señor de Xochimilco para medir sus fuerzas en este pasatiempo. En este partido se jugaban los tributos que Xochimilco tenía que entregar a México-Tenochtitlan. El señor de Xochimilco, *Xihuitlémoc*, ganó la partida, pero fue muerto por los servidores de *Axayácatl*. Al día siguiente de este enfrentamiento, unos soldados mexicanos se presentaron ante el jugador demasiado afortunado y “al mismo tiempo que lo saludaron y dieron sus presentes, le echaron un

²⁶² Toribio de Benavente, *Memoriales.*, p. 534

²⁶³ Luis Alberto Martos López y Salvador Pulido Méndez, “Un juego de pelota en la ciudad de México”, p. 87

²⁶⁴ Diego Muñoz Camargo, *Historia de Tlaxcala.*, p. 135-136

²⁶⁵ Juan Bautista Pomar, *Relación*, p. 29; cf. Mercedes de la Garza, “El juego de pelota”, p. 52

²⁶⁶ Gonzalo Fernández de Oviedo, *Historia general y natural de las Indias*, ed. y estudio prel. Juan Pérez de Tudela Bueso. Madrid, Biblioteca de Autores Españoles, 1959 (59), p. 240

²⁶⁷ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. X, p. 508

collar de flores en que iba oculta una sogá” y lo ahorcaron”.²⁶⁸ *Moteczuhzoma Xocoyotzin* también gustaba de jugar entre los pasatiempos que practicó este monarca durante el tiempo en que fue cautivo de Cortés.

Los señores, además de enfrentarse frecuentemente y controlar el uso de las canchas, tenían sus propios jugadores profesionales, los que eran solicitados por otros señores para organizar grandes espectáculos, que terminaban con música y danza y que eran muy honrados y premiados por los señores.²⁶⁹

2.3.3.4 El aspecto lúdico del juego de pelota

Aunque el juego de pelota tenía una fuerte connotación religiosa, también fue una diversión popular, tuvo el carácter de pasatiempo y entretenimiento. Las canchas de juego se llenaban de espectadores que acudían a admirar las proezas de los jugadores; eran espectáculos muy galanos: “y de todas partes había mucha gente mirando el juego”.²⁷⁰

El juego descrito en México-Tenochtitlan se asemeja más a un espectáculo profano, lleno de alegría y emoción, lo cual contrasta notablemente con el rico simbolismo religioso del juego de pelota expresado en los mitos y en los códices. “Hay así, un “juego de los dioses” y un “juego de los hombres”: el primero, una recreación terrenal de la dinámica cósmica, y el segundo, una actividad profana”.²⁷¹ Se jugaba a la pelota por diversión: la gente jugaba en su barrio, y algunos partidos eran espectáculos públicos no menos llamativos de los que sería hoy un juego de fútbol. Se apostaban las riquezas en el juego de pelota y si se perdía todo y dejaban a su familia en la miseria, se apostaba la propia libertad.

En la cancha, los jugadores se esforzaban al máximo y a veces dejaban la vida en ello. Cuando llegaba el final del partido estaban sofocados y llenos de contusiones por golpear la pelota, que era muy pesada y caer para golpearla. Si se descuidaban podían morir si ésta les golpeaba en el vientre o en la cabeza.²⁷²

²⁶⁸ Fernando de Alva Ixtlilóchitl, *Historia de la nación chichimeca*, p. 144

²⁶⁹ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 212; Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. X, p. 508

²⁷⁰ Alonso de Zorita, *Breve y sumaria relación*, p. 304.

²⁷¹ Mercedes de la Garza, “El juego de pelota”, p. 53

²⁷² Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 214

La diversión no se limitaba al juego, ya que los participantes, además de cruzar apuestas hacían bromas o retaban a sus contrincantes, con amenazas de que iban a perder el juego y con ello las apuestas. Hacían burla del contrincante, lo que provocaba la risa de los espectadores. Así algunos juegos eran muy bulliciosos, aunque otros se jugaban en silencio.²⁷³

El juego se creía un antídoto contra la tristeza. Cuando el *tlatoani* estaba triste, se organizaba un partido en el que se enfrentaban dos equipos. “Al parecer el señor daba instrucciones a su equipo para que se dejara ganar, y después del partido hacía grandes obsequios a la gente. De esta forma, el pueblo tenía la alegría de ver jugar a la pelota, el gusto de ganar y el placer de recibir obsequios; el pueblo tenía circo”.²⁷⁴

2.3 El Volador

El Volador también mereció especial atención de los cronistas españoles. Algunos le llaman danza y otros le dicen juego, pero en realidad se trata de un ritual probablemente de tipo agrícola. El palo volador recibía el nombre de *teocuauhpatlanque*. Era un palo muy alto, sobre el que se montaba un bastidor que daba vueltas. Cuatro sogas atadas al bastidor colgaban y permitían el descenso circular de cuatro *voladores* que daban trece vueltas antes de llegar al suelo.²⁷⁵ Este ritual, al igual que el del juego de pelota se encontraba muy extendido por toda Mesoamérica. Lo encontramos descrito en varias fuentes, pero parece haber tenido especial importancia en dos regiones mesoamericanas: la Mixteca y la región del Totonacapan.²⁷⁶ El dios que presidía el juego era *Xiuhtecuhtli* (dios del fuego).²⁷⁷

Respecto de su significado religioso, existen varias Interpretaciones. Sabemos que se encontraba relacionado con la fertilidad y con los puntos cardinales. Stresser-Péan cree que los voladores representaban las estrellas, sacrificadas en la tierra por flechas

²⁷³ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 534-535

²⁷⁴ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. X, p. 508

²⁷⁵ Patrick Johansson, *La palabra de los aztecas*, pról. Miguel León-Portilla. México, Editorial Trillas, 1993 (Linterna mágica; 21), p. 229

²⁷⁶ Barbro Dalghren, *La Mixteca. Su cultura e historia prehispánicas*. 2ª ed. México, Univesrsidad Nacional Autónoma de México, 1966, p. 245-246

²⁷⁷ Gabriel Weisz, *El juego viviente*, p. 104

solares.²⁷⁸ Gabriel Weidsz interpreta el palo en el que se realiza el ritual como el *axis mundi*.²⁷⁹ Walter Krickeberg cree que el ritual estaba relacionado con el culto a las almas de los muertos en el campo de batalla y en la piedra del sacrificio, la indumentaria de los voladores representaría a los colibríes u otras aves que “bajan” a la tierra a disfrutar la miel de las flores.²⁸⁰

Durán utiliza el término de baile cuando nos describe el Volador: afirma que los participantes a veces se vestían pájaros y otras veces como monos²⁸¹ y expresa su admiración por esta “danza” al hablar de la osadía y sutileza de los participantes. En algunas regiones de Mesoamérica el Volador se acompañaba con representaciones teatrales, en las que los participantes usaban diversos “disfraces”. En la ceremonia de los Voladores que se realizaba en los Altos de Guatemala en la época de la conquista, la primera persona que escalaba el poste se vestía como un mono y hacía gestos que hacían reír a la gente.²⁸² Hoy los voladores huastecos le dan el nombre de Danza del Gavilán. Durán describe el juego del volador como un baile que se realizaba principalmente para el entretenimiento de los señores.²⁸³

En la región mixteca se realizaba un ritual parecido al Volador, que incluía una ofrenda y sacrificio de aves.²⁸⁴ Los participantes se disfrazaban de pájaros que simulaban descender del cielo, portando insignias huastecas; este tipo de volador se extendió al Valle de México y a Tlaxcala, por lo que sabemos durante los siglos XVII y XVIII.²⁸⁵

Semejante al Volador es el *Comegalatoaste*, danza que se practicaba en la región de Oaxaca y en Nicaragua en la época prehispánica.²⁸⁶ Este ritual se realiza sobre “una estructura que consiste en dos palos con horquetas, sobre los que descansa un palo transversal; de este eje parten algunas aspas. Cada danzante toma posición en la estrella

²⁷⁸ Weisz opina que esta interpretación es incorrecta, pues no concuerda con la identidad de los cuatro voladores, *El juego viviente*, p. 103

²⁷⁹ *Ibid*, p. 101

²⁸⁰ *Ibid*, p. 115

²⁸¹ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 200

²⁸² Virginia Reifler Bricker, *Humor ritual*, p. 168

²⁸³ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 200-201.

²⁸⁴ Barbro Dalghren, *La Mixteca*, p. 245-246

²⁸⁵ *Ibid*, p. 246

²⁸⁶ Gabriel Weidsz, *El juego viviente*, p. 117

y gira; las connotaciones solares y cosmológicas se ponen de manifiesto”,²⁸⁷ guarda cierto parecido con una rueda de la fortuna.

A diferencia de otros rituales, éste no fue prohibido después de la conquista. Quizá porque se consideró como un juego de destreza, un espectáculo y porque no se realizaban apuestas. También pudo suceder que, aunque tuviera un significado religioso, las autoridades civiles y religiosas simplemente lo consideraron poco peligroso. Lo que más admiraron fue la destreza de los “voladores”. Lo relacionaron con la “maroma” que se practicaba en España,²⁸⁸ como un espectáculo. Quizá creyeron que podía ser desligado de las creencias antiguas. Las mismas autoridades tomaron su control al convertirlo en un espectáculo público.

2.4 El *patolli*

Tenemos poca información acerca de este juego, si comparamos con la que poseemos del juego de pelota. Su nombre *patol* en náhuatl, alude los frijoles y los trozos de caña verde servían como “dados” en el juego, *patolli* es una variedad de frijol, con los que se iba indicando el número de casillas que se podía avanzar en cada ocasión.²⁸⁹

En las fuentes se describe como un juego que llevaba al “vicio” de las apuestas y no escapó a los frailes su relación con los augurios y aunque quizá no fue totalmente comprendido, su práctica fue rápidamente prohibida. El *patolli* tuvo una estrecha relación con los augurios y el azar.

No sabemos exactamente la extensión que tuvo este juego u otros similares, aunque debió estar muy extendido en el Altiplano central y sabemos que fue conocido también por las culturas de Centroamérica y Yucatán.²⁹⁰

El juego se realizaba sobre un petate sobre el que se pintaba una cruz con cuadros o rayas con hule derretido y que servían de “casillas” para ir avanzando. El hule que se usaba en las divisiones del tablero se mezclaba con una hierba llamada *chichicpactli*,

²⁸⁷ *Ibidem*

²⁸⁸ La maroma era el circo callejero, usual en la Europa medieval y que era realizado por saltimbanquis que iban de ciudad en ciudad

²⁸⁹ Alfonso Caso, “Un antiguo juego mexicano: el *patolli*”, en: *El México antiguo*, t. II, n° 9. México, 1925, p. 203.

²⁹⁰ *Ibid*, p. 210

aunque también se podía usar hollín de pino.²⁹¹ Los jugadores se repartían en dos bandos o grupos y a cada uno le correspondían seis piedras pequeñas, azules o rojas. Luego se lanzaban los frijoles que estaban marcados con puntos, los arrojaban sobre la estera y avanzaban en la cruz, tantas “casillas” cuantos puntos hubieran salido. Los jugadores realizaban algunos rituales para solicitar el favor y la fortuna de los dioses. Poco conocemos sobre las reglas del juego, pero sabemos que a veces se usaban cañas como “dados”.²⁹²

Es muy probable que el juego del *patolli* haya sufrido cambios a lo largo del tiempo, porque se han encontrado tableros que tienen diferentes formas y número de casillas. Incluso es probable que hayan existido diferentes variantes del juego y cuya existencia no consignaron los cronistas. En el sudoeste de Estados Unidos se empleaba un círculo consistente en diez depresiones por cuadrante. Los españoles vieron que el juego guardaba un parecido evidente con el juego del *parchisi* de las Indias Orientales. Por eso, Sahagún lo compara con el juego como de dados, similar al juego de alquerque o castro, pasatiempo en el que los nobles españoles cruzaban apuestas.²⁹³ Al parecer fue el segundo pasatiempo preferido de los señores.²⁹⁴ Sabemos que lo jugaba *Maxtla*,²⁹⁵ y también el *cazonzi*, señor de los *purépechas*.²⁹⁶

El *patolli* también tuvo simbolismo religioso, que se ha interpretado de distintas maneras. Gabriel Weidsz considera que era un ritual, una relación con los dioses del fuego.

Las piezas o frijoles que mencionan los cronistas podían ser rojos y azules, [.....]. Los elementos calóricos formaban parte del acto invocatorio, de tal manera que el fuego y el incienso figuran como entidades endiosadas. Los frijoles eran cinco, aspecto numérico que es análogo al de *Macuilxochitl* (Cinco Flor). Si se deseaba que apareciera el número dos invocaban a *Ometochtli* (Dos Conejo).²⁹⁷

Sin embargo, el principal simbolismo del *patolli* parece haber sido calendárico y astronómico. El tablero encontrado por Hermann Beyer contiene 52 “casillas”,²⁹⁸ que si se cuentan doblemente, por ser dos los bandos que las recorren da un total es de 104

²⁹¹ Gabriel Wiedsz, *El juego viviente*, p. 106

²⁹² Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. X, p. 508

²⁹³ *Ibid*, Libro VIII, cap. XVII, p. 527

²⁹⁴ *Ibidem*

²⁹⁵ Fernando de Alva Ixtlixóchitl, *Relaciones históricas*, p. 369

²⁹⁶ *Códice Tudela*, p. 106

²⁹⁷ *Ibidem*

²⁹⁸ Jacques Soustelle, *La vida cotidiana de los aztecas*, p. 164

casillas, lo que muestra su relación con el calendario, ya que 52 son los años que hay en un *xiuhmolpilli*; y 104 los que hay en un *huehuetiliztli*.

El juego tenía un significado solar y su dios patrono era *Macuixóchitl*, un dios con connotaciones solares. Había algunos dioses que presidían directamente los juegos y la alegría. En este grupo destacaban definitivamente *Xochipilli* y *Xochiquetzal*, pareja que simbolizaba, representaba y presidía todo lo relacionado con el amor carnal y con la belleza. También se relacionaban con las artes y con la creación artística. Son dioses de la alegría y de los juegos, sobre todo de los juegos de azar, particularmente el *patolli*. Junto a estos dioses se encontraban *Macuilxóchitl*, *Tlazoltéotl*, *Huehucóyotl*, *Ahuiatéotl* y otros más.

El *patolli* del Pedregal está orientado exactamente hacia los cuatro puntos cardinales.²⁹⁹ *Macuilxóchitl*, patrono del juego, es una deidad que simboliza el equilibrio y punto central, sobre todo por su nombre: Cinco Flor, que hace referencia a los puntos cardinales y al centro.³⁰⁰ Algunos tableros recuerdan los cuatro rumbos del universo; el movimiento de las fichas, que se mueven por las aspas, evoca la circulación de las fuerzas sagradas que ascienden y descienden por los soportes de los cuatro rumbos y dan lugar a la vida en la tierra.

Se han encontrado tableros de este juego en varios sitios arqueológicos. En Teotihuacan varios tienen forma de cruz de malta y están esgrafiados en el piso.³⁰¹ En el piso de algunos edificios huastecos hay pinturas de tableros del *patolli*.³⁰² En el área maya, han aparecido representaciones, aunque diferentes a los del centro. Otros tableros aparecieren representados en la cerámica del complejo de Bayal, del clásico terminal (830-930 d. C.) son más parecidos a los *patolli* ilustrados en los códices. A pesar de que los *patolli* encontrados en estos sitios guardan diferencias geométricas importantes, las funciones adivinatorias seguramente fueron similares.³⁰³ También pudo tratarse de variantes del juego.

²⁹⁹ Alfonso Caso, "Un antiguo juego mexicano", p. 209-210

³⁰⁰ Gabriel Weidsz, *El juego viviente*, p. 108

³⁰¹ Aveni, Anthony, *Observadores del cielo en el México antiguo*, tr. Jorge Ferreiro. México, Fondo de Cultura Económica, 1991, p. 262-263

³⁰² *Ibid*, p. 264

³⁰³ Gabriel Weidsz, *El juego viviente*, p. 74-75

Al parecer, jugar al *patolli* daba pretexto para que los jugadores y los espectadores consumieran pulque. Algunos jugadores eran aficionados a realizar apuestas, los cronistas los describen como envidados que, aún después de haberse prohibido durante el periodo virreinal, muchos de ellos “huían de los servicios personales y obras de común por estarse jugando todo el día”.³⁰⁴ Los aficionados a este juego andaban todo el día buscando el menor pretexto para jugar y apostar.³⁰⁵ Los jugadores viciosos eran muy mal vistos, sobre todo la gente del pueblo., porque de los nobles, se dice que jugaban “por recreación y alivio de sus continuas guerras y trabajos que no por interés”.³⁰⁶

Los dioses protectores del *patolli* eran *Ometochtli* y *Macuixóchitl*. El primero era también dios del pulque y se representa junto al tablero de *patolli* que aparece representado en el *Atlas de Durán*. *Macuixóchitl* era el protector de los que habitaban el palacio y su imagen aparece representada junto al tablero del *patolli* en el *Códice Magliabecchiano*.³⁰⁷

Según Durán había muchos otros juegos, que eran practicados por todos, aunque no los describe:

Los cuales juegos eran muchos y diversos, con diferentes instrumentos y maneras. Jugaban el juego del alquerque, o de las damas, imitando el juego que nosotros jugamos del ajedrez, prendiendo las chinas el uno al otro las cuales piedras servían de piedras, las unas blancas y las otras negras.³⁰⁸

Encontramos la descripción de otro juego que se realizaba sobre un encalado que tenía unos pequeños hoyos:

a manera de fortuna y el uno tomaba diez piedras y el otro otras diez y el uno ponía sus piedras por la una acera y el otro por la otra, en contrarias partes y una cañuelas hendidas por medio daban en el suelo y saltaban en alto y tantas cuantas cañuelas caían lo hueco hacia arriba tantas casas adelantaban sus piedras y así seguía el uno al otro y todas cuantas chinas le alcanzaban se las iba quitando, hasta dejarle sin ninguna y acontecía haberle quitado cinco o seis y con los cuatro que le quedaban decirle también las cañuelas que revolvía, sobre el otro, y ganarle el juego.³⁰⁹

³⁰⁴ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 208

³⁰⁵ *Ibid*, v. II, p. 209

³⁰⁶ *Ibid*, v. II, p. 216

³⁰⁷ *Códice Magliabechi: The Book of the Life of the Ancient Mexicans containing an account of Their Rites and Superstitions*. An Anonymous Hispano-mexican Manuscript Preserved at The Biblioteca Nazionale Centrale, Florence Italy, reproduces in facsimile with an introduction, translation, and commentary by Zelia Nuttall. Berkeley, University of California, 1903, p. 48 (60r)

³⁰⁸ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 203

³⁰⁹ *Ibid*, p. 203-204

Desafortunadamente, no hemos encontrado más información sobre éstos y otros juegos, sin embargo, la afirmación de Durán de la existencia de muchos juegos nos confirma que los había variados y se practicaban de manera frecuente y que los juegos de azar fueron los preferidos.

Bernal Díaz del Castillo nos describe un juego practicado por el *tlatoani Motecuhzoma*, al que era muy aficionado y solía divertirse con él durante su cautiverio por los españoles. Le llama *totoloque* y lo describe así:

“... y aunque algunas veces jugaba el Montezuma con Cortés al *totoloque*, que es un juego que ellos así le llaman, con unos bodoquillos chicos muy lisos que tenían hechos de oro para aquel juego, y tiraban con aquellos bodoquillos algo lejos a unos tejuelos que también eran de oro, e a cinco rayas ganaban o perdían ciertas piezas e joyas ricas que ponían. Acuérdomme que tanteaba a Cortés Pedro de Alvarado, e al gran Montezuma un sobrino suyo, gran señor; y el Pedro de Alvarado siempre tanteaba una raya de más de las que había Cortés, y el Montezuma lo fió, decía con gracia y risa que no quería que lo tantease a Cortés el Tonatio, que así llamaban al Pedro de Alvarado; porque hacía mucho *ixoxol*, en lo que tanteaba, que quiere decir en su lengua que mentía, que echaba siempre una raya de más.”³¹⁰

Como advertimos en esta descripción es muy distinta la forma en que se perciben las pérdidas del juego los mexicas y los españoles. Mientras Moctezuma ve con toda tranquilidad que Alvarado hace trampa y se burla de la ambición del conquistador, como con un aire de superioridad. Son dos formas diferentes de concebir el juego y la apuesta.

2.5 Las apuestas

Un aspecto que fue destacado por los cronistas en relación con algunos juegos es el de las apuestas. Éste fue un motivo de preocupación para los frailes, ya que afirman que los mexicas eran aficionados a las apuestas y para los religiosos, esto los llevaba a cometer idolatrías.³¹¹ Varios de los cronistas nos refieren que los mexicas eran muy dados a las apuestas y a los juegos de azar, la pasión por la apuesta parece haber sido una práctica generalizada. Desde la época de la llegada de los españoles se admiraron por la inclinación de los indígenas hacia las apuestas. Desde el más bajo *macehual* hasta el noble más encumbrado, todos gustaban apostar. Los conquistadores lo celebraron, los frailes lo condenaron y las autoridades virreinales lo persiguieron, pero no lograron que se abandonaran las apuestas.

³¹⁰ Bernal Díaz del Castillo, *Historia verdadera*, p. 281

³¹¹ *Códice Tudela*, p. 106-107

Las apuestas se realizaban en casi todos los juegos, pero las crónicas mencionan dos en particular: el *patolli* y el juego de pelota. Bernal Díaz del Castillo menciona otros juegos en que se realizaban apuestas:

“el del boliche que en esta costa llaman chuza, el del ancla y otros que es dificultoso impedir el uso de ellos, a causa de que los Justicias dan expresa licencia para semejantes juegos y perciben dinero de los inventores y postores de ellos.”³¹²

El aparente control que imperaba en la vida de los mexicas, contrastaba con las apuestas, ya que se realizaban con verdadera pasión.

Para los mexicas el *patolli* encerraba una especie de contradicción entre el espíritu severamente religioso y su pasión por el juego; entre el juego en su sentido puramente lúdico y el que formaba parte de una fiesta religiosa o de un ritual. La naturaleza del *patolli* invita acaso a reflexionar sobre cuál podía haber sido la noción de azar en un mundo que, en apariencia, estaba perfectamente regulado. Para comprender esta extraña imbricación entre lo sagrado y lo profano hay que recordar que el universo del pensamiento náhuatl no estaba constituido conforme al modelo occidental.³¹³

Sin embargo, si relacionamos esto con la noción de equilibrio a que nos referimos antes, podremos entender que una vida llena de sacrificios, ayunos y ofrendas a los dioses podía encontrar su equilibrio en el desenfreno de la pasión por las apuestas.

Algunas fuentes afirman que el juego de pelota era el principal promotor de las apuestas, en las que participaban miembros de todos los grupos sociales.³¹⁴ Se apostaban diversos objetos de lujo,³¹⁵ si los que apostaban contaban con ellos para poder “pagar”. Se apostaban objetos comunes y corrientes si los apostadores eran *macehualtin*. Pero cuando el que apostaba no poseía fortuna alguna, entonces apostaba su misma libertad o la de su mujer e hijos, a quienes podía perder. La afición a las apuestas escandalizó a los frailes, tanto por cuestiones religiosas, como por la pérdida de los bienes a que se arriesgaban los apostadores. Se queja fray Diego Duran de que:

...tenían juegos y maneras de perder sus haciendas y a sí mismos, después de pérdidas se jugaban y se volvían esclavos perpetuos, de los cuales ganaban y perdían juntamente

³¹² Quezada, Noemí, “La danza del Volador y algunas creencias de Tempoal en el siglo XVIII”, en *Tlalocan*, vol. VII, 1977, p. 362.

³¹³ Luis Gerardo Morales Moreno, “El juego de los dioses”, p. 45

³¹⁴ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. XVII, p. 526-527; cf. Diego Durán, *Historia de las Indias*, v.II, p. 208

³¹⁵ Santiago Ávila Sandoval, nos dice que: “Ixtlilxóchitl relata que en una ocasión *Nezahualpilli* apostó su recinto contra tres espolones de guajolote con *Motecuhzoma*, también en un juego de pelota. Evidentemente *Nezahualpilli* no perdió pues *Motecuhzoma* nunca ostentó entre sus títulos el de *Aculhua Tecuhtli*”, “La vida cotidiana del último *tlatoani* mexica”, p. 293

las vidas, pues era notorio que vuelto esclavo venían a parar en ser sacrificados a sus dioses.³¹⁶

Lo que más pesaba al fraile era que apostando perdieran sus almas, puesto que terminaban sacrificados a los dioses sin remedio de salvación cristiana.

Queremos hacer aquí un breve comentario sobre la visión de la riqueza entre los mexicas. Desde luego, riqueza significaba poseer bienes materiales, sin embargo, los mexicas no buscaban acumularla porque creían peligroso hacerlo y no era una sociedad mercantilista.

La mordedura del jaguar o de la cueva que se cierra ante los pasos de los exploradores codiciosos, la mordedura de la vagina dentada que devora el sexo y la sustancia del hombre, constituyen los peligros a los que se enfrentan los hombres durante el acto de creación o de adquisición de riquezas.³¹⁷

Tezcatlipoca, dios relacionado con la riqueza se burlaba de los hombres y constantemente los ponía a prueba. Es posible que esta creencia fuera un mecanismo para inhibir el interés por obtener fortuna o riqueza, por ello era mal visto quien la buscaba a través del juego.

Definir el significado del azar es difícil, ya que se trata de un concepto ambiguo. Sin embargo, podemos afirmar que el azar está relacionado con la fortuna, con los eventos aleatorios, contingentes. Desde la Antigüedad, el azar estuvo relacionado con los juegos y con las apuestas, con el riesgo de perder o ganar. ¿Qué significó el azar para los mexicas?

Para los mexicas el azar no era una mera ocurrencia, ni el acontecer sin explicación. Como afirma Gabriel Weidsz, “El azar se ubica en un contexto sacralizado, especialmente cuando se emplea en los cálculos adivinatorios”.³¹⁸ El azar era, probablemente, el capricho de los dioses, particularmente de *Ometecuhtli* y de *Tezcatlipoca*.

Hay que señalar que esta concepción del ser humano, a la vez aplastado por el peso del destino implacable y juguete impotente de los dioses burlones –concepción utilizada oportunamente por los religiosos para denigrar las creencias autóctonas-, constituía en efecto uno de los temas recurrentes de ciertas composiciones poéticas indígenas.³¹⁹

El dios *Ometecuhtli*, está asentado en el décimo tercer cielo y ve a los hombres burlonamente, como si fueran sus “juguetes” Acerca del dominio de *Ometecuhtli* sobre el destino de los seres humanos, resulta muy ilustrativo un poema que se refiere al dios de

³¹⁶ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 215

³¹⁷ Guilhem Oliver, *Tezcatlipoca*, p. 184

³¹⁸ Gabriel Weidsz, *El juego viviente*, p. 106

³¹⁹ Guilhem Oliver, *Tezcatlipoca*, p. 39

la dualidad, afirma que los hombres tienen como destino el de ser juguetes del dios, quien se divierte viendo sus infortunios, teniéndolo en sus manos al hombre y manejándolo a su antojo; su diversión principal es observar a los hombres se mueven como si fueran sus juguetes:

1. Nuestro señor. El dueño del cerca y del junto
2. Piensa lo que quiere, determina, se divierte
3. Como él quisiera, así querrá
4. En el centro de la palma de su mano nos tiene colocados, nos está moviendo a su antojo
5. Nos estamos moviendo, como canicas estamos dando vueltas, sin rumbo nos remece
6. Le somos objetos de diversión: de nosotros se ríe³²⁰

Según la interpretación de Miguel León-Portilla, *Ometecuhtli* era literalmente el dueño del destino de los hombres, y quien enviaba sus influencias a través del *Tonalpohualli*, esa confluencia de influencias divinas que se podía apoderar de los hombres en los distintos espacios-tiempos. Así pues, *Ometecuhtli* tiene a los hombres atrapados a su merced, los maneja a su antojo, es el dueño de los destinos.

A pesar de saber de esta afición sabemos que será difícil penetrar en el secreto del simbolismo del azar mexica.

La mirada inquisitiva de Durán concibió el juego de los dioses como un despreciable vicio de tahúres. Con sus palabras, convirtió a la fiesta y su libre albedrío en un acto diabólico y disoció la fiesta sagrada del acto lúdico con lo que se perdió la posibilidad de comprender el significado profundo que daban los antiguos mexicanos a las relaciones entre el deber y el placer, el destino y el azar.³²¹

La idea del destino, proporcionado por los dioses, era una manera de intentar controlar el porvenir, de ahí que el *tonalpohualli* tuviera tanta importancia. El hecho de que el *tonalpohuque* buscara alternativas para no imponer una fecha demasiado adversa, indica el interés, pero también la creencia, en poder burlar ese destino. Tanto por medios mágicos como a través de ritos religiosos, el mexica procuró minimizar las influencias adversas que, creía, los dioses le han enviado. Los sacerdotes podían contribuir a mejorar la influencia que un niño recién nacido ha recibido; también se creía que la conducta de los seres humanos podía también influir en la mejora del destino: si alguien nacía bajo un signo adverso, debía llevar una vida de sacrificio y penitencia, lo que le daría un mejor destino.

³²⁰ *Manuscrito 218-20 de la Colección Palatina de la Biblioteca Medicea Laurenziana Códice Florentino*, ed. facsím. México, Archivo General de la Nación, 1979, Libro VI, fol. 43v; citado en Miguel León-Portilla, *La filosofía náhuatl*, p. 200

³²¹ Luis Gerardo Morales Moreno, "El juego de los dioses", p. 49-50

El juego, la alegría, el azar se convertían así, en el destino de los hombres, es decir, en una carga que los dioses les enviaban.³²² Era una forma de explicar la existencia de algunas conductas relacionadas con los juegos y la alegría, que no eran tan bien vistas.

Las trecenas *ce ozomatli*, *ce océlotl* y *ce xóchitl* inclinaban a los nacidos en estos signos a las artes y los oficios. Los nacidos en las trecenas *ce calli*, *ce cóatl*, *ce mázatl* eran los peores: serían borrachos de todo tipo, inclinados a los placeres, regocijos y chocarrerías de todo tipo; particularmente los nacidos bajo el signo *ce calli* se volvían ladrones, salteadores, grandes jugadores, se atreverían a engañar en el juego o perderían toda su fortuna en él e incluso llegarían a robar a sus padres para seguir jugando. Si eran mujeres, éstas serían torpes, bobas, tochas, risueñas, soberbias y vocingleras, chismosas, difamarían a los demás.

El signo de *xóchitl* se relacionaba con los placeres, la alegría y la diversión y se asociaba con los que se dedicaban a las artes, los oficiales y los artistas, como a quienes se dedicaban a la música y el canto, así como a la poesía. Era el signo relacionado con los dioses del placer, del amor, como Xochipilli, *Xochiquetzal*, *Macuixóchitl*, pero también se relaciona con *Ahuiatéotl*, y los demás dioses del placer corporal, asociados con el placer carnal, sexual. Los nacidos bajo este signo tenían inclinaciones lascivas que sólo podían revertir con mucha disciplina, inclinaciones que la sociedad mexicana pretendió encauzar hacia las artes y los oficios manuales. Así, creían que los que nacían bajo el signo *xóchitl* podían neutralizar la mala influencia del signo induciéndolos hacia la creación de poesía, música y arte; las mujeres debían dedicarse a ser labranderas.

El signo *ozomatli*, también se relacionaba con los placeres en esta tierra; en general los monos eran símbolo de la diversión y de la alegría.

Seler explica que otro numen, el mono, *Ozomatli*, el signo del décimo primer día del calendario mexicano, fue considerado como un animal de diversión, de alegría y de la danza, vinculado además con el arte, con *Macuixóchitl* y con *Xochiquetzal*. La relación *Macuixóchitl* y Coyote Viejo requiere una investigación más a fondo.³²³

Es pertinente recordar que los monos son considerados como “hombres” inferiores, ya que son lo que quedó de una humanidad pasada que no adoraba a los dioses. Fueron

³²² Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 68

³²³ María Sten, *Ponte a bailar, tú que reinas. Antropología de la danza prehispánica*. México, Editorial Joaquín Mortiz/Grupo Editorial Planeta, 1990, p. 52-53

convertidos en monos precisamente por no rendir tributo a sus creadores. Un ser humano que actúa como mono “remeda” el comportamiento humano, de ahí que provoque risa y sea objeto de burla de parte de quienes lo rodean.

Los hombres que nacían bajo cualquiera de los signos más nefastos, tenían que luchar contra sus “tendencias” a los placeres, la alegría y la diversión, contra el desorden y la transgresión. Sólo mediante la penitencia y el autosacrificio podrían agradar a los dioses y tener una vida buena.

Sabemos que hubo otros pasatiempos y diversiones. En este rubro podemos incluir: fiestas y banquetes, bailes, cantos y algunas otras actividades recreativas, además de los juegos. El contexto de estas actividades era predominantemente religioso y muchos de sus aspectos consecuentemente presentan un lado algo serio, extraño frente a las concepciones europeas de diversión, recreación o pasatiempo. Sin embargo, contribuyeron a la alegría y regocijo del pueblo mexicana.³²⁴

2.6 Música y danza

En la mayoría de las culturas, la música y la danza han acompañado por lo general a las ceremonias religiosas. Algunos autores consideran que las danzas fueron originalmente rituales religiosos, aunque tienen un aspecto lúdico. Entre los mexicas hubo dos tipos de danza: la *macehualiztli*, de carácter ritual y sagrado y el *netotiliztli*, baile de diversión. El primero tenía un carácter totalmente ceremonial o religioso era una forma de venerar a los dioses.³²⁵

tenían este baile por obra meritoria, así como decimos merecer uno en las obras de caridad, de penitencia y en las otras virtudes hechas por buen fin. De este modo *macehualo* viene su compuesto *tlamaceualo*, por hacer penitencia ó confesión, y estos bailes más solemnes eran hechos en las fiestas generales y también particulares de sus dioses, y hacíanlos en las plazas.³²⁶

La danza *macehualiztli* era una forma de penitencia que se realizaba para “merecer” los favores de los dioses. La *netotiliztli*, según Motolinia, se ejecutaba con el sólo propósito de divertirse, era un “baile de regocijo”, que se realizaba en las fiestas del ciclo de vida.³²⁷

³²⁴ Munro S. Edmonson, “Play, Games, Gossip and humor”, p. 192

³²⁵ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 339-340

³²⁶ *Ibid*, p. 344

³²⁷ *Ibidem*

Las danzas iban acompañadas con música: cantos y sonido de tambores, flautas, raspadores, sonajas, arcos, silbatos, cornetas o tubos. Este era el uso formal y ritual de la música; pero también muchos de los instrumentos servían para el entretenimiento personal y para la danza recreativa simplemente o incluso como juguetes.³²⁸ También existía una gran diversidad de cantos y música cada una de los cuales recibía un nombre diferente según fuera la forma en que se bailaba, y también dependían del propósito que tenían.

Otras muchas maneras de bailes y regocijos tenían estos indios por las solemnidades de sus dioses, componiéndoles a cada ídolo sus diferentes cantares, según sus excelencias y grandezas.³²⁹

Las ceremonias públicas más importantes incluían el canto de poemas sagrados (*cuicatl*) que eran acompañados por grupos de músicos, por danzas (*macehualiztli* y *netotiliztli*) y procesiones (*tlayahualoliztli*), en las cuales usualmente participaban las imágenes vivientes de los dioses (*in ixiptla in teteo*).

La música y las danzas generalmente eran el prelude de las ceremonias religiosas, y solían durar varios días. Comenzaban desde el atardecer y duraban hasta el día siguiente. Desde la noche anterior:

daba principio, a la luz de las antorchas, el canto y la música de las flautas, tambores y caracoles. Simultáneamente, o poco después, comenzaban las diversas danzas propias de cada solemnidad, llamadas *tlamacehualiztli*, entendidas como bailes de “mercedimiento” ante los dioses.³³⁰

En otras ocasiones las danzas se realizaban durante el día, desde el amanecer hasta el medio día.³³¹ El dios que presidía las danzas era *Ixtlilton*, “El Negrillo”, que era una de las advocaciones de *Tezcatlipoca*.³³²

Los músicos y cantores no tenían libertad para realizar sus creaciones, había patrones bien establecidos de antemano y se reunían para recibir instrucciones del *tlatoani* y para ensayar los cantos y danzas que se realizaban durante las ceremonias religiosas.³³³ Los bailes se ensayaban, pero los ensayos no se limitaban al *cuicacalli*, ya que sabemos

³²⁸ Amos Segala, *Literatura náhuatl. Fuentes, identidades, representaciones*, tr. Mónica Mansour. México, Editorial Grijalbo / Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1990 (Los Noventa; 49). p. 201

³²⁹ Diego Durán, *Historia de las Indias de la Nueva España*, v. II, p. 199

³³⁰ León-Portilla, *Las literaturas indígenas de México*. 2ª ed. México, Fondo de Cultura Económica / Editorial MAPFRE, 1992, p. 226

³³¹ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 340

³³² *Ritos, sacerdotes y atavíos de los dioses*, p. 127

³³³ María Sten, *Ponte a bailar, tú que reinas*, p. 31-32

también que había un lugar especial en el palacio del monarca que se usaba para este propósito.³³⁴

Las *macehualiztli*. se realizaban con suma precisión y cualquier falta se castigaba, pues se trataba de pedir o agradecer algo a los dioses, quienes eran muy exigentes al respecto.

El carácter mágico de la danza, por medio de la cual se podía obtener las mercedes de los dioses, aniquilar al enemigo así como los lazos místicos con los cuatro puntos cardinales del universo, hacían que cualquier omisión fuera severamente castigada.³³⁵

Los bailes y música rituales tuvieron un carácter lúdico que permitía su disfrute a quienes participaban en ellas. .A lo largo de las veintenas se llevaban a cabo diversas danzas, enseguida mencionamos algunas:

En la fiesta de *Tlacaxipehualiztli* se ejecutaba una danza alrededor del *techmalácatl*. Esta danza se llamaba *motzontecamaitotía*. “baile de los dueños de los cautivos”. Eran 12 o 15 los sacerdotes usaban la piel de los desollados y realizaban el baile ritual.³³⁶ Después se realizaba otra danza en la que participaban guerreros y *ahuianime*, quienes se entrelazaban las manos y culebreaban.³³⁷

En *Tóxcatl* se realizaba una danza en la que participaban las doncellas que bailaban alrededor de un fogón. Los jóvenes bailaban por separado de las doncellas. El baile recibía el nombre de *toxcatcholoa* y *tlannahua*, y en ella los participantes saltaban.³³⁸ En otro lugar danzaban la gente del palacio y los guerreros, que se entrelazaban las manos y culebreaban “a manera de las danzas que los populares hombres y mujeres hacen en Castilla la Vieja”.³³⁹ Las doncellas iban emplumadas y el baile se llamaba *tlannahua*.

Durante *Etzalcualiztli*, después de comer *etzali*, algunos de los participantes; se disfrazaban con distintos atavíos y, con unas ollas en las manos, iban de casa en casa,

³³⁴ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. XIV, p. 519

³³⁵ María Sten, *Ponte a bailar*, p. 44

³³⁶ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 187

³³⁷ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXI, p. 110-111. Diego Durán nos describe estos bailes de guerreros y *ahuianime*, sólo que asegura que se realizaban habitualmente, en el *cuicacalli*, *Historia de las Indias*, v. II, p. 201

³³⁸ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXIV, p. 119-120: véase Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 54

³³⁹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXIV, p. 121

pidiendo *etzalli*. En las puertas cantaban y bailaban, amenazando a los dueños con dañarles la casa si no satisfacían la demanda. Iban en grupos de dos a cinco jóvenes y duraba toda la noche.³⁴⁰

En *Tecuilhuitontli* bailaban mujeres para alegrar a la semejanza de *Huixtocíhuatl*. Este baile se realizaba durante 10 días y para ejecutarlo usaban de una cuerda.³⁴¹

Durante *Huei Tecuilhuitl* bailaban al anochecer, encendían una hoguera y alrededor de ella se realizaba la danza. Participaban los guerreros que se colocaban de dos en dos, con una mujer en medio. Todos iban ricamente ataviados.³⁴² Durante esta misma veintena se realizaban danzas y cantos alrededor de la semejanza de la diosa *Xilonen*, las mujeres bailaban alrededor suyo durante toda la noche. Al día siguiente bailaban los hombres. Las mujeres se ataviaban con plumas rojas piernas y brazos.³⁴³ Después del sacrificio de la semejanza de la diosa, las mujeres de todas las edades bailaban solas.³⁴⁴

En *Tlaxochimaco* se realizaba una danza en el patio del templo de *Huitzilopochtli*. Los guerreros más valientes eran los que guiaban la danza y les seguían los demás, colocados en orden de importancia. En esta danza participaban también las *ahuianime*.³⁴⁵

En *Xócotl Huetzi* los prisioneros danzaban hasta la puesta del sol antes de ser sacrificados.³⁴⁶ Después del sacrificio se realizaba otra danza en la que iban hombres y mujeres ordenados y cantando. El patio se llenaba por completo, de tal manera que “no había por donde salir, estando todos muy apretados”.³⁴⁷

En la veintena de *Teutleco*, después de realizar algunas representaciones y juegos, se juntaban por los barrios y calles para danzar trabados de las manos. Se pintaban los brazos y el cuerpo. El baile duraba desde el mediodía hasta la noche, durante dos días.³⁴⁸

³⁴⁰ *Ibid*, Libro II, cap. XXV, p. 127

³⁴¹ *Ibid*, Libro II, cap. XXVI, p. 132

³⁴² *Ibid*, Libro II, cap. XXVII, p. 135

³⁴³ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXVII, p. 138-139

³⁴⁴ *Ibid*, Libro II, cap. XXVII, p. 140

³⁴⁵ *Ibid*, Libro II, cap. XXVIII, p. 141

³⁴⁶ *Ibid*, Libro II, cap. XXIX, p. 143-144

³⁴⁷ *Ibid*, Libro II, cap. XXIX, p. 145

³⁴⁸ *Ibid*, Libro II, cap. XXXI, p. 154

Durante *Títitl* la imagen de *llamatecuhtli* era ataviada debidamente y obligada a danzar y mientras lo hacía lloraba y suspiraba.³⁴⁹ Después de su sacrificio era decapitada. Un sacerdote (probablemente) tomaba la cabeza de la mujer sacrificada por los cabellos e iniciaba una danza guiando a los demás, personificaciones de los dioses.³⁵⁰ Luego el que iba adornado con los atavíos de la diosa *llamatecuhtli* hacía un baile solo:

hacía continencias, volviendo hacia atrás, como haciendo represa, y alzaba los pies hacia atrás. Llevaba en la mano por bordón una caña maciza sobra que estribaba. Esta caña tenía tres raíces y su cepa, y aquella iba hacia arriba, y puesta hacia abaxo . A esta manera de bailar decían “recula.”³⁵¹

También hay descripciones de los bailes que realizaban las imágenes de los dioses, *ixiptla*. Las imágenes podían bailar solas o en bailes colectivos. A veces los fieles bailaban frente a las imágenes vivientes de los dioses para darles placer, para alegrarlos o divertirlos.

Dentro de las danzas ceremoniales destacan los bailes que realizaban los guerreros y *ahuianime*, eran bailes que probablemente propiciaban el inicio de relaciones entre los participantes, quienes, aunque tenían prohibido tocarse durante el baile, podían pasar la noche juntos, al finalizar el ritual, e iniciar alguna relación. A la menor equivocación y el sobrepasarse en los acercamientos entre los jóvenes y las muchachas, eran castigados.³⁵²

Había una estrecha relación entre la guerra y las danzas. Garibay sugiere que este tipo de danza es una metáfora de la guerra. Y Guilhem Oliver afirma que: “Antes de lanzarse al asalto, los guerreros eran animados por músicos entre los cuales los flautistas ocupaban un lugar importante”.³⁵³

Los bailes tipo *netotiliztli* aunque se puede pensar que tenían un sentido más relajado, de divertimento y regocijo, también se ejecutaban con gran precisión,³⁵⁴ y también tenían un significado ritual y religioso y se realizaban en diversas ocasiones. Los estudiantes del

³⁴⁹ *Ibid*, Libro II, cap. XXXVI, p. 169

³⁵⁰ *Ibidem*

³⁵¹ *Ibid*, Libro II, cap. XXXV, p.168

³⁵² Inga Clendinnen, *Los aztecas*, p. 168

³⁵³ Guilhem Oliver, *Tezcatlipoca*, p. 383

³⁵⁴ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. I, p. 194

telpochcalli acudían al *cuicacalli* y bailaban todas las noches, porque diariamente se divertían por “pasatiempo” los guerreros y caballeros bailando con las *ahuianime*.³⁵⁵

Una danza de divertimento era la del palo, que es descrita de la siguiente manera:

Hay otro baile que llaman del palo, en el cual son muy pocos los diestros. Es uno el que lo hace, echado de espaldas en el suelo; levanta los pies y con las plantas y dedos trae un palo rollizo del grueso de una pierna, y, sin caérsele, lo arroja en el aire y lo torna a recibir, dando tantas vueltas con él en tantas maneras, unas veces con el pie y otras con ambos, que es cosa bien de ver, aunque no es menos sino más, ver en una mano la puesta en muy alto hacer vueltas a los trepadores en Castilla, que las más de las veces les cuesta la vida, y creo que no en estado seguro.³⁵⁶

Este era un tipo de espectáculo que requería mucha precisión y destreza,³⁵⁷ que todavía hoy se practica.

Tenemos información de que en la época de *Motecuhzoma* existía un “libro e leyes y pasatiempos”, lo cual nos haría pensar en la posible existencia de una reglamentación respecto estas actividades que se podían realizar los habitantes de la ciudad.³⁵⁸ Aunque desconocemos el contenido de estos textos o su significado, esto refuerza nuestra idea acerca del control estatal hacia las actividades recreativas.

2.7 Los juegos y la diversión en la vida cotidiana

Cada grupo social debía cumplir con sus obligaciones: con la familia, la comunidad, con su grupo, con el Estado, con los dioses, pero una vez cumplidas las obligaciones se podían realizar algunas actividades recreativas: juegos de pelota, cacerías, partidos de *patolli*, que cada grupo social disfrutaba para descansar en ciertos momentos de las duras labores cotidianas. Aunque no es muy claro, tenemos la impresión de que cada grupo social disfrutaba de distinta manera, porque también en los juegos y diversiones encontramos diferencias sociales y aunque no son muy claras intentaremos diferenciarlos.

Algunas actividades recreativas se realizaban relacionadas con las celebraciones del ciclo de vida: desde el nacimiento hasta la muerte, las familias nobles y plebeyas, celebraban

³⁵⁵ *Ibid*, v. II, p. 201

³⁵⁶ Francisco Cervantes de Salazar, *Crónica de la Nueva España*, ed. Manuel Magallón; estudio prel. e índices por Agustín Millares Carlo. Madrid, Ediciones Atlas, 1971. 2 v. (Biblioteca de autores españoles; 244-245), p. 135

³⁵⁷ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 211-212

³⁵⁸ Hernando Alvarado Tezozomoc, *Crónica Mexicana*. 3a ed. México, Editorial Porrúa, 1980. (Biblioteca Porrúa; 61), p. 579

con distintos rituales, entre los que se incluían algunos que podemos considerar juegos y diversiones. A estas celebraciones asistían los miembros más cercanos a las familias que festejaban y que incluían, siempre, comida, bebida y a veces se realizaban algunas actividades de diversión, que variaban según el grupo social que las realizaba. Eran momentos para compartir y para disfrutar en comunidad.

La fiesta fue otro de los dones divinos y los dioses la crearon para obligar a los hombres a venerarlos, pero también para darles placer y alegría a sus creaturas. El origen de la fiesta se explica en un mito en que para dar origen al canto y la música, (la fiesta) *Tezcatlipoca* envió al dios del viento a la Casa del Sol para que le llevara los instrumentos musicales, los que se utilizarían para hacerle honores. Para atravesar el mar le aconsejó utilizar a la tortuga y a la ballena como puentes para poder llegar a la Casa del Sol. Estando allá, el Sol les ordenó a sus músicos que no respondieran al dios del viento *Ehécatl*, que no escucharan su llamado, ni su canto, pero los músicos no pudieron resistir y acudieron al llamado del dios del viento y éste se los llevó a *Tezcatlipoca*,³⁵⁹ junto con los instrumentos musicales.³⁶⁰ Es por esto que *Tezcatlipoca* se asociaba con la alegría y la diversión, pues les dio a los hombres los instrumentos para realizar las fiestas.

Es importante señalar que las fiestas y regocijos también tenían como propósito mantener contento al pueblo. ¿Sería para evitar que se rebelaran a los designios del señor? No lo podemos asegurar, pero lo cierto es que en los discursos de entronización se le aconsejaba al *tlatoani*:

Junta, regala y congrega, y muéstrate blando y apacible a tus principales y a los mayores de tu reino y de tu corte. Y también te conviene, señor, de regocijar y alegrar a la gente popular, según la calidad y condición de la diversidad y grados que hay en la república: cóformate con las condiciones de cada grado y parcialidad de la gente popular. Tened señor solicitud y cuidado de los areitos y danzas y de los aderezos instrumentos que para ellos son menester, porque es ejercicio donde los hombres esforzados conciben deseo de las cosas de la milicia y de la guerra. Regocija señor y alegra a la gente popular con juegos y pasatiempos convencibles. Con esto cobrareis fama y seréis amado, y aun después de esta vida quedará vuestra fama y vuestro amor y lágrimas por vuestra ausencia acerca de los viejos y viejas que os conocieron.³⁶¹

Esto quiere decir que el *tlatoani* debía vigilar que estuviera bien dispuesto todo lo necesario para los cantos y las danzas en las fiestas religiosas en las que participaba todo

³⁵⁹ *Histoire du Mexique*, en: *Mitos e historias de los antiguos nahuas* p. 157

³⁶⁰ Gerónimo de Mendieta, *Historia eclesiástica Indiana*, noticas del autor y de la obra de Joaquín García Icazbalceta, estudio prel. Antonio Rubial García. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1997. (Cien de México), v. 1, p. 185.

³⁶¹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VI cap. X, p. 341. Subrayado nuestro

el pueblo. Esto quizá se debiera a que el *tlatoani* era considerado como un vehículo de los dioses que otorgaban sus dones a través suyo.

2.7.1 Diversión de los *pipiltin*

El *tlatoani* y los nobles tenían muchas obligaciones que atender: asuntos militares, políticos, religiosos y hasta sociales; pero cuando sus labores terminaban buscaban momentos para realizar actividades de esparcimiento, es decir, realizando ciertas diversiones, entretenimientos y juegos.

Es probable que algunas diversiones fueran exclusivas de la nobleza, tales como la cacería, y una serie de actividades que las crónicas llaman de recreación y pasatiempo: las fiestas y banquetes, el descanso en lugares de recreación, en fin, diferentes formas de recreación de la nobleza.³⁶²

Los señores principales practicaban y jugaban el juego de pelota y solían realizar apuestas. Los grandes señores jugaban a la pelota en *tlachtli*, canchas de juego principales.³⁶³ También acostumbraban llevar consigo jugadores a los que premiaban con obsequios de oro, piedras preciosas, turquesas, esclavos y ricas vestimentas, así como plumas, incluso menciona que les daban cacao.³⁶⁴ Ésta era una de las diversiones más frecuentes de los nobles.³⁶⁵ Les gustaba tanto podían pasar el día entero jugando o admirando a los que jugaban, sin que se percataran de ello.³⁶⁶ Además, nobles y plebeyos realizaban grandes apuestas.³⁶⁷

Una actividad de los nobles que podemos considerar como recreativa era la práctica del tiro al blanco.³⁶⁸ Ritual en honor a los dioses pero que también sirvió para ejercitar su destreza física.

³⁶² Juan Bautista Pomar, *Relación*, p. 29

³⁶³ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 534

³⁶⁴ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. X, p. 508

³⁶⁵ Hernando Alvarado Tezozomoc, *Crónica mexicana*, p. 351

³⁶⁶ Diego Durán, , *Historia de las Indias*, v. II, p. 206

³⁶⁷ Hernando Alvarado Tezozómoc, *Crónica mexicana*, p. 351

³⁶⁸ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. X, p. 509.

Los señores nobles acostumbraban pasear por las calles de México y Tlaxcala, iban ataviados con sus ricas insignias y con sus ropas de algodón, despertando la admiración de la gente, pero aprovechaban para llevar con ellos personas que los divertían.

Poníanles en las orejas orejeras de oro, y bezotes de lo mismo y en las narices, llevando delante de ellas muchos truhanes y chocarreros que decían grandes donayres con que hacían reír a las gentes....³⁶⁹

Los *tlatoque* generalmente se relacionaban poco con la gente del pueblo y casi no salían de sus palacios, pero cuando lo hacían, iban a ciertos lugares que eran “de placer”: jardines, principalmente.

Salían pocas veces á lo público. Paseábanse a pie, yendo á algunas casas de placer que en la ciudad tenía ó fuera de ella, yendo y viniendo con poca gente, y de la de su casa.³⁷⁰

Estas casas de placer también son mencionadas por Cortés cuando describe la forma de vida de *Moteczuhzoma*, detalla cómo era el palacio y las cosas que en él había. Considera que estos lugares eran para el entretenimiento del *tlatoani* mexicana. Él les llama “casas de aposentamiento,

donde el dicho Moteczuma se venía a recrear y a las ver. Tenía, así fuera de la ciudad como dentro muchas casas de placer, y cada una de su manera de pasatiempo....³⁷¹

Aquí se criaban aves, tenían estanques tanto de agua salada y dulce para los peces con que se alimentaban las aves; otra casa en donde tenían jaulas grandes que guardaban animales salvajes de distinta clase: leones, tigres, zorros, etc.; otra casa en donde tenía hombres y mujeres monstruos, enanos, corcovados, etc., y que compara con los eunucos de las cortes europeas.³⁷²

También salía el *tlatoani* a visitar a sus esposas que mantenía en casas que se ubicaban fuera de los palacios, en donde también se criaban sus hijos.

Tenía el rey muchas casas en la ciudad en diferentes partes, y fuera de ella en vergeles y recreaciones, donde tenía sus mujeres y donde se criaban sus hijos con amas y criados y servicio que se les daba para ello.³⁷³

Desconocemos las razones o las causas por las que se “coleccionaban animales”. Lo más probable es que estos lugares hayan tenido un carácter más bien religioso, mágico, sagrado y que se utilizaran para la realización de ritos mágico-religiosos; empero, las

³⁶⁹ Diego Muñoz Camargo, *Historia de Tlaxcala*, p. 46

³⁷⁰ Juan Bautista Pomar, *Relación*, p. 35

³⁷¹ Hernán Cortés, *Cartas de relación*. 4a ed. México, Editorial Porrúa, 1969. (Sepan cuantos; 7). Segunda relación, p. 54-55.

³⁷² *Ibid*, p. 55.

³⁷³ *Ibid*, p. 30

fuentes no los relacionan con estos aspectos, los describen más bien como zoológicos, visitados por recreación más que por motivos sagrados.

Los nobles podían disfrutar con las fiestas que celebraban el ciclo de vida. En estas fiestas se disfrutaba de comida y bebida, de música y bailes, hasta podían incluir “espectáculos” y “representaciones” teatrales en las que participaban “truhanes” que decían desatinos lo que les divertía muchísimo según algunas descripciones.³⁷⁴

El canto y la música eran también distracciones del *tlatoani* y los señores. Además de los cantos que se componían para las celebraciones religiosas, el señor gustaba escuchar cantos y aprenderlos y cantarlos en los areitos o fiestas. “Algunas veces, por su pasatiempo, el señor cantaba y deprendía los cantares, que suelen decir en areitos”.³⁷⁵ Aquí podríamos citar, quizá como un ejemplo de este tipo de cantos, pudieron ser los llamados *cuecuechcuícatl*; uno de ellos el *Canto de las mujeres de Chalco*, que parece haber sido del gusto de los señores y de gran diversión. Los cantos de regocijo:

contenían muchas cosas de virtud, hechos y hazañas de personas ilustres y de sus pasados, con lo cual levantaba el ánimo á casas grandes, y también tenía otros de contento y pasatiempo y de cosas de amores.³⁷⁶

Como vemos fueron varias las actividades de recreación que disfrutaron, no obstante eran más frecuentes las fiestas. Nunca faltaban motivos para festejar: nacimientos, bodas, el triunfo militar ante un enemigo en la guerra, el sometimiento de un pueblo, la inauguración de un templo o simplemente por el placer de hacer gala y demostrar el poderío y la riqueza de los mexicanos y, por supuesto, las fiestas en las que se celebraba la elección de un nuevo *tlatoani*. Las de los nobles siempre fueron muy vistosas, éstos acostumbraban seguir un complicado protocolo: se adornaban con sus mejores galas y portaban las insignias que les distinguían por sus hazañas, pero también disfrutaban de comida, bailes y música.³⁷⁷

De las fiestas públicas, las más importantes eran, sin duda alguna, las de entronización de las que contamos con varias descripciones. En las fuentes se comenta, de hecho,

³⁷⁴ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. X, p. 508-509

³⁷⁵ *Ibid*, Libro III, cap. X, p. 508; Libro VIII, cap. XIV, p. 520-521

³⁷⁶ Juan Bautista Pomar, *Relación*, p. 35

³⁷⁷ Bartolomé de Las Casas, *Apologética historia*, v. I, p. 539

cómo se celebró la subida al trono de cada uno de los *tlatoque* mexica. Por ejemplo, en la descripción de la coronación de *Ahuízotl*:

Acabado esto, le dieron agua manos y comida como a tal rey pertenecía, luego le dieron rosas, perfumaderos y *hietl*. Los cautivos venían bailando y cantando y con harto temor, y subidos a la casa y templo del Gran Diablo *Huitzilopochtli* rodearon su casa, y la gran piedra de el *Cuauhxicalli*, pozo o brasero infernal; hecho esto se bajaron al palacio de *Ahuízotl* y, antes que bajasen, comenzaron a tocar las bocinas en todos los templos, y luego los atabales, y con esto hicieron reverencia a *Cihuacóatl*, quien les agradeció su venida: hízoles un parlamento breve, y luego los cautivos comenzaron a bailar en el patio del palacio; después hicieron que se les diese de comer muy cumplidamente, y cacao muy bueno, que era lo que ellos bebían en sus tierras, luego les dieron rosas y perfumaderos.³⁷⁸

Durante todo el tiempo que duraba la fiesta de entronización, los invitados bailaban y cantaban; la fiesta podía durar hasta tres o cuatro días:

En esta fiesta bailaban de noche y de día con gran pompa y aparato, y con cantores de gran solemnidad. Esto duraba una noche y un día, o dos noches y dos días, o tres noches y tres días, o más.³⁷⁹

Más privadas eran las celebraciones de nacimientos y matrimonios. El nacimiento de los hijos era un motivo más de celebración importante, sobre todo entre los nobles y comerciantes. La presencia del *tonalpouhque* y de la imposición del nombre del pequeño noble, era motivo suficiente para hacer una gran celebración, en la que no faltaban obsequios, comida, música y danzas.³⁸⁰

También las bodas de los nobles eran ocasión de grandes fiestas, banquetes solemnes a los que acudían todos los miembros de la nobleza. Como las bodas entre los nobles solían ser alianzas con fines más bien políticos, era necesario celebrarlas pomposamente:

... y luego comenzaban a aparejar las cosas necesarias para las bodas, así de comer, y beber, Como de mantas, cañas de humo, y flores, y esto hecho convidaban a los principales a toda la demás gente que querían para las bodas, y con muchas hachas de tea encendidas en dos ringleras delante de ella, iba rodeada de mucha gente detrás, y delante hasta que llegaba a la Casa de los Padres del mozo donde poníanlos a ambos junto al hogar que siempre le tenían en medio de una sala llena de fuego, la mujer a la izquierda del varón....³⁸¹

Las fiestas resultaban onerosas para quienes las realizaban, ya que para celebrar una fiesta o convite era necesario acumular previamente las provisiones: maíz, frijoles, granos, chiles, tomates, pavos, perros, cargas de cacao. En las fiestas de los nobles, los invitados

³⁷⁸ Hernando Alvarado de Tezozomoc, *Crónica mexicana*, p. 530

³⁷⁹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. XVIII, p. 530.

³⁸⁰ *Códice Veitia*, p. 117

³⁸¹ *Ibid*, p. 118

llegaban hacia la media noche y durante ellas se intercambiaban obsequios y podían disfrutar de un sinfín de platillos diversos, fumaban tabaco, cantaban y bailaban.³⁸²

Desde luego este tipo de banquete sólo podía ser ofrecido por nobles y comerciantes ricos. La comida se prolongaba hasta el amanecer, en medio de danzas y cantos, y en la mañana los convidados se separaban después de haber bebido un último cuenco de cacao perfumado, que olía a vainilla y a miel.³⁸³ Pero la gente común también hacía derroche, pues los comerciantes en sus fiestas:

Gastaban en estas fiestas gallinas y perillos y su pan y su vino, hasta que en todas ellas se embeodaban. Compraban muchas rosas y canutos de perfume, cacao o otras frutas e cosas de comida y en muchas de estas fiestas daban mantas a los convidados.³⁸⁴

También en las celebraciones de las fiestas de los *calpultin* se realizaban muchos gastos que eran compartidos por todos los miembros.³⁸⁵ Las fiestas siempre implicaban gastos para los anfitriones que iban acorde con la posición social de quien ofrecía la fiesta.

2.7.2 Diversión de los *macehualtin*

La forma de vida que llevaban los hombres y mujeres comunes era distinta a la de los nobles. Las casas en las que habitaban, los vestidos que portaban, sus alimentos, su comportamiento, y las actividades de recreación eran por supuesto diferentes de los de los nobles. Además de trabajar en la tierra para su sustento, debían trabajar para los señores.

La gente del pueblo se divertía en compañía de parientes y amigos: nacimientos, matrimonios, el festejo del *calpultéotl* y otras más eran los principales motivos para celebrar entre los miembros de los *calpulli*. La diversión, así como el trabajo, se realizaba de forma comunitaria. Los *calpultin* tenían sus propias plazas. En ellas se congregaba la gente para las fiestas y para el mercado. Allí se reunían los amigos a conversar, hacían bromas, se ponían motes. Además de la plaza del barrio había un recinto propicio para las reuniones que era la casa del jefe natural del *calpulli*, del “hermano” o “pariente mayor”. Allí tenían lugar reuniones a las que solían asistir los jefes de familias para tratar los asuntos de la comunidad con el dirigente, y éste ofrecía comidas para agasajar a sus

³⁸² Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. IX, p. 515-516

³⁸³ Jacques Souetelle, *La vida cotidiana*, p. 157

³⁸⁴ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 151-152

³⁸⁵ *Ibidem*

invitados. En algunos barrios las fiestas ofrecidas en casa de los dirigentes locales duraban toda la noche: a lo largo de la noche se escuchaba a los narradores, uno tras otro.³⁸⁶

Seguramente los miembros del *calpulli* se reunían en diferentes espacios comunes, tal vez en los patios y en el *temazcal*, los hombres a conversar o a jugar el *patolli* y las mujeres conversarían mientras realizaban labores como el tejido o la preparación de la comida, mientras los niños quizá jugaban con los animales domésticos o con el lodo y la tierra.

La gente del pueblo asistía a las celebraciones religiosas, algunas de las cuales eran obligatorias. Podían disfrutar presenciando los diversos rituales que se organizaban en el marco de la celebración de los dioses lo que despertaba su admiración,³⁸⁷ aunque a veces participaban más activamente, como en el caso de la celebración de *Huei Tecuítlhuítl*, durante la cual el señor mandaba preparar, en grandes cantidades, una bebida llamada *chienpinolli*, de la que todos bebían. Cada quien podía, además, llevar sus propias vasijas para guardar un poco, aunque nadie se podía formar dos veces. La razón de esta celebración por parte del señor era “para mostrar su buena voluntad hacia las pobrecitas gentes (*macehualtzintli*)”.³⁸⁸

La mayoría de las ceremonias eran, seguramente, vistas con temor, pues las imágenes que en ellas se presentaban podían ser terribles, sin embargo esto se combinaba con actos menos aterradores e incluso hasta agradables. Así sucedía en:

Terribles o graciosas, pavorosas como el *Tlacaxipehualizatlí* que terminaba con una danza macabra en la que participaban los sacerdotes vestidos con pieles humanas, regocijantes como la de *Tlaxochimaco* durante la cual se derramaban en todos los templos verdaderas avalanchas de flores, estas ceremonias absorbían una parte considerable del tiempo, de la actividad y de los recursos de la comunidad. Eran a la vez frecuentes y muy prolongadas, se preparaban con extraordinaria minuciosidad -cada detalle estaba regulado con un cuidado extraordinario- y eran tanto más numerosas y absorbentes cuanto que México, capital del imperio, celebraba a la vez todos los cultos y servía a todos los dioses.³⁸⁹

Además de los rituales del ciclo de vida, siempre había un pretexto para celebrar. Se festejaba cuando se terminaba la construcción de la casa, ya fuese de algún miembro

³⁸⁶ John Lockhart, *Los nahuas*, p. 34

³⁸⁷ Jacques Soustelle, *La vida cotidiana*, p. 149

³⁸⁸ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXVII, p. 134

³⁸⁹ Jacques Soustelle, *La vida cotidiana de los aztecas*, p. 151

perteneciente a la comunidad, o de un nuevo miembro de la misma. Esto tenía, por supuesto también su elemento religioso, ya que se creía que de no ofrecer a los dioses esta nueva habitación, quienes vivieran en ella no podrían disfrutar plenamente, por ello es que en esta ocasión se hacían bailes y banquetes, además de los rituales religiosos o mágicos:

y queriéndolas habitar* aquel día hacían grandes bailes y banquetes, y convidaban gran copia de gentes conforme á la calidad de la persona que hacía la fiesta, y por este orden se guardaba este rito desde el mayor hasta el menor y duraban las fiestas siete u ocho días.³⁹⁰

Los mercaderes realizaban banquetes más lujosos y espléndidos, en los que abundaba la comida, la bebida y los regalos:

Estando ya todos juntos dábanlos aguamanos. Y luego les servían las comidas y comían todos. Acabada la comida, otra vez lavaban las manos y la boca, y luego les ponían la bebida de cacao en jícaras delante. Y luego cañas de humo. Después de esto les daban mantas y flores y otras cosas.³⁹¹

La comida se prolongaba hasta el amanecer, en medio de danzas y cantos, y en la mañana los convidados se separaban después de haber bebido una última copa de cacao perfumado, que olía a vainilla y a miel.³⁹² Eran quizá la ocasión propicia para que el *pochteca* hiciera alarde de los lugares y costumbres que conoció en sus largos viajes.³⁹³

Como hemos visto los la diversión y los juegos estaban presentes en la vida de los mexicas. Más bien se rechazaba la expresión de cualquier manifestación de alegría y diversión. Aunque lo lúdico no se persiguió, por lo menos se trató de controlar y de integrar en la ideología dominante.

Gabriel Weidz opina que los juegos mexicas tienen un elemento importante de violencia y que la ritualización de los mismos tiene como objetivo el ordenarlos:

El juego sagrado, igual que el culto chamánico, guarda un elemento desgarrante que hiere el cuerpo de diferentes maneras. Quizá como fuente generadora observamos extensiones en las actividades de la cacería, en los eventos competitivos y en los juegos de azar.... Todo parece señalar que estas categorías del juego muestran un ordenamiento de la amenaza y una ritualización evidente de las reglas.³⁹⁴

³⁹⁰ Diego Muñoz Camargo, *Historia de Tlaxcala*, p. 149-150

³⁹¹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro IX, cap. XI, p. 568

³⁹² *Ibidem*

³⁹³ *Ibid*, Libro I, cap. XIX, p. 57

³⁹⁴ Gabriel Weidz, *El juego viviente*, p. 35-36

Ya hemos hecho alusión a que el Estado mexica tendió a controlar la conducta. Intentó encauzar la risa, la diversión y los juegos, con la finalidad de controlarlos, porque como ya hemos mencionado el juego y la diversión tienden a desafiar el orden establecido.

Las apuestas implicaban, el descuido de las obligaciones, ya que los apostadores se llegaban a enviciar. Había quien hacía trampa para continuar apostando, aún después de haber perdido la libertad:

Había algunos esclavos mañosos que por tener para jugar o para comer se vendían dos veces. Llevados por sus amos ante los jueces mandaban que el esclavo sirviese al que se vendió delante testigos y si ambas veces había pasado la venta ante testigos, daban al esclavo al primer amo.³⁹⁵

No sólo las trampas o pecados eran motivo de preocupación para los frailes, también les preocupaba mucho que pudieran “perder su alma”, ya que el juego les hacía caer en pecado mortal.

2.8 Los profesionales de la diversión

En algunas fuentes se mencionan jugadores de pelota que podemos considerar como “profesionales”. No eran los únicos pues también se describen personajes que vivían de divertir a los demás. ¿Quiénes eran? ¿Cómo subsistían y dónde vivían? Eran, probablemente jóvenes que habían abandonado la casa paterna y se dedicaban a diversas actividades para subsistir. Algunos de ellos se habrían dedicado al juego como profesión.³⁹⁶ Era gente que estaba desarraigada, que había dejado de pertenecer al *calpulli*, por tanto no tenía más oficio que andar de pueblo en pueblo, divirtiéndose a la gente.³⁹⁷

De cualquier manera, es necesario recordar que: “Los juegos aztecas nunca crearon profesionales, si se exceptúan los jugadores de *ollamaliztli* de los señores. Los premios jamás llegaron a tener un valor considerable y aun se prohibía su uso cuando eran signos de un rango que el vencedor no poseía,³⁹⁸ pero que podían ser intercambiados

Las fuentes los llaman truhanes, chocarreros, malabaristas, bufones, usando una denominación europea. Estos hombres (no sabemos si también hubo mujeres) divertían a

³⁹⁵ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 516

³⁹⁶ *Ibidem*

³⁹⁷ Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 51

³⁹⁸ Alfredo López Austin, *Juegos rituales*, p. 9

la gente diciendo chistes, bailando o haciendo malabarismo y presentando distintos tipos de espectáculos. Algunos de ellos eran deformes, ya que se mencionan enanos y jorobados.³⁹⁹ Unos se dedicaban exclusivamente a la diversión y entretenimiento de los señores, principalmente del *tlatoani*.⁴⁰⁰ y se entrenaban para realizar este tipo de espectáculos. “También tenían pajes que los acompañaban y servían. Y también usaban de enanos y corcovados y otros hombres monstruosos”.⁴⁰¹ Es verdad que no aparecen mencionados en las farsas y representaciones, pero en algunas fuentes se afirma que enanos y jorobados se dedicaban a divertir a los nobles; entre los mayas

solían asistir a los gobernantes en ciertos ritos de final de periodo y los ayudaban sosteniendo espejos, los cuales, probablemente, no eran empleados como auxiliares en el arreglo personal, sino como instrumentos de adivinación y magia. Los enanos y contrahechos podían envolverse la cabeza con una banda blanca de tela que a su vez sostenía un tocado alto y cilíndrico a manera de mitra.⁴⁰²

En las fuentes mexicas también aparece esta misma afirmación de que personas con alguna deformidad tuvieron como tarea la de divertir a las señoras: “Más, tienen criadas, corcovadas y coxas y enanas, las cuales por pasatiempo y recreación de las señoras cantan y tañen tamboril pequeño, que se llama *huehuetl*.”⁴⁰³

Llama la atención esta cita de Sahagún, pues sabemos que los seres deformes se consideraban como sagrados. Hay que recordar que *Tláloc* tiene como “asistentes” unos enanos que le ayudan a enviar la lluvia a la tierra: los *tlaloques*. ¿Será por eso que a los enanos los “guardaban” en lugares especiales en los palacios de los *tlatoque*? ¿Habrá habido una confusión entre los cronistas que vieron en éstos simplemente seres deformes, mientras que los indígenas los veían como seres sagrados y por lo tanto había que recluirlos porque podían ser peligrosos?, o ¿quizá porque les proporcionaban algún tipo de poder al *tlatoani* o a los sacerdotes y por ello los “guardaban”?

Sahagún nos relata que los *tlatoque* acostumbraban llevar consigo jugadores a los que otorgaban premios, consistentes en adornos de oro, piedras preciosas, turquesas, esclavos y ricas vestimentas, así como plumas, incluso menciona que les daban cacao,⁴⁰⁴ a cambio de su participación en diferentes partidos que parecieron tener el simple

³⁹⁹ Lillian Scheffler, et al., *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*, p.40

⁴⁰⁰ Bernal Díaz del Castillo, *Historia verdadera*, p. 256

⁴⁰¹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. X, p. 509

⁴⁰² Erik Velázquez García, “La vida cotidiana de los mayas durante el periodo Clásico”, en: *Historia de la vida cotidiana en México*, v. I, p. 116

⁴⁰³ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VIII, cap. XVI, p. 522

⁴⁰⁴ *Ibid*, Libro VIII, cap. X, p. 508

propósito de divertirlos, lo que nos permite suponer la existencia de “jugadores de profesión”. Aunque no es claro qué hacían con estos premios: ¿los cambiaban?, ¿los usaban?, ¿los guardaba? Alfredo López Austin afirma que no los podían usar, a menos que se tratara de nobles.⁴⁰⁵ Eran tanta la afición que llegaban a pasarse el día entero en mirar este juego y en hacer apuestas entre sí.

Se mencionan otros personajes que son descritos como gente viciosa e inmoral, considerados de la misma ralea que rufianes, traidores, ladrones, embaucadores o asesinos, se trata de los apostadores. Durán menciona que había dos tipos de jugadores: los que jugaban para entretener a los señores, los cuales “demás de ser tenidos en estima, los reyes les hacían mercedes y los hacían privados en su casa y corte y eran honrados con particulares insignias”⁴⁰⁶ y que esta era su forma de vida. Por otro lado, estaban los jugadores empedernidos, “hombres tahúres que no eran otro su oficio ni comían de otra cosa ni tenían otro ejercicio”,⁴⁰⁷ que jugaban por vicio e interés, lo que los hacía despreciables, sobre todo porque se dedicaban a apostar.

No sabemos cuál fue la extracción social o étnica de estos jugadores “profesionales”. Además, es obvio que los jugadores debieron practicar desde jóvenes para lograr la destreza necesaria para el juego. Convertirse en un jugador con suficiente pericia requería, además, la práctica constante del juego, lo cual implicaba disponer de tiempo, que no estamos seguros que tuviera la gente del pueblo.

Lilian Scheffler afirma que estos jugadores eran “muchas veces gente del pueblo, diestros en lograr que la pelota pasara a través de los anillos, quienes mediante la realización de esta actividad se ganaban la vida y en muchas ocasiones lograban una determinada posición social”.⁴⁰⁸ Sin embargo, es difícil afirmar si esto era así. Otros jugadores iban por su cuenta, de los cuales no sabemos cuál era su sostén. Se menciona que vivían de las apuestas, pero, ya lo vimos, eran recompensados por los *tlatoque* y seguramente también por los *pipiltin*, quienes los “contrataban” para la realización de partidas-espectáculo.⁴⁰⁹

⁴⁰⁵ *Ibidem*

⁴⁰⁶ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 212

⁴⁰⁷ *Ibid.*, p. 215

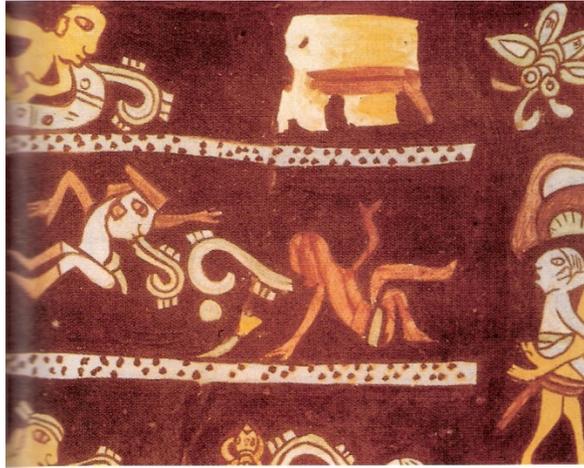
⁴⁰⁸ Lillian Scheffler, *et al.*, *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*, p. 38

⁴⁰⁹ *Ibidem*

¿Es el mismo el jugador “de profesión” que el apostador?, ¿se trataba simplemente de un “vicioso”? Durán considera que su forma de vida no es mala y él estaba en contra de los “viciosos”. Sería necesario primero saber de dónde sale el jugador de pelota. ¿Tenía sementeras?, ¿formaba parte de un *calpulli*?, ¿apostaban los jugadores? Hoy en día, ¿es lo mismo el futbolista que el aficionado al fútbol, que el apostador a los juegos? Creo que no necesariamente. El tlatoani juega a la pelota, ¿eso lo hace “jugador”?

Seguramente la habilidad y la destreza con que se movían en la cancha los jugadores de pelota estimulaban la imaginación de los “espectadores”, quienes posiblemente pudieron verlos como seres “semidivinos”, “endiosados”; incluso pudieron haberse creado leyendas en torno a los jugadores más hábiles. Los mismos señores tuvieron que entrenar fuertemente para poder llegar a ser hábiles jugadores de pelota. ¿Sería probable que las prácticas las hicieran dentro de los *calmecac*?

La alegría y sus expresiones



Mural "Tlalocan"
Tepantitla, Teotihuacan



Carita sonriente. Cultura totonaca



Jugador de pelota. Códice Mendoza.
Lámina 70

3. La alegría y sus expresiones

Hemos afirmado que el elemento más destacado de los juegos y las diversiones es, indudablemente, la alegría que los acompaña y el placer que produce realizarlos. Todos los juegos y las diversiones nos causan emociones que son placenteras. En este apartado decidimos emprender un breve análisis sobre la forma en que se expresaba la alegría entre los mexicas.

Realizar la historia de la risa y del humor presenta dificultades en cualquier caso, pero en el mexica resulta mucho más complicado, básicamente por la escasez de información. Existen muy pocas descripciones sobre las manifestaciones de alegría de los pueblos prehispánicos que se hayan conservado hasta nuestros días.

Evidentemente la risa, la alegría y sus diversas formas de manifestación existieron entre los mexicas. Sin embargo, las normas de comportamiento tendieron a controlar estas manifestaciones precisamente y, por ello, el comportamiento alegre y festivo fue mal visto. Así, el mexica debía comportarse de forma seria, grave, pausada, sin aspavientos, ser moderado y pausado en el hablar, en el caminar, en el comer, reír lo menos posible y llorar siempre que pudiera. Es verdad que los *macehualtin* tenían por costumbre manifestar su alegría más abiertamente.⁴¹⁰

La gente reía, gozaba y se divertía. La tendencia a jugar y reír es casi imposible de suprimir en el ser humano. Lo que hizo el grupo noble fue encauzar esta tendencia, para poder controlar mejor a los miembros de la sociedad. El grupo noble le dio significados propios al juego y la alegría, relacionó a éste con ideas y creencias religiosas determinadas y de este modo, aparentemente logró controlar algunas de las manifestaciones de alegría.

Aquí Intentamos realizar un acercamiento al humor mexica, y elaboramos una tipología del humor, destacando los personajes y situaciones que, según las descripciones de las fuentes, provocaban mayor hilaridad y procuramos establecer sus relaciones con su pensamiento.

⁴¹⁰ Amos Segala, *Literatura náhuatl*, p. 240

En la actualidad, el juego se opone a lo serio, el sufrimiento al placer, la tristeza a la alegría. Son conceptos y estados de ánimo excluyentes. Los opuestos, lejos de excluirse se complementaban.

En este apartado nos propusimos analizar la risa y su sentido y significado entre los mexicas, para tratar de descubrir qué les hacía reír. Para ello analizamos la información que encontramos sobre las farsas y representaciones que sabemos que se realizaban en distintas ocasiones, tratando de descubrir los personajes y temas humorísticos en estos. Realizamos un breve análisis sobre la alegría a través del lenguaje con la intención de conocer más detalladamente las expresiones que usaron los mexicas para referirse a la alegría, los juegos y la diversión. Finalmente identificamos algunas imágenes que pudieron representar la alegría, la diversión y los juegos.

También nos dimos a la tarea de comprender qué significado tuvieron el placer y la felicidad entre los mexicas, intentando captar el concepto que tuvieron de lo placentero y del ideal de felicidad, tanto en la vida terrena como en el “más allá”. En el mundo prehispánico casi todo está teñido de un sentido religioso. “La religión era el factor preponderante e intervendría como causa hasta en aquellas actividades que nos parecen a nosotros más ajenas al sentimiento religioso, como los deportes, los juegos y la guerra”.⁴¹¹

3.2 La risa

Se puede definir la risa como una manifestación externa de la alegría, “un estado del ánimo que se caracteriza por ser social y contaminante”⁴¹². La risa siempre es de carácter social, ya que implica una relación con otro u otros. La risa no es una mera reacción a un estímulo, porque tiene una dimensión social⁴¹³. La risa es:

un fenómeno social; requiere al menos de dos o tres personas, reales o imaginarias: la que provoca la risa, la que se ríe y, en su caso, la que es objeto de la risa –tercera persona que

⁴¹¹ *Poesía náhuatl. Cantares mexicanos. Manuscrito de la Biblioteca Nacional de México*, versión, introd., notas y apéndice de Ángel María Garibay K., v. III, p. xiii.

⁴¹² Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 13

⁴¹³ Natalia Radetich, *La risa y el quebranto*. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / FONCA, 2005, p. 114

puede coincidir con la persona o personas con las que se comparte la risa. La risa es una práctica social con sus propios códigos, sus rituales, sus agentes y su teatralidad.⁴¹⁴

Aunque la risa es una manifestación de todos los seres humanos, se trata de una expresión de la cultura, por eso cada pueblo tiene razones diferentes para reír. Es, pues, un fenómeno histórico también.⁴¹⁵

La risa puede tener múltiples significados y uno de sus elementos es el de la subjetividad. La risa es subjetiva, pero al mismo tiempo es un asunto colectivo, cultural y, por lo tanto, social. Lo que provoca risa en un pueblo, puede no provocarlo en otro.⁴¹⁶ La risa es una experiencia

que se produce en los bordes de lo instituido —en las relaciones sociales, las pautas culturales, la significación, el lenguaje—, en una región de la vida del hombre en la que la fuerza imperativa de lo cultural queda momentáneamente suspensa y supeditada a la duda y a la crítica.⁴¹⁷

El estudio de la risa debería comprender varios elementos, no limitarse a las palabras o situaciones que causan risa, que van cambiando de significado, también sería necesario analizar “la voz, la expresión facial y los gestos, así como sus respectivas historias”⁴¹⁸. Lo cual es muy difícil en el caso de los mexicas, ya que las fuentes registraron muy poco sobre este asunto⁴¹⁹. No sólo porque los frailes lo consideraron poco relevante, sino porque la época de la conquista, fue una época más de tristeza que de alegría. Fue un periodo en que “las lágrimas parecen acallar a la risa”.⁴²⁰

La risa aparece como lo opuesto a la seriedad, aunque esta oposición no sea tan tajante; la risa es una manifestación de alegría, que ignora el pesar; así se contraponen la risa a lo

⁴¹⁴ Jan Bremmer y Herman Roodenburg, “Introducción: humor e historia”, en: *Una historia cultural del humor. Desde la Antigüedad hasta nuestros días*, Jan Bremmer y Herman Roodenburg (comps.). Madrid, Sequitur, 1999, p. 41

⁴¹⁵ *Ibidem*

⁴¹⁶ Natalia Radetich, *La risa y el quebranto*, p. 23

⁴¹⁷ *Ibid*, p. 24

⁴¹⁸ Jan Bremmer y Herman Roodenburg, “Introducción: humor e historia”, p. 44

⁴¹⁹ Pero además, porque entre los frailes que elaboraron las crónicas prevalecían ciertas ideas acerca del tema. La risa y los juegos, en general, no eran vistos con buenos ojos. La teoría eutropélica de Aristóteles les hacía creer que éstos sólo eran buenos si su propósito era la recreación y el alivio de las tensiones, pero que la práctica de los juegos osu afición podían llevar a la realización de pecados capitales. Fray Francisco de Alcocer y otros autores escribieron varios tratados al respecto. Francisco de Alcocer, *El tratado del juego*. Salamanca, Casa de Andrea de Portonarijs, 1559, *passim*.

⁴²⁰ Jacques Le Goff, “La risa en la Edad Media”, en: *Una historia cultural del humor, op. cit.*, p. 51

serio, la desmesura a la medida, la discreción a la indiscreción.⁴²¹ Pero además, la risa parece tener como característica propia la de ser subversiva, trasgresora.

La risa es trasgresión; no se trata de ninguna manera de un mecanismo de sanción que buscaría mantener vigente una norma que momentáneamente ha sido infringida. Si la risa surge ante el quebranto de una norma, quienes ríen no condenan esa desobediencia; al contrario, se suman con su risa a la súbita subversión de lo establecida, es la risa la que da el estamento de cómico a un suceso de tal manera que quienes ríen, encuentran esbozado en algo que pasa, en una situación, ese trastocamiento del orden que ellos felizmente consuman con su risa.⁴²²

La risa tiene, pues, algo de crítica y de subversión de lo establecido, que puede acompañar a los juegos. Pero se trata de una crítica creativa, reflexiva, que busca la producción de algo nuevo.⁴²³ Todos los grupos sociales tienen la potencialidad de alejarse de los modelos, patrones de conducta y paradigmas de comportamiento que les han sido inculcados, para producir la innovación de la cultura.⁴²⁴ Si no fuera así, las culturas serían siempre iguales, siempre las mismas. Una forma de innovar es a través del juego.

Toda sociedad impone las reglas a seguir para su convivencia, ya lo hemos analizado, y el seguimiento de las reglas se convierte en lo cotidiano, lo cierto, lo determinado, lo “perfecto”. Cuando surge la trasgresión aparece exactamente lo contrario, lo imprevisto, lo insólito, lo indeterminado, lo incierto, lo “imperfecto”. La risa se encuentra en el ámbito de lo trasgresor, por lo que los grupos dominantes siempre intentan controlarla. La risa contralada por el grupo dominante es dirigida, manipulada, busca la distracción y, con ello, la inacción. La risa espontánea, desmedida, en cambio, es autónoma, soberana, lúcida, principalmente crítica y se orienta hacia la creación, y por ello, hacia el cambio.⁴²⁵ Los gobernantes mexicas evitaban la risa, porque “la risa arremete contra toda estabilidad y contra toda mansedumbre”,⁴²⁶ y eso es contrario al orden establecido.

Así, la risa, los juegos y la alegría pretenden ser acotados para contener, para controlar. Se quiere limitar la risa y determinar cuándo, cómo y dónde reír. Así, se intentan establecer parámetros sobre lo que mueve a risa y lo que no, sobre cuándo reír y cuándo no. Sin embargo, la risa surge espontánea en el momento menos esperado y entonces se vuelve incontrolable y trasgresora.

⁴²¹ Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 32

⁴²² Natalia Radetich, *La risa y el quebranto*, p. 30-31

⁴²³ *Ibid.*, p. 31

⁴²⁴ *Ibid.*, p. 47

⁴²⁵ *Ibid.*, p. 68-69

⁴²⁶ *Ibid.*, p. 31

La risa es una forma de comunicación no verbal que tiene como elemento clave la corporalidad; la risa se relaciona con la sensualidad, el desenfreno y la licencia del cuerpo. Generalmente la risa se representa con movimientos corporales acentuados y, desde luego, con gestos faciales, que de inmediato dejan ver la dentadura.⁴²⁷ Así se representan las figuras conocidas como “caritas sonrientes”, que en realidad eran representaciones de cuerpo entero, que son de las pocas imágenes gráficas que con toda seguridad expresan alegría: tienen los brazos alzados, rasgos risueños, ojos rasgados hacia arriba, la deformación dentaria en forma de “T”, elementos que expresan un estado de ánimo alegre, aunque tienen un simbolismo que va más allá de lo lúdico, ya que estas figuras parecen relacionarse con rituales de petición de la lluvia y la fertilidad.

Había que preguntarse: ¿Cómo se expresaba la alegría entre los mexicas? ¿Qué tipo de risa se manifestaba con mayor frecuencia? ¿Cuál era el sentido del humor mexica? ¿Cómo representaron la risa conceptual y visualmente?

La vida es un constante sufrimiento, nada es duradero, porque la vida es transitoria, tal como lo señala un texto, atribuido a Nezahualcóyotl:

¿Acaso de verdad se vive en la tierra?
No para siempre en la tierra; sólo un poco aquí.
Aunque sea jade se quiebra,
aunque sea oro se rompe,
aunque sea plumaje de quetzal se desgarrar,
no para siempre en la tierra: sólo un poco aquí⁴²⁸

La vida se percibe como un sueño, en el que los hombres buscan algo de qué asirse; la angustia es una constante en algunos cantos y poemas:

¿Acaso son verdad los hombres?
Por tanto ya no es verdad nuestro canto.
¿Qué está por ventura en pie?
¿Qué es lo que viene a salir bien?⁴²⁹

⁴²⁷ *Ibid*, p. 145-146

⁴²⁸ Miguel León-Portilla, *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*, pról. Ángel María Garibay K. 4ª ed. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1974, p. 60

⁴²⁹ *Ibid*, p. 60-61

En esta visión pesimista de la vida, la risa tenía poca cabida; y quiso ser controlada y acotada, sobre todo porque se consideraba como inútil. Dentro de la cosmología se le relacionó con algunos dioses, como *Tezcatlipoca*, *Xochiquetzal* y *Ozomatli*, deidades que estaban, al mismo tiempo, vinculadas con la creatividad y las artes,⁴³⁰ de esta manera, la inutilidad de la risa encontró un cauce útil de expresión a través del arte creativo.

Aunque parece haber prevalecido esta visión un tanto pesimista de la vida, que lamentaba el sufrimiento que debían padecer los seres humanos, sabemos que creían que la risa y la alegría debían disfrutarse en este mundo, ya que “en el otro mundo ya no había de bailar, ni cantar, ni gozar el olor de las rosas y humazos”, que al parecer eran las cosas que daban más alegría y contento en el mundo.⁴³¹ Así, en esta tierra se puede reír y disfrutar, aunque el placer y la alegría deben limitarse, ya que el exceso tiene un castigo por parte de los dioses. Aunque la trasgresión siempre era efímera, los mexicas prefirieron prohibir la risa.⁴³²

La risa se escuchaba cuando se realizaban las actividades recreativas: se podía escuchar durante los juegos, de pelota y el *patolli*, durante las conversaciones de las mujeres sostenían mientras realizaban sus tareas cotidianas, las de los niños que jugaban con la tierra y los animales; también se podía escuchar la risa de las *ahuianime*, la más trasgresora de las risas, así como la risa de los borrachos, que sin control reían poseídos por los *cenxontotochtin*, y se escuchaba también la temida risa del dios *Tezcatlipoca*.

3.1.1 La risa entre los mexicas

Los mexicas intentaron controlar la risa mediante normas estrictas de conducta, pero sobre todo otorgándole un sentido sagrado a la risa.

La risa se asociaba a los dioses, principalmente a *Tezcatlipoca*, el más poderoso de todos, de hecho, “la burla y la risa son un rasgo de *Tezcatlipoca*, deidad guerrera, creadora y destructora; su reír se vincula tanto con la vida como con la muerte, tanto a la tierra como al inframundo, tal como lo evidencian crónicas, mitos y cantares. Esto podría explicar la importancia de la burla bélica, pero también podría estar relacionado con el

⁴³⁰ Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 24

⁴³¹ *Ibid*, p. 63

⁴³² Natalia Radetich, *La risa y el quebranto*, p. 31

hecho de que la risa tenga connotaciones augurales”.⁴³³ La risa y la burla forman parte de algunos rituales en honor a *Tezcatlipoca*, el más paradójico de los dioses mexicas, en cuyos rituales se imitaba la actitud del dios,⁴³⁴ insultándolo quizá para esconder el temor ante su omnipotencia.

El insulto proferido a los dioses parece haber sido algo relativamente común, al menos en el caso de *Tezcatlipoca* y de *Quetzalcóatl*. El insulto también era común en la vida diaria o aún en las ceremonias. Durante la veintena de *Títitl*, en una de las escaramuzas en que los jóvenes golpeaban a las muchachas, si alguno coqueteaba con ellas, la respuesta era una serie de insultos: se le llamaba ‘cobarde’, ‘bisoño’, ‘mujer’. Era un acicate porque así “estimulaban a los mancebos para que procurasen ser esforzados para las cosas de la guerra”.⁴³⁵

Los primeros en reír son los dioses: *Tezcatlipoca* y *Ometecuhtli*, se burlan de los hombres. “La risa divina enseña a los humanos a regocijarse a pesar de sus limitaciones, de ahí su carácter sagrado, pues se transforma en una imitación de un comportamiento mítico. Esta búsqueda se cristaliza en la embriaguez poética de los corazones de los cantores mexica, que nos legaron sus inspiradas palabras, pero también el regocijo guerrero ante la victoria y el desprecio burlón a sus enemigos derrotados.”⁴³⁶ Así, la risa adquiere un carácter ritual; era costumbre entre los guerreros, que antes del combate imprecaran a sus enemigos, utilizando la burla como una táctica bélica. Los guerreros insultan a sus enemigos, les ponen motes y les gastan bromas pesadas. Quizá se creía que esto le quitaba fuerza al enemigo o le daba valor al guerrero mexica, o simplemente porque esperaban que al imitar la risa y las burlas de *Tezcatlipoca*, el dios les infundiría parte de su poder para derrotar al enemigo.

La risa sagrada tiene un significado ambivalente, ya que la risa de los dioses puede significar creación y vida, pero al mismo tiempo significa destrucción y muerte.⁴³⁷ *Tezcatlipoca* se burla de los hombres porque puede ver en lo más recóndito de su ser.

⁴³³ Giulhem, Oliver, *Tezcatlipoca*, p. 173

⁴³⁴ Natalia Radetich, *La risa y el quebranto*, p. 33

⁴³⁵ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro I, cap. XXIII, p. 114

⁴³⁶ Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 73

⁴³⁷ *Ibid*, p. 181

Uno de los atributos de este dios, el espejo de obsidiana, *ytlachiyān*, era un mirador que le permitía conocer las faltas de los seres humanos.⁴³⁸

La risa simboliza el poder que se expresa a través de la burla, del engaño que puede llevar a la derrota del otro, tal como *Tezcatlipoca* hiciera con *Quetzalcóatl* en los mitos de *Tollan*, “La risa tiene una dimensión de poder, al convertirse en una manera de avergonzar e intimidar al otro”.⁴³⁹ Como sucedió cuando los de Coyoacán humillaron a los guerreros mexicas después de ofrecerles un banquete, obligándolos a vestir ropas de mujer, con las que regresaron a *Tenochtitlan*. En venganza, *Tlacaélel*, quien se encontraba entre los humillados, ordenó a las mujeres mexicas que se ubicaran en las entradas de Coyoacán, para guisar toda clase de platillos para despertar su apetito y así “malparan las mujeres, se descreen los niños, se enflaquezcan los viejos y las viejas y se mueran de dentera y deseo de comer lo que les es vedado”.⁴⁴⁰ La humillación que sufrieron los mexica fue enorme, ya que vestirse de mujer significó que les imputaban ser cobardes, de menor valía y que eran fáciles de vencer. Su respuesta fue un intento de humillación hacia los de Coyoacán, como venganza: despertar un apetito que no podía ser satisfecho.

La risa sagrada tiene significados más amables, por eso se encuentra vinculada a otros dioses, como *Ozomatli*, *Xochiquetzal* y *Xochipilli* que son los dioses de las artes, de la belleza y, también dioses del juego.

El carácter sagrado de la risa le concedía a ésta un poder curativo, y se utilizaba en algunos rituales cuyo propósito era exorcizar a la muerte y a las enfermedades. “La alegría y la risa son valores simbólicos y rituales, exorcismos que hacen retroceder a la muerte y a algunas enfermedades, pues atraen a la vida con sus energías y provocan a su vez el regocijo de los dioses, tal como se muestra en la alegría que se provoca a los sacrificados para que los dioses acepten con regocijo estas ofrendas y no lancen malos augurios a la sociedad; de ahí los inspirados cantos que buscaban hacer reír al dador de la vida, *Tezcatlipoca*”.⁴⁴¹

⁴³⁸ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. I, p. 141

⁴³⁹ Natalia Radetich, *La risa y el quebranto*, p. 14

⁴⁴⁰ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. I, p. 139-141

⁴⁴¹ Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 73

La risa se relaciona con la sexualidad y sus excesos, de hecho, la risa es un gesto que se usa para seducir: las *ahuianume* mostraban sus dientes de manera evidente y descarada. Esta relación entre el sexo y la risa relaciona a ésta última con la fertilidad: “La unión amorosa se recibe con alegría y risas, pues ella trae consigo uno de los mayores gozos y atributos de la existencia humana, la unión sexual y la procreación, se transforma en metáfora de la fertilidad cósmica. La risa, la sexualidad y las lluvias se unen en un mismo discurso simbólico, expresión de la unión de opuestos: de lo masculino y lo femenino, de la lluvia y la tierra, del arriba y el abajo, uniones de las que depende el florecimiento y expansión de la vida. Estamos ante la alegría y el reír en el contexto de un ritual de fertilidad y de atracción de las lluvias”.⁴⁴² Entre los mayas se nota una clara relación entre la risa y los rituales de fertilidad que tienen como propósito atraer las lluvias, lo cual encontramos también entre los totonacas, sobre todo en las representaciones de las caritas sonrientes. La risa exorciza a las fuerzas nocivas de la naturaleza, como el huracán o las tormentas.

Al convertirse la risa en un ritual se permite dar rienda suelta a esta manifestación que casi no puede ser contenida, ya que todos los seres humanos tienden a reír. La ritualización de la risa da cauce a la misma y permite su control. Los nobles que no querían reír, para justificar su poder, pero que sentían la necesidad de hacerlo, encontraron en la risa ritual una manera de reír sin trasgredir sus propias normas. Aunque siempre procuraban no reír en público. Desde el punto de vista social, la risa desenfundada y sin control representaba a los personajes de menor valía; en este sentido la risa se relaciona con la trasgresión, es un signo de subversión. La *ahuianime* “está liberada de los códigos morales dominantes; su andar riéndose sin parar es evidencia de ello, ella no se rige por la economía corporal que se asocia a la virtud femenina”.⁴⁴³ También hay una relación entre la risa y la borrachera; los borrachos eran repudiados entre los mexicas porque su comportamiento, y su risa, eran incontrolables. Esta risa es la trasgresora, la no deseada y despreciada por los nobles.

3.6.2 Tipología de la risa

Los tipos de risa que aparecen descritos con más frecuencia en las fuentes son: risa ritual para agradar a los dioses, de burla, de escarnio, de castigo;. Existió la risa de incitación,

⁴⁴² *Ibid*, p. 103

⁴⁴³ *Ibid*, p, 41-42

la risa sexual de las *ahuianime* y también encontramos la risa infantil, que es inocente y gratuita.

En general, dentro de las normas de comportamiento, la risa tiene una connotación peyorativa, pues quienes se ríen son los *macehualtin*, la gente común, cuyo comportamiento y lenguaje son vulgares. Los nobles en lugar de reír, lloraban de alegría, de contento, para expresar su agradecimiento.

La carcajada, la risa estridente es trasgresora, es la risa que trastoca el orden establecido, relacionada con las *ahuianime*, que ríen sin control, pero también con la risa estridente de *Tezcatlipoca*, el dios que juega y se burla del destino de los hombres, como ríe *Tezcatlipoca* de *Quetzalcóatl*, o como ríe *Mictlantecuhtlil* de los hombres, en la ofrenda de El Zapotal.⁴⁴⁴

La risa ritual, la que pretende agradar a los dioses, llevaba a mantener contentos a las víctimas del sacrificio, como a la *ixiptla* de la diosa de la sal, *Huixtocíhuatl*, a la que había que alegrar, pues su tristeza era signo de mal agüero pues atraería la muerte de los guerreros mexica en combate. Ritual que obligaba a la risa colectiva. Lo mismo sucedía con la imagen de *Toci*, se le alegraba para evitar su llanto. No siempre se buscaba la risa de las imágenes vivientes de los dioses, a veces sucedía exactamente al contrario. Cuando se sacrificaba a los pequeños en honor de *Tláloc*, si éstos lloraban mucho, les alegraba a los fieles, pues sus lágrimas simbolizaban la lluvia abundante que traería buenas cosechas. Durante la veintena de *Títitl*, la imagen de *llamatecuhtli* lloraba y suspiraba al saber que pronto moriría.⁴⁴⁵

La risa terapéutica, que ayuda los enfermos a librarse de su mal, risa que ayudaba a olvidar el dolor, encontraba relacionada con el culto a *Quetzalcóatl* y se manifestaba en las farsas que se representaban frente al templo del dios y que causaban gran hilaridad, pero que eran súplicas al dios para que les ayudara a encontrar el alivio a sus dolores y enfermedades corporales. Tenemos también la risa interpretada como agüero, particularmente el canto de las aves que semeja el estridente reír de la gente, el canto del

⁴⁴⁴ *Ibid*, p. 78

⁴⁴⁵ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXXVI, p. 169

búho anunciaba la muerte de alguien. Todavía hoy usamos la frase: “Cuando el tecolote canta, el indio muere”.

La risa infantil apenas se menciona en las fuentes. A veces de manera indirecta, en los *huehuetlatolli*, se indica al joven o a la muchacha, al gobernante, que debe dejar los juegos de niños o se menciona que los niños jugaban y reían, pero poco más sabemos al respecto, pero debió tratarse de la risa más espontánea.

3.2 El humor mexica

Es difícil el acercamiento al humor de cualquier cultura ajena a la propia y más lo es acercarse al tipo de humor de una sociedad pasada, debido a la distancia en el tiempo, pero también a la distancia cultural y porque el humor es un elemento de difícil aprehensión,⁴⁴⁶ ya que el humor y la risa son fenómenos culturalmente determinados. El humor es un atributo de la condición humana, ya que en todas las culturas aparece. “El humor resulta fascinante e importante para los antropólogos y los historiadores porque proporciona datos sobre lo que es verdaderamente importante en una sociedad y en una cultura...”.⁴⁴⁷ El humor se manifiesta en todas las esferas de la vida humana y se relaciona con diferentes elementos, como la risa, la locura, la chanza y lo cómico.

Al igual que otras sociedades, la mexica tenía un sentido del humor, pero nos ha sido difícil encontrar sus características. Las fuentes mencionan poco sobre el humor, pero nuestra mayor dificultad para caracterizarla está en que fue encauzada por distintos medios con la finalidad de controlarla, pues sabemos que el Estado mexica quiso controlar todo lo relacionado con el comportamiento de sus miembros promoviendo la seriedad.

La sociedad mexica toleró poco la risa abierta y gratuita. Quiso controlar la risa y para ello usó diversos canales, entre ellos el religioso, ya que la risa más permitida fue la que se relacionó con los rituales realizados durante las veintenas, en honor a los dioses. Aunque las prohibiciones no impidieron que otros tipos de risa, la risa trasgresora, también se escuchara en diversos ámbitos de la ciudad, risa gratuita y sin control.

⁴⁴⁶ Jan Bremmer y Herman Roodenburg, “Introducción: humor e historia”, p. 3

⁴⁴⁷ Henk Driessen, “Humor, risa y trabajo de campo: apuntes desde la antropología”, en: *Una historia cultural del humor*, p. 227

Para comprender el humor mexica analizamos las descripciones que hay sobre las representaciones teatrales, ligadas al culto a *Quetzalcóatl* y a otros dioses. En estas representaciones los ‘actores’ y se incluía el uso de disfraces y dialogaban entre sí. “Según el Códice Ramírez, algunos bufones fingían estar lisiados o tullidos en esta fiesta, y otros personificaban enormes sapos, lagartijas, mariposas y pájaros”.⁴⁴⁸ También hay que recordar algunos poemas como los *cuecuechcuícatl* y las actividades de humor ritual que se realizaban durante las fiestas de las veintenas.

3.2.1 Farsas y representaciones

En primer lugar intentamos analizar las características del humor incluido en lo que las fuentes llaman “farsas y representaciones”, que los cronistas compararon con las representaciones teatrales que en la Grecia antigua surgieron ligadas al culto del dios *Dionisos*, aunque con el tiempo se secularizaron.

El teatro griego se desarrolló en dos géneros: la tragedia y la comedia y se relacionaba con el culto al dios más trasgresor y excesivo del panteón griego: Dionisos.⁴⁴⁹ La comedia surgió con dos propósitos, uno el de “corregir el comportamiento desviado ridiculizando (*ridetem dicere verum*, dijo Horacio).⁴⁵⁰ Pero otro tipo de comedia tenía un propósito menos didáctico: era para distraer, para divertir.⁴⁵¹

En el mundo mexica se desarrolló lo que podemos considerar como representaciones teatrales y “hallamos ya en germen la división de especies: la que celebraba los grandes hechos y la que solamente tiene por misión divertir al espectador. Sin remedio tenemos que llamar a la primera tragedia y a la segunda comedia, tal como la llamaron los griegos”.⁴⁵² Estas representaciones estaban relacionadas con la visión religiosa, ya que la risa y la diversión propiciadas en las representaciones teatrales, eran rituales y quizá eran imitaciones de la actitud del dios *Tezcatlipoca*, que se burlaba de los hombres, lo que tenía un sentido ritual.⁴⁵³ Ángel Ma. Garibay y Miguel León-Portilla consideran que aunque

⁴⁴⁸ Victoria Reifler Bricker, *Humor ritual*, p. 181, 183

⁴⁴⁹ Natalia Radetich, *La risa y el quebranto*, p. 73

⁴⁵⁰ Fritz Graf, “Cicerón, Plauto y la risa romana”, en: *Una historia cultural del humor*, p. 36

⁴⁵¹ Natalia Radetich, *La risa y el quebranto*, p. 75

⁴⁵² Ángel Ma. Garibay K., “Introducción”, en: *Poesía náhuatl*, v. III, p. X

⁴⁵³ Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 33

tuvieron un sentido distinto al del teatro griego, comparten con éste algunas características.

La mayoría de las representaciones dramáticas habrían sido composiciones en las que los protagonistas eran los dioses y sus mitos; pero también hubo farsas en las que se presentaban los hechos cotidianos, de manera chusca y graciosa, que tenían como intención simplemente provocar la risa. Durán afirma que los sacerdotes de los *calmecac* realizaban “muchas diferencias de bailes y entremeses y juegos y poniéndose diferentes disfraces como fiesta principal”.⁴⁵⁴

En las veintenas se realizaban actividades que se califican como recreativas y de diversión, en las que participaban “actores”. Algunos se disfrazaban como animales o bien como distintos tipos de personas y dioses. Estos personajes podían sostener diálogos, los cuales desconocemos, pero que “eran de mucha risa y contento”, porque “eran muy graciosos entremeses”.⁴⁵⁵ Estos personajes no sólo dialogaban, y hacían gestos, generalmente chuscos, exagerados podemos suponer o bien imitaban el comportamiento de determinado tipo de personas o animales.

Además de algunas descripciones muy breves, el material es más bien escaso, por lo que nos enfocaremos en el análisis de dos poemas, como el *Canto de las mujeres de Chalco* y el *Poema de Travesuras*. Creemos que estos ejemplos nos pueden dar una idea de la estructura y el tipo de humor y la risa mexicas. “Realmente los temas son sencillos y más tienden a la expresión lírica elevada que a la cómica, pero los visajes y monerías de que Durán también nos habla se indican en este poema con los nombres que da el poeta: *ixcucuechtli, ixpehpeyotl* [sentido de bufón]”.⁴⁵⁶

Las representaciones teatrales eran relativamente frecuentes en México-Tenochtitlan. También se realizaban durante la fiesta dedicada a los dioses *Xochipilli* y *Xochiquetzal*, en el *Atamalqualiztli* y en el *Xochíluhuitl*, en las que destacaba era el uso de disfraces y la actuación de diversos personajes.

⁴⁵⁴ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 94

⁴⁵⁵ *Ibid.*, v. II, p. 75

⁴⁵⁶ Ángel Ma. Garibay K., *Panorama literario de los antiguos nahuas*. México, Editorial Porrúa, 1952, p. 149

Entre los mayas también se acostumbraba realizar representaciones teatrales en las que participaban actores disfrazados de distintos modos. En el *Popol Vuh* se narra que los gemelos divinos ofrecieron un espectáculo, una danza, los bailes de *Puhuy* de la lechuza, el *Cux* la comadreja, el *Iboy*, del armadillo, el *Ixtul* del ciempiés y finalmente, el *Chitic*. Según Landa había farsantes que representan fabulas y otras historias. Eran muy graciosos los chistes y motes que se usaban en estas representaciones. A los actores les llamaban *baloam*.⁴⁵⁷ También acostumbraban realizar representaciones relacionadas con los rituales religiosos.

Las representaciones teatrales estaban relacionadas con el dios-mono, que algunos autores afirman se relacionaban con la creación artística y musical, que caen dentro de la esfera del dios mono, que era su patrón, al menos entre los mayas.⁴⁵⁸

3.2.2 Las piezas teatrales

Entre los mexicas se usaban los disfraces tanto en obras serias como representaciones cómicas y el vestuario variaba:

los dedicados a la celebración de los dioses [usaban] los propios atavíos de éstas, tal como eran conocidos y venerados por los nativos. Y vemos también en las piezas de diversión la nueva manera de vestidos que llevaban y la forma en que se representaban diversos personajes bufos.⁴⁵⁹

Aunque no podríamos asegurar si eran realmente actores en el sentido en que hoy entendemos este término, pues estas “representaciones” eran mucho más complejas, pues como afirma Serge Gruzinski no se trataba de una representación teatral sino de la presencia divina que estaba encarnada por la víctima.⁴⁶⁰ Durán asegura que en ocasiones el *ixiptla* parecía más importante que la misma deidad.

No se ha conservado por escrito casi nada sobre las representaciones: los cronistas nos describen algunas, pero de manera muy general; entre los nahuas ninguna obra que se pueda equiparar al *Rabinal Achí* maya, sólo algunos indicios de lo que pudo ser el teatro

⁴⁵⁷ Francisco Sánchez de Aguilar, *Informe contra Idolorum Cultores del obispado de Yucatán*. Ed. facsím. en: *El alma encantada. Anales del Museo de Antropología*, presentación de Fernando Benítez. México, Instituto Nacional Indigenista / Fondo de Cultura Económica, 1987, p. 98

⁴⁵⁸ Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 118

⁴⁵⁹ Ángel Ma. Garibay K., “Introducción”, en: *Poesía náhuatl. Cantares mexicanos*, v. III, p. X

⁴⁶⁰ Carmen Bernard y Serge Gruzinski, *De la idolatría. Una arqueología de las ciencias religiosas*, tr. Diana Sánchez F. México, Fondo de Cultura Económica, 1992, p. 91

náhuatl antes de la llegada de los españoles, básicamente algunas poesías que incluyen diálogos entre personajes. Cuando Diego Durán describe así una fiesta en honor a *Tláloc*:

donde tenían la imagen del ídolo en el templo de Huitzilopochtli, tan suntuosa y ricamente adornada, aparejaban con la misma solemnidad la de las aguas, especialmente los sacerdotes y dignidades de los templos, con todos los mozos y muchachos de los recogimientos y colegios, vistiéndose de nuevos aderezos y haciendo muchas diferencias de bailes y entremeses y juegos, y poniéndose diferentes disfraces, como fiesta principal suya...⁴⁶¹

Entre las piezas que consultamos hay algunas muy cortas, tales como oraciones a los dioses, poemas en los que aparecen diálogos y algunas muestras de las representaciones para diversión. Así pues,

Más que hablar de un drama náhuatl puede decirse que hay una colección de cuadros melodramáticos. Eran para dar veneración a los dioses o los héroes y para dar esparcimiento a los magnates. Eran éstos los principales espectadores, aunque el pueblo no estaba excluido de las representaciones generales que se hacían en las grandes fiestas.⁴⁶²

Poco sabemos de quién o quiénes se encargaban de crear estas piezas de literatura. Sabemos que el sacerdote *epcoacuacuilli tepictoton* era encargado de componer los cantares que se iban necesitando, tanto para los templos como para los nobles,⁴⁶³ pero de los autores de las piezas de recreación no parece haber mucha información;

Según testimonios conservados por Bernardino de Sahagún, cada nuevo canto que ese elaboraba era sometido a la censura de sacerdotes dedicados a velar por el mantenimiento de la ortodoxia vigente. Así, unos sacerdotes tenían por oficio evaluar los nuevos textos, de modo que aquellos que componían figuras de los dioses o cantos dedicados a ellos deberían pasar una suerte de examen y probar que sus obras eran fieles a la tradición aceptada.⁴⁶⁴

Lo cual seguramente fue así, puesto que se trataba de cantos sagrados, que no podían realizarse libremente, sino que debían seguir patrones establecidos previamente.

En algunas veintenas se realizaban farsas y representaciones y se describen de manera muy superficial, pero sabemos que eran muy graciosas y eran para diversión de los espectadores. Durante la veintena de *Huey Tozoztli*, dedicada a *Cinteótl* y *Chicomecóatl*, participaban los sacerdotes y los jóvenes del *calmecac* que bailaban y hacían entremeses

⁴⁶¹ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 94

⁴⁶² Ángel Ma. Garibay K., "Introducción", en: *Poesía náhuatl*, v. III, p. XII

⁴⁶³ Pilar Máynez, *El calepino*, p. 109

⁴⁶⁴ Enrique Florescano, *Memoria indígena*. México, Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, 1999, p. 211-212; cf. *Ritos, sacerdotes y atavíos de los dioses*, p. 101

y juegos y usando diferentes disfraces como fiesta principal.⁴⁶⁵ En *Tóxcatl*, se realizaban “bailes, farsas y representaciones”. Esta veintena estaba dedicada al dios *Tezcatlipoca* y se incluían “regocijos de truhanes y representantes”, que Durán no describe porque dice que “no hace al propósito de la relación pues solo pretendo dar aviso de lo malo que entonces había...”.⁴⁶⁶ Lo que significa que no eran mal vistos por algunos frailes.

En estas representaciones era frecuente que los personajes imitaran la conducta o los sonidos realizados por diversos animales. En una ceremonia en honor a *Huitzilopochtli*, en una “casa de flores” que se construía para el propósito en el *momoztli* llamado *Quauhxiccalco*, un bufón bailaba, imitando una ardilla,⁴⁶⁷ llamada *techalotl*. En otra ocasión, los prisioneros tlatelolcas fueron obligados a cantar y silbar, imitando los sonidos de las aves.⁴⁶⁸ Estas representaciones formaban parte de la veneración a los dioses, pero tenían un sentido lúdico indudable. Las mejores descripciones las tenemos de actores disfrazados de aves.

Atamalqualiztli, “ayuno de pan y agua”, era una ceremonia que se celebraba en honor a los dioses de las flores, *Xochipilli* y *Xochiquetzal*. El ayuno consistía en comer, durante medio día, sólo tamales sin sal, cocidos en agua. Al final se realizaba una fiesta llamada *ixnextia*, en la que los participantes danzaban usando diversos disfraces de animales, personas y dioses. Durante la representación participaban unos hombres, a los que se llamaba *mazatecos*, que comían ranas y serpientes vivas.

Un *ixiptla* de la diosa *Xochiquetzal* se sentaba en lo alto del *momoztli* de *Huitzilopochtli*. Alrededor de la imagen de la diosa se realizaba una danza: descendían, poco a poco, jóvenes disfrazados como pájaros y mariposas, que fingían chupar el néctar de las flores que rodeaban a la imagen viviente de la diosa. Después continuaba un desfile de jóvenes vestidos con las insignias de los dioses, los cuales tiraban bolas de barro con cerbatanas a los pájaros que antes habían salido, como si los estuvieran cazando. La diosa los iba recibiendo,

⁴⁶⁵ Diego Durán, *Historia de las Indias*, loc. cit., v. II, p. 94

⁴⁶⁶ *Ibid.*, v. II p. 259

⁴⁶⁷ Guilhem Oliver, *Tezcatlipoca*, p. 309

⁴⁶⁸ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. I, p. 319

y los tomaba de las manos y los hacía sentar junto a sí, haciéndoles mucha honra y acatamiento, como a tales dioses merecían. Allí les daba rosas y humazos y hacía venir a sus representantes y hacíanles dar solaz.⁴⁶⁹

Entre los mexicas la imitación de los pájaros que provocaba más risa era la de los tordos, urracas, patos, ánsares, guajolotes, entre otros.

En la fiesta de los artesanos, *Xochílhuitl*, otra imagen de la diosa *Xochiquetzal* recibía un telar y fingía tejer y mientras tejía, alrededor de ella, bailaban los artesanos, disfrazados como monos, gatos, perros, adives, leones, tigres. Este era un “baile de mucho placer, llevando en la mano cada uno la insignia de su oficio”.⁴⁷⁰

Sabemos que en Cholula había un templo que se utilizaba para realizar las representaciones teatrales que estaban dedicadas a *Quetzalcóatl*. En él se hacían, además, bailes, regocijos y entremeses muy graciosos.⁴⁷¹ Se elaboraba un escenario que constaba de arcos de flores y plumas, en donde colocaban diferentes variedades de animales. Los comerciantes y señores, ataviados con sus mejores insignias, realizaban una danza, bailando alrededor. La ceremonia se realizaba el 3 de febrero. En las representaciones participaban diversos personajes y entablaban diálogos que ocasionaban la risa de los espectadores. Los personajes se “disfrazaban” de diferentes animales. Al parecer la audiencia disfrutaba mucho de estos espectáculos, ya que causaban gran hilaridad.⁴⁷² Una ceremonia similar se realizaba en el templo de *Kukulkán* en Chichén Itzá.⁴⁷³

Al terminar la danza de los señores y comerciantes se presentaba un “entremés” que constaba de 4 actos. La realización de esta ceremonia tenía como propósito pedirle al dios la curación de ciertas enfermedades, pero nos señala que también los diálogos provocaban gran risa y contento de los espectadores.

⁴⁶⁹ *Ibid*, v. II, p. 200

⁴⁷⁰ *Ibid*, v. II p.160

⁴⁷¹ *Ibid*, v. II, p. 74-75

⁴⁷² *Ibidem*

⁴⁷³ Eduardo Planchart Lica, *Lo sagrado en el arte*, p. 120

Durante el primer acto salía un personaje fingiendo estar enfermo de “bubas” y se quejaba lastimosamente de sus dolores. Entre los lamentos intercalaba “muchas graciosas palabras y dichos, con que hacía mover la gente a risa.”⁴⁷⁴

El segundo acto se realizaba con la participación de cuatro personajes: dos ciegos y dos lagañosos. Estos cuatro personajes fingían pelear, pero se trataba de una “graciosa contienda” en la que se decían “muy donosos dichos, motejándose los ciegos con los lagañosos”.⁴⁷⁵

El tercer acto era representado por un arromadizo y lleno de tos, que fingía estar muy *acatarrado*, lo que expresaba “haciendo grandes ademanes y graciosos”.⁴⁷⁶

Finalmente, en el cuarto acto salían dos actores disfrazados, uno representaba un moscón y el otro un escarabajo. Cada uno hacía sonidos imitando los de los animales: “el uno haciendo un zumbido y otro ojéandola.” El que estaba disfrazado de moscón, además, iba diciendo “mil gracias”, mientras que el que representaba al escarabajo, se metía en la basura.⁴⁷⁷

Este ritual se realizaba con el fin de solicitar a *Quetzalcóatl* la curación de sus enfermedades, ya que el dios era el patrono de éstas. Por eso que los actores, al menos en los dos primeros actos representaban enfermos, con la finalidad de curarse, es decir era un rito terapéutico: “Lo cual no se representaba sin misterio, porque iba fundado en que a este ídolo *Quetzalcóatl* tenían por abogado de las bubas y del mal de ojo y del romadizo y tos.”⁴⁷⁸ Independientemente del sentido ritual, estas representaciones y los entremeses causaban entre los espectadores y participantes “mucho risa y contento”.⁴⁷⁹

El *Cuecuechcuícatl*: "canto desvergonzado, impúdico" o "canto cosquilloso" se puede considerar como poesía erótica o burlesca, que iba acompañada de danzas, pero no sabemos qué tan generalizada se encontraba su representación, ya que los testimonios que nos han llegado al respecto son muy pobres, pero eso no quiere decir que el género

⁴⁷⁴ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 75

⁴⁷⁵ *Ibidem*

⁴⁷⁶ *Ibidem*

⁴⁷⁷ *Ibidem*

⁴⁷⁸ *Ibidem*

⁴⁷⁹ *Ibidem*

no haya sido apreciado. Los religiosos españoles, quienes seguramente no quisieron conservar este tipo de textos. Durán lo describe así:

También había otro baile, tan agudillo y deshonesto, que casi tira al baile de esta zarabanda que nuestros naturales usan, con tantos meneos y visajes y deshonestas monerías, que fácilmente se verá ser baile de mujeres deshonestas y de hombres livianos. Llamábanle *cuecuechcuícatl*, que quiere decir "baile cosquilloso o de comezón" ... En el cual se introducen indios vestidos como mujeres.⁴⁸⁰

Estas representaciones tenían la finalidad específica de divertir. Los actores usaban disfraces; algunos se vestían de mujer. El tema de este tipo de poesía es bastante ligero: hablan sobre el placer y el gozo sexual. Quedan pocos ejemplos de este tipo de poema: el *Canto de las mujeres de Chalco*. *Poema de Travesuras* y otros más que se han conservado en el manuscrito *Cantares mexicanos*, en la Biblioteca Nacional de México.

Además de estas representaciones con seres humanos, sabemos del uso de "títeres", conocidos como *teteutotontin*, con los cuales se realizaban representaciones que algún fraile consideró como actos "deshonestos e infames",⁴⁸¹ aunque no aclara a qué se refiere con esto.

El *Canto de las mujeres de Chalco* es obra de *Aquiuhztzin* de *Ayapanco*, lugar cercano a *Amecameca*. Fue compuesto hacia el año 13-Caña (1479) y fue cantado frente a *Axayácatl* en su palacio de México-Tenochtitlan.⁴⁸²

Después de una derrota militar ante Chalco, las mujeres de este reino se burlan del soberano mexica *Axayácatl*, ofreciéndose para poner a prueba sus cualidades íntimas como hombre. Desacreditado como guerrero, ¿será capaz *Axayácatl* por lo menos, de una conducta más digna en el "descanso del guerrero" que le ofrecen las mujeres de sus vencedores? Se trata de un coro de mujeres, con intervenciones individuales que utilizan frecuentes frases u oraciones con doble sentido. "Todo el poema es una sátira de las mujeres contra *Axayácatl* basada en motivos sexuales, y más directamente, en contra de

⁴⁸⁰ *Ibidem*

⁴⁸¹ "Códice Carolino", *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. VII 1968, p. 55-56

⁴⁸² Miguel León-Portilla, *Las literaturas indígenas de México*. 2ª ed. México, Fondo de Cultura Económica / Editorial MAPFRE, 1992, p. 285

su vitalidad erótica y más aún de su potencia”.⁴⁸³ Si *Axayacatl* fue un mal guerrero, seguro será un mal amante, que sólo podrá satisfacer las necesidades sexuales de una “viejas” ansiosas, que con cualquier cosa se conforman.

El desprecio hacia *Axayacatl*, lo encontramos a lo largo del poema, pero lo más indicativo es el empleo del diminutivo, que aquí tiene una connotación despectiva:

Anhelo las flores, anhelo los cantos,
allí donde hilábamos, allí donde residimos,
y ahora elevo un canto al rey Axayacatito:
lo tejo con flores, con flores lo rodeo.⁴⁸⁴

La burla hacia el gobernante es una crítica por la derrota infligida por los chalcas. El rey ha sido “incapaz” y merece la burla de sus enemigos: los chalcas, pero ni siquiera son los guerreros, sino las mujeres quienes se burlan de él. Se llega a insinuar que se comporta como homosexual, al preguntarle si hace travesuras con sus enemigos.⁴⁸⁵

La burla se convierte en insulto, y al rey se le declara casi impotente, quizá no pueda ni siquiera satisfacer a las viejas mujeres chalcas. Pero además se insinúa que como perdedor, eso merece: unas “viejas sin jugo”.⁴⁸⁶

El canto se acompañaba de música y de gestos, mímica y disfraces⁴⁸⁷ que ayudaban a exagerar la connotación evidentemente erótica y burlesca que tiene este poema. “El texto de estos cantos se integra a un conjunto cinético muy sugestivo, sobre todo en lo que concierne a la danza, que aparece entonces como una verdadera mímica, generalmente obscena.⁴⁸⁸ Por ejemplo, se hace alusión al miembro viril con varias metáforas.⁴⁸⁹

⁴⁸³ Noemí Quezada, *Amor y magia amorosa. Supervivencias en el México colonial*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, 1975 (Serie Antropológica; 17), p. 62

⁴⁸⁴ *Poesía náhuatl. Cantares mexicanos*, v. III, p. 55

⁴⁸⁵ *Ibid.*, v. III, p. 58

⁴⁸⁶ *Ibid.*, v. III, p. 56

⁴⁸⁷ Seguramente las “mujeres de Chalco” eran varones vestidos como tales

⁴⁸⁸ Patrick Johansson, *La palabra de los aztecas*, p. 163

⁴⁸⁹ *Poesía náhuatl. Cantares mexicanos*, v. III, p. 56

También se hace alusión al sexo femenino, usando diferentes frases para aludir a la vagina y a los senos.⁴⁹⁰

Se comprende muy bien que los religiosos no hayan querido conservar una forma poética que podía provocar desórdenes.

Entre los mayas también hubo poemas de este tipo. León-Portilla nos habla de un poema descubierto recientemente en Mérida, Yucatán, conocido como *Kay-Nicté*, “Canto de la Flor”. Este poema, igual que los *cuecuechcuícatl*, tiene fuerte connotaciones sexuales. “De hecho se habla, designándola con la expresión de *Nicté-Kay*,⁴⁹¹ de una práctica de carácter mágico en que las mujeres, desnudas, en el bosque y a la luz de la luna, hacen ciertos ritos para retener o volver a atraer a sus amantes.”⁴⁹²

El *cocoacuícatl*, “canto de tórtolas”, se identifica con las llamadas *ahuianime*, por lo que se trata también de un poema erótico.⁴⁹³ Garibay publicó la traducción de un poema que llama *Poema de travesuras*, el cual tiene un sentido erótico muy evidente. Consiste en un diálogo entre el poeta y personajes que se disfrazan de aves, probablemente guerreros, que buscan placer entre las “flores” quizá las “alegradoras”. Garibay opina que se “trata de una “farsa cómica” que les daba solaz y diversión”.⁴⁹⁴

3.2.3 Personajes cómicos

Es posible suponer que los actores que participaban en estas representaciones fuesen aquellos que las fuentes mencionan como truhanes, bufones, etc. y hayan hecho un trabajo que podríamos considerar como profesional. Aunque también debieron participar en los rituales sacerdotes y penitentes. Sabemos que algunos de ellos eran mantenidos en la corte de *Motecuhzoma*, ya que “... es sabido por testimonios, así indígenas como españoles, que los bufones y farsantes no tenían mala aceptación en las cortes de los

⁴⁹⁰ *Ibid*, v, III, p. 60

⁴⁹¹ Este tipo de poesía era “acompañada de danzas durante las celebraciones religiosas mayas”. Se trata de un poema erótico, que forma parte de los cantos de *Dzibanché*; *vid: Antigua y nueva palabra. Antología de la literatura mesoamericana desde los tiempos precolombinos hasta el presente*, Miguel León-Portilla, Earl Shorris con Sylvia S. Shorris y Ascención H. de León-Portilla. México, Santillana Ediciones Generales, 2004, p. 672-673

⁴⁹² Miguel León-Portilla, *Las literaturas indígenas*, p. 259

⁴⁹³ *Ibid*, p. 253

⁴⁹⁴ *Poema de travesuras*, vers. de Ángel María Garibay K., en: *Tlalocan*, vol. III, n° 2, México, 1952, p. 149

señores de *Tetzco* y México”.⁴⁹⁵ Aunque también pudieron participar los jóvenes de los *calmecac* y *telpochcalli*, así como los del *cuicacalli*.

Como hemos visto, los “actores” se disfrazaban y sostenían diálogos, realizando movimientos corporales exagerados en todo sentido. A los frailes les pareció impropio permitir que se hicieran “meneos, visajes y deshonestas monerías”, aunque se permitió su representación porque también les causaba gracia.⁴⁹⁶

Lo que hacía reír a los espectadores eran los disfraces y los diálogos que establecían entre sí estos personajes. Sobre todo por el lenguaje que usaban, “trastocándole las palabras”,⁴⁹⁷ pero también por su lenguaje corporal, que exageraba los movimientos del cuerpo. Las “mujeres que participaban en estas representaciones eran, en realidad, hombres disfrazados como mujeres.”⁴⁹⁸

El hombre disfrazado es uno de los elementos más significativos del rito y también del juego. El uso de los disfraces parece estar muy generalizado en todo el mundo. “Cuando el individuo logra la transformación de su aspecto, modifica su discurso y cambia el espacio, penetra en una dimensión fabricada que lo ubica en la representación”.⁴⁹⁹ Entre los mexicas los disfraces y máscaras tenían un sentido más religioso y ritual que lúdico. El uso de las insignias de los dioses, de máscaras, de adornos de papel o plumas aún el uso de la piel de los desollados era frecuente en prácticamente todas las fiestas religiosas mexicas, pero las mencionamos porque seguro fueron el antecedente del uso de disfraces y máscaras, y porque sabemos que algunas de ellas resultaban divertidas, por lo que podemos considerarlas como ritos lúdicos.

Pero las representaciones de los dioses no eran las únicas, ya que se describe el uso de disfraces de otros personajes, tales como borrachos, *ahuianime*, enfermos, deformes y viejos, o, frecuentemente de animales.

⁴⁹⁵ Ángel Ma. Garibay K., *Panorama literario*, p. 149-150

⁴⁹⁶ Diego Durán nos dice que éstos eran bailes deshonestos, “lo cual permiten los religiosos por recrearse, ello no es muy acertado por ser tan deshonesto”, *Historia de las Indias*, v. II, p. 199

⁴⁹⁷ *Ibid*, v. II, p. 200

⁴⁹⁸ *Ibidem*

⁴⁹⁹ Gabriel Weidsz, *El juego viviente*, p. 21

¿Cuál fue el significado de los personajes que aparecen en las representaciones, poemas o rituales?, ¿cómo se relacionan esos personajes con la ideología y el pensamiento mexicana? ¿Por qué movía a risa la presentación de estos personajes? ¿Qué o a quién representaban? Creemos que la respuesta a estas preguntas no va a permitir acercarnos al humor mexicana. Los que encontramos descritos eran: seres portentosos, seres humanos y animales.

Los seres humanos representados en las farsas eran muy diversos. Generalmente se exageraba su actitud o el elemento que lo distinguía. Los que aparecen mencionados con más frecuencia son:

- Viejos
- Borrachos
- *Ahuanime*
- Bobos
- Extranjeros (*otomíes, mazatecos, huastecos*)
- Enfermos: bubosos, lagañosos, romadizos

Enseguida intentamos analizar estos personajes y las razones por las que se pudieron considerar como cómicos dentro del contexto ideológico del pueblo mexicana:

- *Viejos*. Durán nos describe un baile, en el que los participantes traían unas máscaras que representaban “viejos corcovados”, “que no es poco gracioso y donoso de mucha risa, a su modo”.⁵⁰⁰ Nos llama la atención que entre los personajes cómicos se encuentren “viejos corcovados”. En general, la figura de los ancianos era respetada y hasta venerada entre los pueblos mesoamericanos. El hombre “viejo” era sabio; de ahí que nos parezca inusual que aquí sean objeto de burla. Hay que recordar, sin embargo, a los que Sahagún llama “malos viejos”, que describe como mentirosos, borrachos y ladrones, gente que engaña en vez de ser ejemplo para los demás.⁵⁰¹ También las mujeres de Chalco, que eran *ahuanime*, eran viejas. En el *Popol Vuh* los gemelos divinos se presentaron ante los señores del *Xibalbá* como magos ancianos, que realizaban actos de malabarismo.

⁵⁰⁰ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 200

⁵⁰¹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro X, cap. III, p. 589

También era una vieja la que representaba a *llamatecuhtli* en la veintena de *Títitl*, y que lloraba amargamente.

Probablemente, los actores que representaban a los viejos realizaban movimientos exagerados, tales como encorvar el cuerpo, el uso del bastón y las máscaras, que aunque no son descritas, podemos imaginar tenían marcadas profundas arrugas y dejaban ver los labios hundidos y la barbilla prominente por la falta de dientes. Durante la veintena de *Títitl* eran unos viejos los que bailaban alrededor de la imagen viviente de *llamatecuhtli*.⁵⁰² En el mismo baile había otros personajes caracterizados como ancianas que aparentaban estar borrachas y locas, para gran regocijo del público.⁵⁰³

- *Borrachos*. También se representaban hombres y mujeres borrachos. Estos personajes, portaban en las manos las jícaras que contenían el pulque, bebida prohibida. Durán los describe participando en un baile en que se realizaba el desfile de hombres y mujeres “fingiéndose borrachos, llevando en las manos cantaritos y tazas, como que iban bebiendo. Todo fingido para dar solaz a las ciudades, regocijándose en mil géneros de juegos”.⁵⁰⁴

Es sabido que los borrachos eran muy mal vistos entre los mexicas, dado que al estar en estado de embriaguez, la gente era incapaz de controlar su comportamiento y actuaba de manera poco usual. Algunos lloran, otros ríen, otros cantan, otros se duermen, otros pelean, en fin, el borracho actúa descontroladamente. Nos parece importante señalar que Sahagún afirma que los borrachos no sólo eran los que consumían pulque, sino también los que tomaban “malos hongos y algunas yerbas que desatinan al hombre”,⁵⁰⁵ y le hacen comportarse de manera extraña.

- *Ahuianime*. En las representaciones teatrales aparecen también las *ahuianime*, que algunas fuentes llaman mujeres públicas. Algunas *ahuianime* eran el prototipo de las mujeres trasgresoras del comportamiento sexual, que era abierto e incitador y por ello inaceptable.

⁵⁰² *Ibid*, Libro II, cap. XXXVI, p. 169

⁵⁰³ Victoria Reifler Bricker, *Humor ritual*, p. 183

⁵⁰⁴ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 201

⁵⁰⁵ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro X, cap. XI, p. 599

Las *ahuianime* participaban en algunas ceremonias y en varias danzas, particularmente en las danzas de guerreros en las que las alegradoras los acompañaban.

Las *ahuianime* son figuras ambivalentes en el pensamiento mexicana en cuanto a su aceptación dentro de la sociedad. Es probable que haya habido diversos tipos de “alegradoras” o “mujeres de placer” y que esa sea la razón por la que las fuentes las presentan de manera ambigua. Así opina Guilhem Oliver: que hubo:

diferentes categorías de *ahuianime*, algunas de ellas integradas a la sociedad en el marco de instituciones específicas, y otras repudiadas y ejercitando un oficio tolerado pero también detestado. La existencia de grupos selectos de *ahuianime* podría reflejarse en un testimonio sobre la fiesta de *huey tecuilhuiltl*, donde se precisa que las que participaban eran “las escogidas, las elegidas, las puestas aparte”. El vocabulario ilustra también este tipo de distinción ya que se nos habla de *maahuiltiani*, que Molina traduce por ¡“puta honesta”!, un término que se usa precisamente para designar a las *ahuianime* que bailaban con los guerreros.⁵⁰⁶

- *Bobos y truhanes*. Los truhanes y bobos se caracterizaban por su forma de hablar, torpe, ya que todo lo distorsionaban. Su lenguaje era chusco y decían cosas sin sentido. Desafortunadamente no tenemos ejemplos concretos de los diálogos, ni siquiera sabemos los temas que trataban con más frecuencia, aunque la tónica parece haber sido decir cosas al revés, fingir no entender lo que le decía el interlocutor o trastocar el sentido de lo que se decía. Es posible que también usaron el doble sentido en sus diálogos.
- *Extranjeros*. Los participantes en las farsas se disfrazaban como personas de otras regiones, imitando su forma de vestir, pero sobre todo, su forma de hablar, los que se mencionan más frecuentemente son: *huastecos*, *otomíes*, *matlatzincas*, “de las cuales imitaban su forma de hablar”.⁵⁰⁷ En general, se consideraba a estos grupos como bárbaros y poco refinados.

Los huastecos adoraban a la diosa *Tlazoltéotl* y la veneraban precisamente por su tendencia lujuriosa. También por ello, andaban desnudos, exhibiendo, sin pudor, su cuerpo. Este comportamiento era mal visto por los mexicas, ya que en su modelo de conducta ideal se pregonaba la conducta sexual moderada. Durante la fiesta de *Toci* se realizaba una ceremonia en la que participaban varones disfrazados de *huastecos*.⁵⁰⁸ Los

⁵⁰⁶ Guilhem Oliver, “Homosexualidad y prostitución entre los nahuas y otros pueblos del posclásico”, en: *Historia de la vida cotidiana en México*, v. I, p. 313

⁵⁰⁷ Victoria Reifler Bricker, *Humor ritual*, p. 183

⁵⁰⁸ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 151

huastecos también eran considerados como hechiceros y embaucadores, aunque en realidad eran ilusionistas, (prestidigitadores), hacían trucos

con los cuales engañaban a las gentes, dándoles a entender ser verdaderos en lo que es falso, como en dar a entender que se quemaban las cosas que no se quemaban, y que hacían parecer una fuente con peces, y no era nada, sino ilusión de los ojos, y que se mataban a sí mismos, haciendo tajadas y pedazos sus carnes; y otras cosas que eran aparentes y no verdaderas.⁵⁰⁹

Los *otomíes* son descritos como gente primitiva y rústica, de hecho, el término “*otomí*” se utilizaba de manera peyorativa y despectiva. Se les consideraba poco educados, con costumbres similares a los *chichimecas*. Eran considerados como arrojados pero pasionales, eran buenos guerreros, pero incapaces para gobernar, *otomiotlaotonxiti*. Los *otomíes* eran vistos como “torpes, toscos e inhábiles”, se le decía *otomí* a los que tenían poca capacidad, eran además, tenidos como perezosos y borrachos.⁵¹⁰

También se consideraban toscos e inhábiles a los *matlatzincas*, que eran

muy atrevidos, determinados y mal mirados, así en la paz como en la guerra; por lo cual que es mal mirado y de poco respecto, para le injuriar, dícenle: <<Bien parece cuata>>, que quiere decir mal criado y atrevido.⁵¹¹

También así eran considerados los *mazahuas*, a quienes criticaban porque dice Sahagún que “las más viejas como mozas se afeitan con el dicho betumen *tecozahuitl* o con color, y se empluman los brazos y piernas”.⁵¹² Se usaban diferentes términos para insultar a los que eran toscos, incapaces, inhábiles: *tahuícatl*, *guastécatl*, *totónac*, *tohueyo*, *otomíte*.⁵¹³

Los *yopime* eran llamados por *tenime*, es decir, “gente bárbara”, “porque no hablan la [lengua] mexicana y son muy inhábiles e incapaces o toscos, y eran peores que los otomíes ...”.⁵¹⁴

Durante la fiesta de *Atamalqualiztli* unos individuos, vestidos como *mazatecas* (*Mazatlán*, “Lugar del venado”) comían ranas y culebras vivas, sin cocinar. Las ranas eran animales asociados a los dioses del agua; anunciaban las lluvias y en ciertas fiestas mexicas, las asaban y vestían para ofrendarlas a los dioses.

⁵⁰⁹ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro x; cap. XXIX, p. 674

⁵¹⁰ *Ibid*, Libro X, cap. XXIX, p. 661-662

⁵¹¹ *Ibid*, Libro X, cap. XXIX, p. 664

⁵¹² *Ibid*, Libro X, cap. XXIX, p. 665

⁵¹³ *Ibid*, Libro X, cap. XXIX, p. 668

⁵¹⁴ *Ibidem*

- *Enfermos: bubosos, lagañosos romadizos.* Ya hemos aludido a los enfermos que se representaban en honor a *Quetzalcóatl*, al menos a algunos: ciegos, lagañosos, bubosos, acatarrados y con tos. No es clara la razón por la que la representación de estos personajes era chistosa, pero podemos suponer que tiene que ver con el concepto de “enfermedad” que tenían los mexicas. Se creía que la enfermedad tenía diversas causas, pero ciertas enfermedades eran producto de la trasgresión, así que algunos enfermos han sido castigados por haber cometido una falta. Por lo que, mientras algunos movían a compasión, otros eran objeto de burla, desprecio y humillación. Ciertas enfermedades eran un estigma, que señalaba al que las padecía como un hombre o mujer viciosos, cuya conducta no era la apropiada. La virtud y el buen comportamiento eran, ya lo hemos señalado, los argumentos principales de los nobles que tenían el poder. Quizá estos enfermos provocaban risa porque su enfermedad los delataba como trasgresores.

En diferentes ceremonias participaban enfermos o actores que los representaban. Por ejemplo, durante *Atamalqualiztli* participaban unos personajes que representaban a leprosos, probablemente en recuerdo a *Quetzalcóatl* [*Nanahuatzin*]. Estos personajes bailaban alrededor de la figura de *Tláloc*.⁵¹⁵

Animales. Lo más común era que los actores o bailarines se disfrazaban de animales: diversos tipos de aves, escarabajos, moscas, ardillas, entre otros. Probablemente estos animales se relacionaban directamente con los dioses. Las representaciones en las que aparecen pudieron tener un sentido ritual o de “sacrificio”.

Los animales tenían una estrecha vinculación con la vida de los seres humanos. Primero por su utilidad, ya que de ellos se obtiene alimento, y otros productos, tales como las pieles para cubrirse, etcétera.⁵¹⁶ En el caso de los pueblos mesoamericanos, además se creía que el destino de los hombres se ligaba estrechamente con el de los animales. Algunos animales eran naguales que representaban o estaban relacionados con algunos de los dioses mexicas. Los animales se relacionaban con los astros, con los hombres o con las fuerzas del inframundo. Había animales luminosos, mientras que otros eran

⁵¹⁵ Graulich, Michel, “Atamalqualiztli. Fiesta azteca del nacimiento de Cintéotl-Venus”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, v. 31, 2000, p. 361

⁵¹⁶ Yólotl González Torres, “Lo animal en la cosmovisión mexicana o mesoamericana”, en: Yólotl González Torres (coord.), *Animales y plantas en la cosmovisión mesoamericana*. México, Plaza y Valdés / CONACULTA / INAH, 2001, p. 110

considerados como oscuros y algunos eran considerados como sagrados. Así, el jaguar se relaciona con el Sol, el conejo con la Luna, el cocodrilo o caimán con la tierra, el perro con Venus (estrella vespertina), la serpiente con el agua y los relámpagos.⁵¹⁷ Si consideramos lo anterior, podemos decir como Michel Graulich afirma que el “zoológico” que describieron los conquistadores (Bernal y Cortés) “como un lugar de placer y recreación, en realidad sería un lugar en el que se reunían animales considerados como sagrados, *nahualtin* de los dioses”.⁵¹⁸

También se creía que algunos hombres, al morir, se transformaban en diversos animales. Los nobles en pájaros de hermosos plumajes, mientras que los *macehualtin* se transformaban en comadreas, escarabajos y otros,⁵¹⁹ lo que quiere decir que unos animales eran considerados “nobles”, mientras que otros eran “comunes”.

- *Aves y mariposas*. Las aves estaban relacionadas con diversos augurios. Su canto o simplemente su presencia auguraban diversas cosas, algunas de las cuales eran nefastas para el que las escuchaba o las veía.⁵²⁰ Se relacionaban, además con varios conceptos. El quetzal se relacionaba con la fertilidad y con el amor sexual. Quizá la diosa más representativa de estos dos aspectos haya sido *Xochiquetzal*.⁵²¹
- *Moscas*. Las moscas, *cuitlazayali* o *zayali*, son animales que siempre andan en el estiércol.⁵²² Asimismo, las cucarachas, *pinahuiztli* eran consideradas como de mal agüero, ya que al que las veía, creían que les pasaría un gran desastre.⁵²³
- *Ardillas*. La ardilla también era representada en algunas ocasiones. Durante *Teotleco* se sacrificaban algunos prisioneros de guerra, los cuales eran quemados vivos en una hoguera llamada *teccalco*. Alrededor de ella danzaba y silbaba un personaje disfrazado

⁵¹⁷ Mercedes de la Garza, “Los animales en el pensamiento simbólico y su expresión en el México antiguo”, en *Arqueología mexicana*, Vol. VI, n° 35, p. 27

⁵¹⁸ Guilhem Oliver, “Los animales en el mundo prehispánico”, en: *Arqueología mexicana*, vol. VI, n° 35, p. 12

⁵¹⁹ *Ibidem*

⁵²⁰ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro XI, cap. II, p. 697

⁵²¹ *Ibid*, Libro IX, cap. II, p. 235-236

⁵²² *Ibid.*, Libro XI, cap. V, p. 736

⁵²³ *Ibid*, Libro XI, cap. V, p. 730

de ardilla y otro, vestido de murciélago movía una sonaja.⁵²⁴ *Techalotl*, ardilla, era el término con el que se llamaba a los ladrones, porque este animal se robaba la comida.⁵²⁵

- *Monos*. De todos los animales representados por los actores, quizá el más gracioso de ellos haya sido el mono, *ozomatli*. En uno de los mitos de la creación de los Soles cosmogónicos, se asegura que al destruirse el Sol de Viento, *ehecatónatiuh*, los hombres se convirtieron en monos. Este pasaje está representado en el *Códice Vaticano 3738*, fol. 6; “los monos no son sino los hombres que sobreviven a la destrucción por el viento de uno de los soles o edades míticas mesoamericanas; son hasta cierto punto los “hombres del viento” o del sol de viento.”⁵²⁶

El mono se encuentra asociado con la lujuria, pero al mismo tiempo, era el patrono de los artesanos o de los escribas. A los que nacían bajo el signo *ce ozomatli* se creía que tendrían inclinaciones hacia la música y los oficios mecánicos, es decir, hacia las artes. Los monos se comportan como los seres humanos: “comen como gente, siéntanse como persona; cocan a las mujeres, burlan de ellas y demandan de comer, extendiendo la mano, y gritan”.⁵²⁷ En el *Popol Vuh*, se narra cómo, los hermanos de *Hunahpú* y *Xbalanqué*, llamados *1 Chuen* y *1 Batz* (mono araña y mono aullador, respectivamente) fueron castigados por los primeros, debido a que pasaban su tiempo cantando y rezando, eran grandes sabios, artistas y artesanos, mientras que los gemelos divinos trabajaban duramente. Enojados los gemelos engañaron a *1 Chuen* y a *1 Batz* y los hicieron subir a la parte más alta de un árbol del que ya no pudieron bajar y los convirtieron en monos.

La característica principal de estos animales es que, aunque se parecen a los humanos, no trabajan, sólo se dedicaban a disfrutar; por eso fue que los gemelos divinos castigaron a sus flojos hermanos, convirtiéndolos en monos. Los simios son como remedos de humanos y de ahí viene su comicidad, por eso causan risa. Todavía hoy, la figura del mono es un personaje cómico entre los indios de Chenalhó en Chiapas.

⁵²⁴ Michel Graulich, *Ritos aztecas. Las fiestas de las veintenas*. México, Instituto Nacional Indigenista, 1999, p. 150

⁵²⁵ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro XI, cap. I, p. 685

⁵²⁶ Gabriel Espinosa Pineda, “La fauna de Ehécatl”, en: *Animales y plantas en la cosmovisión mesoamericana*, p. 262

⁵²⁷ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro XI, cap. I, p. 687

- *Perros*. Este animal fue muy importante en la vida de los mesoamericanos, ya que, además de ser desde tiempos ancestrales, también fue parte de su alimentación. Se creía que el alma de un perro acompañaba a la de los muertos en su viaje al *Mictlán*, por lo que se encontraba relacionado con esta región; pero además se relacionaba con el fuego, la muerte, la hediondez y el pecado sexual.⁵²⁸

Tata y *Nene*, sobrevivientes de las pasadas humanidades fueron infractores y por ello fueron castigados, *Tezcatlipoca* les puso las nalgas de cabeza y los convirtió en perros.⁵²⁹ Por lo que es probable que el perro se relacionara con la trasgresión y el castigo y se burlan de ellos por su comportamiento.

Desde luego, sabemos que la mayor parte de estas “representaciones” y de los “personajes cómicos” a los que hemos hecho referencia estaban relacionados con los rituales dedicados a los dioses. Sin embargo, el hecho de que fueran ritos sagrados no excluye el sentido lúdico y divertido que pudieron tener.⁵³⁰

3.2.4 Temas de humor mexica

Carecemos de una visión panorámica del humor mexica, sólo contamos con algunos indicios de lo que consideraron como cómico. Después de realizar un breve análisis de los personajes representados en las farsas, creemos haber encontrado algunos temas del humor mexica:

- El comportamiento trasgresor y de los extranjeros
- La deformidad y la enfermedad como castigo
- El doble sentido, que hace alusión a la sexualidad, el lenguaje soez (insultos) y el erotismo
- La burla

⁵²⁸ Guilhem Oliver, *Tezcatlipoca*, p. 210

⁵²⁹ *Leyenda de los soles*, en: *Mitos e historias de los antiguos nahuas*, p. 177

⁵³⁰ Miguel León-Portilla comenta que en varias “ceremonias religiosas de los nahuas, se unía el rito a la diversión y el juego”, citado en: *Ritos, sacerdotes y atavíos de los dioses*, p. 63, nota 48.

El tema del mal comportamiento fue muy socorrido en las farsas y representaciones, lo cual se constata en la presencia de personajes que son trasgresores: borrachos, *ahuanime*, “extranjeros”, o personajes que trastocan el sentido de las palabras. Entre los mexicas el mal comportamiento era signo de barbarie y se relacionaba con la gente de baja condición social o que pertenecía a grupos diferentes a los mexicas, que eran considerados como inferiores. Los nobles mexicas se preciaban de tener un comportamiento impecable, de acuerdo con sus propias normas, desde luego y probablemente se burlasen de aquellos que tenían un comportamiento vulgar. Las burla y el desprecio de los mexicas no solo limitaba a los “extranjeros”, ya que también ridiculizaban a los miembros de la propia sociedad, sobre todo a aquellos que trasgredían las normas. Los mexicas sentían hacia los “otros” desconfianza, lo que se tradujo en un acentuado etnocentrismo. El comportamiento y las costumbres de los “extranjeros” fueron objeto de burla en más de una ocasión.

Aunque cualquier “extraño” era considerado inferior y ridiculizado su comportamiento, encontramos unos cuantos pueblos que fueron el blanco preferido de las burlas mexicas. Entre los “extranjeros” encontramos a los huastecos, los otomíes y los mazatecos. En primer lugar, los *huastecos*, de los cuales se había formado un estereotipo, en el que destacaba la tendencia a la lujuria. El ejemplo clásico lo encontramos en la historia del *tohuénio*, que ya hemos mencionado.

El etnocentrismo no fue sólo producto de la desconfianza y del desprecio que sentían por otros pueblos, sino que pudo ser, en buena medida, fruto del temor. Sabemos que los mexicas eran poco queridos en el Altiplano, incluso eran odiados, hasta por sus mismos aliados. Esta situación debió provocar una alerta permanente por parte de los dirigentes, en espera del levantamiento o la traición de los pueblos sometidos y que se traducían en ese desprecio a los demás, el uso de la descalificación y de la burla fue, creemos, un mecanismo de autodefensa, aunque también como una especie de conjuro ante el peligro.⁵³¹

⁵³¹ La población que habitaba la cuenca de México en el periodo posclásico era de composición étnica mixta; la mitad aproximadamente era de habla nahua y la otra mitad estaba conformada por varios grupos: matlatzincas, mazahuas, otomíes, ocuiltecas, pames y chichimecas. (Pablo Escalante, “La ciudad, la gente y las costumbres”, en; *Historia de la vida cotidiana en México* p. 199). Los mexicas era un grupo minoritario de habla náhuatl.

La deformidad y la enfermedad fueron vistas con temor, porque fueron consideradas como castigos divinos y como producto del comportamiento trasgresor, tanto del propio como del ajeno. Algunas enfermedades se consideraron como objeto de burla.

En las farsas y representaciones se utilizaban diversas figuras literarias, como los juegos de palabras, que tienen una fuerte connotación sexual, como los *cuecuexccuícatl* y otros cantos que hablan de una “preciosa flor de maíz tostado”, *cacahuzizquixóchitl*, “mujer alegradora”.⁵³²

En el texto en náhuatl de la historia del tohuenyo se hace alusión al falo con la expresión *itotouh*, “su pájaro, su falo”, haciendo referencia a “la cosa colgando”, es decir, el *tohuenyo* andaba desnudo, con el pene a la vista. Esta era una costumbre que los mexicas consideraban inmoral, ya que provocaba lujuria, como tal sucedió con la princesa tolteca. Por lo que en este caso, y no es el único, el miembro viril se representa con la figura de un pájaro, expresión que tiene el mismo sentido incluso hasta nuestros días. El *tohuenyo* se presenta, además como *ninochilchonamaquilia*, “un pobre vendedor de chiles”. En este caso, el chile hace alusión, igual que el pájaro, al miembro viril.⁵³³

La moralidad tan estricta de este pueblo, se prestaba para bromear, sobre todo cuando se trataban los temas de sexualidad. En los *cuecuexcuícatl* aparecen varias expresiones que podríamos considerar de doble sentido. Las mujeres de Chalco intentan ridiculizar al *Axayácatl*, quien no ha podido vencer a los guerreros chalcas, lo incitan a seducirlas, pero son mujeres ancianas, insaciables y, por tanto ridículas ellas mismas, por su comportamiento, pero también por lo que dicen.

También provocaban risa los temas de carácter sexual, pero que no eran tratados tan abiertamente, sino utilizando el doble sentido. La actitud de los mexicas frente a las relaciones sexuales era ambivalente. El adulterio era castigado duramente, sobre todo cuando la mujer era casada;⁵³⁴ en cambio, a los jóvenes guerreros se les permitía el amancebamiento, así como al joven al servicio del templo que no se convertirían en ministros:

⁵³² Brigitta Leander, *In xóchitl in cuícatl. Flor y canto, La poesía de los aztecas*. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1991, p. 72

⁵³³ Miguel León-Portilla, “La historia del *Tohuenyo*”, p. 110

⁵³⁴ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 45

les dejaban tomar una sola manceba con la cual podían estar libremente amancebados el tiempo que quisiese dándosela como prueba para que si teniendo hijos de ella quisiese después casarse con ella se casase y si no que la pudiese dejar y casarse con otra.⁵³⁵

Sabemos que, por lo menos los nobles mexicas se ufanaban de hablar de manera correcta y adecuada. Son conocidas las largas piezas de oratoria que en diferentes ocasiones, se exponían frente a todos. Los nobles decían diferenciarse de la gente del pueblo y de otros pueblos, entre otras cosas, por su forma de hablar. De ahí que podamos afirmar que un tema de humor importante era precisamente el del lenguaje mal hablado, en donde se trastocaba el sentido de lo dicho, uno de los temas del humor mexicano actual. Se consideraba que el lenguaje soez era más propio de los *macehualtin*, lo mismo que el uso de burlas y palabras ligeras.⁵³⁶

A pesar de que no contamos con los diálogos que sostenían los actores durante las representaciones, podemos estar seguros que incluían insultos entre los participantes y al dios, ya que

en los mismos entremeses mezclaban palabras deprecativas a este ídolo, pidiéndole salud, y así todos los apasionados de estos males y enfermedades acudían con sus ofrendas y oraciones a este ídolo y templo.⁵³⁷

Se trata, indudablemente de un ritual de escarnio, en el que los insultos son la clave para lograr el favor de los dioses.

Indudablemente, en el humor mexica tiene un lugar privilegiado la burla y la humillación del otro, sobre todo del que se comporta de manera diferente, del que no sigue las normas y las reglas establecidas. El humor se utiliza como una forma de control del comportamiento: imponiendo apodos, burlándose y riéndose del otro. Este es un tema muy generalizado en diferentes culturas, incluso ha existido la figura de un bromista ritual en diversas culturas: en China, en África occidental y entre los indios norteamericanos.⁵³⁸

Sabemos que entre los mexicas también existieron bufones, aunque no podemos asegurar que participaran en rituales. Pero si sabemos que los hombres se burlaban de los dioses y los dioses se burlaban de los hombres, particularmente el temido dios *Tezcatlipoca*.

⁵³⁵ *Ibid*, v. II, p. 85-86

⁵³⁶ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I, p. 39

⁵³⁷ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 75

⁵³⁸ Jacques Le Goff, “La risa en la Edad Media”, en: *Una historia cultural del humor*, p. 66

Imponer apodos era muy común y se dirigen a la crítica, a la humillación del que se comporta de manera diferente.⁵³⁹

Los apodos irónicos son comunes (usados como sustituto del nombre) e indican lo inútil, lo insignificante o lo molesto de los hábitos del así llamado, un ejemplo del fino sentido del humor que se muestra tan bien en los aforismos nahuas.⁵⁴⁰

Otra característica es que los poderosos se burlan de los débiles, y les manifiestan, a través de esa burla, su desprecio. Pero es probable que, también, la burla hacia el comportamiento ajeno y trasgresor se haya debido al temor que tenían los nobles, al saberse una minoría, que además era despreciada por quienes dominaba.

Los gobernantes podían ser también objeto de burla. En la misma historia del *tohuenyo* que ya hemos mencionado, se afirma que el pueblo se burlaba de *Huémac* por haber hecho su yerno a un extranjero:

Y luego de esto
hubo burlas acerca de *Huémac*
los toltecas se mofaban, bromeaban acerca de él,
decían:
-“¡Con que el señor ha hecho su yerno a un *Tohuenyo!*”

Entonces *Huémac* convocó a los toltecas,
les dijo:
-“He oído que se dicen chistes acerca de mí,
que soy objeto de risa,
por haber hecho mi yerno a un *Tohuenyo*.
Pues idlo a dejar con engaño
en *Zacatepec*, en *Coatepec*.”⁵⁴¹

Esto significa que ni siquiera los gobernantes se salvaban cuando de burlas se trataba, sobre todo si esas burlas eran provocadas por el comportamiento de los mismos. Es una pena que no sepamos más detalles del tipo de chistes que se decían sobre *Huémac* por este incidente. Hay que recordar que el rey *Axayácatl* también fue objeto de burlas por su incapacidad como guerrero para vencer a los guerreros chalcas.

⁵³⁹ Munro S. Edmonson, “Play, Games, Gossip and humor” p. 194

⁵⁴⁰ James Lockhart, *Los nahuas*, p. 174

⁵⁴¹ Miguel León-Portilla, “La historia del Tohuenyo –narración erótica náhuatl-”, en: *Estudios de Cultura Náhuatl*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, v. 1, 1959, p. 105

Los personajes que participan en rituales y representaciones son humorísticos por diversas razones, pero una de las principales causas por que provocan risa es “la desproporción manifiesta en el hecho de que seres humanos se disfracen de criaturas tan pequeñas como abejas o moscas. También es frecuente que haya un rasgo gracioso en el hecho de que algunos personajes sean golpeados y defenestrados por otros”,⁵⁴² como sucedía en las escaramuzas que se realizaban durante algunas veintenas.

El humor mexicana tiene un sentido didáctico y normativo, ya que ridiculizar algunos comportamientos trasgresores, era una forma de invitar a los espectadores a evitarlo o arriesgarse a la burla de los demás. Así lo vemos en el comportamiento que presentan los animales que participan en las farsas y representaciones, aunque éstos tienen un significado cosmológico o cosmogónico, provocan risa: el comportamiento de los humanos se comprara con el de los animales: animales que se comportan como humanos; humanos que se comportan como animales. Podríamos decir que las representaciones mexicas tienen alguna similitud con las fábulas de la tradición europea, porque aunque no contienen una moraleja, son moralizantes.

3.3 La alegría en el lenguaje

Establecer una relación entre el juego y el lenguaje no es difícil en un idioma como el náhuatl, tan lleno de “juegos de palabras”, metáforas, dobles sentidos, lenguaje esotérico, aunque las fuentes documentales difícilmente captaron esta faceta del lenguaje. Así, resulta difícil reconstruir el lenguaje que hace reír.⁵⁴³ El juego verbal puede ser una forma de crítica, a través de la burla. Pero también pueden ser formas de exploración de significados alternos, así como son o más bien permiten un breve alivio de las tensiones diarias.

Sabemos que los mexicas tenían una fuerte inclinación por el lenguaje florido. El uso de constantes metáforas y difrasismos es frecuente. Muñoz Camargo nos comenta sobre la lengua mexicana que en esta era muy común que utilizaran ese tipo de frases. Afirma que el lenguaje era un medio para el aprendizaje, pero también para la diversión.⁵⁴⁴

⁵⁴² Pablo Escalante Gonzalbo, “La casa el cuerpo y las emociones”, en: *Historia de la vida privada en México*, v. I, p. 251

⁵⁴³ Munro S. Edmonson, “Play, Games, Gossip and humor”, p. 194

⁵⁴⁴ Diego Muñoz Camargo, *Historia de Tlaxcala.*, p. 160

En náhuatl reír utiliza el verbo *mauiltía*, que significa reírse, bromear, burlarse. Está compuesto de la partícula *auia*, que significa “tener lo necesario y estar contento” (Molina, 1977); la expresión *auia tecan*, se traduce como “escarnecer de alguno o holgarse de su mal”.⁵⁴⁵ Reír con (o “de” o “sobre”) alguien es jugar con él, ridiculizarlo o entretenerlo. Jugar en Mesoamérica cubre un rango de cosas que van desde juegos no organizados, fuertemente organizados, hasta pasatiempos infantiles, juguetes, carreras y bromas, hasta las formas sutiles de humor literario o informales.⁵⁴⁶

Se usaban palabras cuyo significado es parecido a alegrarse, recrearse y que están asociadas con la idea de enfriamiento, lo cual lleva a pensar que la alegría podía provocar un estado frío, y por lo tanto desequilibrio. Este desequilibrio sería el que, seguramente, querría evitarse al proponer una conducta moderada y sin excesos. Entre los mayas una persona alegre se traduce como: *loyotan*, *nichim yotan*, “alguien cuyo corazón florece”.⁵⁴⁷ La mayoría de estas expresiones están relacionadas con los siguientes términos:

Ceceltia p. *ocecemelti*, frec. De *cemeltia* : *nino* = alegrarse, distraerse, desenfadarse. *Nite* = recrear, distraer, alegrar a alguien; *Ceceltia*: recrear a otro. Pret. *oni tececelti*; *Cecec*: cosa fría; *Ceceltic* adj. V. fresco, verde, que agrada. R. *Ceceltia*; *Ceceltia* p. *ocecelti* : *nino* = recrearse, distrarse, desenojarse. *Nite* = recrear, alegrar a alguien. R. *Cecelia*; *Cecelic* adj. v. fresco, tierno, rozagante. R. *Cecelia*; *Ceceltic*: cosa fresca, así como árbol o verdura.

No hay un término específico para referirse a la acción de jugar, ni para referirse a los juegos en general; había términos que se usaban para designar los diferentes juegos y algunos verbos que se referían a la alegría y el placer que en general tiene un sentido sexual. “En cambio, el único caso de elementos distintivos es el de los nombres de los llamados juegos de mesa, en los que entra en composición el término *patoa*. Además existen otros nombres genéricos que aludían expresamente a los juegos de azar o de simple diversión como los antónimos *netlatlaniliztli*, *neahuiltiliztli* y *neahuiltoni*”.⁵⁴⁸

⁵⁴⁵ Guilhem Oliver, *Tezcatlipoca*, p. 40

⁵⁴⁶ Munro S. Edmonson, “Play, Games, Gossip and humor”, p. 191

⁵⁴⁷ Mario Humberto Ruz, “De cuerpos floridos y envolturas de pecado”, en: *Arqueología mexicana*, Vol. XI, N° 65, marzo-abril, 2003, p. 23

⁵⁴⁸ Luis Gerardo Morales Moreno, “El juego de los dioses”, p. 33

Encontramos un conjunto de conceptos que se refieren a los diversos tipos de juegos que se jugaban entre ellos.

Algunos juegos fueron traducidos utilizando conceptos muy europeos. Es el caso del “juego de bolos” (*nequauhmomotlaliztli*; *nequauhtelo lomomotlaliztli*; *nequatelolomimilhuiliztli*) y del “juego de ajedrez (*quauhpatlli*). Estos términos eran usados sobre todo por los frailes cronistas.

En la obra de Alfredo López Austin, *Juegos rituales aztecas*, el autor traduce algunos de los términos utilizados por los informantes de fray Bernardino de Sahagún, los cuales tienen relación con los rituales que tenían alguna connotación lúdica:

neahuiltloni juego de simple diversión
neellelquiztiliztli acción que da salida a la vehemencia
nehuiltliztli juego de simple diversión
netlaocolpopoloztli acción que desvanece la tristeza
netlatlaniliztli juego de apuesta
ollamaliztli juego de pelota de hule
ololhuía manipular una bola
patoa

La constante de los verbos particulares que se refieren a los juegos, indican la acción que se realiza sobre el instrumento del juego: *topehua*, empujar o rechazar; *momotla*, proyectar un objeto; *mimiloa*, hacer rodar; *ilacatzoa*, devolver lo que se recibe; *mimilia*, arrojar una saeta o una lanza; *ololhuia*, manipular un bola, etc. Sin embargo, estos verbos no indican la naturaleza festiva y lúdica del juego, ni tampoco podemos diferenciarlas de la designación de otras actividades.⁵⁴⁹

Tlayeyecoliztli se emplea con más propiedad en el caso de que se refiera a los juegos que consisten en luchas fingidas. *Yecoa* significa, ensayar, adiestrarse. *Elli* significa hígado o entraña y es el lugar donde se alojan los apetitos, las pasiones, los impulsos y el ánimo. Estos juegos eran formas de entrenamiento que al mismo tiempo daban salida a

⁵⁴⁹ *Ibid*, p. 32-33

las pasiones y a los impulsos violentos, lo que permitía lograr el equilibrio.⁵⁵⁰ Pablo Escalante sugiere que los ritos de carácter lúdico que se realizaban después de las ceremonias religiosas tendrían como propósito ayudar a la población “para reponerse del duro espectáculo del sacrificio humano”.⁵⁵¹

3.4 Chistes, adivinanzas y cuentos

Sabemos que hubo fábulas, cuentos, mitos y chistes, aunque desconocemos su contenido. En algunas ocasiones la gente se reunía después de realizar sus obligaciones en momentos que eran de esparcimiento y diversión y se aprovechaban para contar las fábulas, cuentos, mitos y chistes.⁵⁵²

Podemos considerar el chiste es un género literario, de carácter oral, que aparece prácticamente en todas las culturas.

Un chiste es una pequeña manifestación artística de carácter verbal que pretende suscitar la risa. En principio oral, se dirige a un grupo cerrado y suele expresarse en prosa. Trata de los acontecimientos y preocupaciones de la vida cotidiana. Más específicamente, es una narración breve en torno a, o una ocurrencia a propósito de, algún contratiempo o curiosa incongruencia que resultan llamativas a un grupo de personas de gustos similares.⁵⁵³

Los chistes reafirman los prejuicios populares de una cultura y los hay de varios tipos: étnicos, de género, políticos, tradicionales, misóginos, sobre las incapacidades físicas o mentales de los demás, etc. Algunos de ellos se consideran incluso subversivos, tales como los chistes políticos en los regímenes totalitarios.⁵⁵⁴ En otro sentido, el chiste puede ser un desafío, desde luego el chiste o el juego de palabras tipificado, se identifica en su forma verbal, pero existe también el chiste espontáneo, el cual “organiza toda la situación dentro de su propio patrón”.⁵⁵⁵ El chiste espontáneo no puede tipificarse, pues surge de manera coyuntural, aprovecha la ocasión.

El Libro VI del *Códice Florentino* contiene una colección de adivinanzas, *zazanilli*, que suponemos eran simplemente representativas de otras muchas más que existían. Las

⁵⁵⁰ *Ibid*, p. 33

⁵⁵¹ Pablo Escalante Gonzalbo, “La casa, el cuerpo y las emociones”, en: *Historia de la vida privada en México*, p. 250

⁵⁵² Aún el relato de los mitos tiene como uno de sus propósitos la diversión de los que escucha. *Vid*: Alfredo López Austin, *Los mitos del tlacuache*, capítulo 26, “El armazón del relato”, p. 447-462

⁵⁵³ Derek Brewer, “Libros de humor en prosa principalmente en la Inglaterra de los siglos XVI al XVIII”, en: *Una historia cultural del humor*, p. 93

⁵⁵⁴ *Ibid*, p. 94

⁵⁵⁵ Henk Driessen, “Humor, risa y antropología”, en: *Una historia cultural del humor*, p. 230.

zazanilli eran para divertir. *Zazanilli* significa “consejuelas para hacer reír” y “bromas”. *Zazanilli* deriva de *zazan* (“sin motivo”, “sin importancia”), y se puede deducir que es todo discurso cuyo fin principal es el esparcimiento. Existen los *zazanilli mitoa zazan tleino* o adivinanzas, literalmente las “narraciones de solaz que se llaman ‘¿qué es esto?’”.⁵⁵⁶ Se trata de un juego de ingenio que consiste en contestar la pregunta, usando las pistas que da el interrogador. Sahagún no lo menciona, pero seguramente estos juegos eran para los más pequeños, pues las interrogantes son relativamente sencillas. Haría falta una investigación más profunda de los *zazanilli* para descubrir en ellos elementos ideológicos.

En el caso de los mexicas, encontramos, esa tendencia a usar el lenguaje en doble sentido. Este lenguaje se utiliza, desde luego, en los cantos y poemas, himnos dedicados a los dioses; también existieron las adivinanzas, algunas para divertir, otras con un carácter más serio.⁵⁵⁷ No tenemos más información sobre los chistes, cuentos y fábulas, sólo un poco sobre los juegos de palabras que solían utilizar, algunos incomprensibles para los españoles, otros, según dice, para mera diversión.⁵⁵⁸

Por las descripciones sabemos que la mayoría de los poemas⁵⁵⁹ eran acompañados de música, danzas de diverso tipo e incluso de actuaciones.⁵⁶⁰ Los poemas eran de diverso tipo los había dedicados a los dioses y a los señores y sus hazañas pasadas; también se realizaban nuevos cantos que se referían a los acontecimientos importantes, relacionados con los triunfos guerreros o con las nuevas entronizaciones.⁵⁶¹

3.5 Imágenes de la alegría

Las representaciones de la risa son poco frecuentes en la iconografía mesoamericana. Contamos con algunos ejemplos, que son escasos. Las caritas sonrientes totonacas que ya mencionamos y la representación de *Mictlantecuhtli* sonriente en El Zapotal; por otro, las figuras que están representadas en el talud de la pintura teotihuacana conocida como *Tlalocan* en Teotihuacan.

⁵⁵⁶ Alfredo López Austin, *Los mitos del tlacuache*, p. 281

⁵⁵⁷ Existían los acertijos que los gobernantes mayas y mexicas tenían que resolver, como prueba de que tenían los conocimientos adecuados y suficientes para desempeñar bien sus cargos. *Vid:* Enrique Florescano, *Memoria indígena*, p. 175

⁵⁵⁸ Diego Muñoz Camargo, *Historia de Tlaxcala*, p. 160

⁵⁵⁹ Miguel León-Portilla, *Las literaturas*, p. 245 [*Códice Florentino*, T. I, Libro IV, fol. 18r]

⁵⁶⁰ *Ibid*, p. 223

⁵⁶¹ Toribio de Benavente, *Memoriales*, p. 537

Respecto de las caritas sonrientes totonacas, se trata mucho más que de la simple expresión de la alegría; éstas tienen un significado religioso, puesto que formaban parte de un complejo simbólico relacionado con la fertilidad, la lluvia y el viento.⁵⁶² Según Eduardo Planchart Licea las caritas representan la risa como parte de un rito que se usó, muy seguramente para atraer las lluvias y las fuerzas de la vida. En este caso la risa exorciza los vientos nefastos de la muerte. Al crear el paralelismo ante la alegría ritual exigida por determinadas sacrificios en el Altiplano, y el reír de estas piezas, se podría buscar a través de este gesto de alegría sacra una vía para lograr la aceptación de las ofrendas dadas a los dioses, quienes derramaban sobre los hombres sus dones, y evitar la ira divina que se redujera en influencias nefastas.⁵⁶³

La risa de *Mictlantecuhtli*, en cambio es de burla, el dios se regocija con la mortalidad humana; su risa le recuerda a los hombres cuál será su destino ineludible, que más les vale aceptar de buen grado, o bien es una llamada de atención para que mejor busquen una muerte gloriosa y no un triste final en el *Mictlán*.

Una serie de escenas poco usuales aparece en la pintura de *Tepantitla* que fue descubierta en 1942 en una de las zonas residenciales. Alfonso Caso la interpretó como la representación gráfica de uno de los lugares más gozosos del más allá mesoamericano: el paraíso de *Tlaloc*, paradigma de la felicidad de los agricultores, lugar de perenne verdura, de la abundancia sin fin. La escena que encontramos en el talud es:

tan animada que se asemeja a los dibujos de una historieta: pintados sobre un fondo rojo, una gran cantidad de diminutas figuras humanas juegan agrupadas en torno a una montaña, en la que crecen árboles tropicales y de la que brotan dos ríos. Estas pequeñas gentes realizan una gran cantidad de actividades: se bañan, cortan flores, descansan bajo los árboles, pescan en los ríos, bailan y cazan mariposas tan grandes como ellos mismos. De sus bocas surgen volutas estilizadas de habla, como si gritaran o cantaran.⁵⁶⁴

Esta pintura es uno de los documentos gráficos más elocuentes respecto a las manifestaciones de la alegría en el mundo mesoamericano. Aunque algunos autores difieren de la interpretación de Caso en la identificación de la deidad ahí representada y del significado de las escenas, éstas representan personajes que disfrutaban de alegría y

⁵⁶² Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 175

⁵⁶³ *Ibid.*, p. 147

⁵⁶⁴ Claude Nigel Davies, *Los antiguos reinos de México*, tr. Roberto Ramón Reyes Mazzoni. México, Fondo de Cultura Económica, 1988, p. 74

diversión. Algunos juegan a la pelota, otros danzan y cantan, otros más chapotean en el agua, persiguen mariposas y disfrutan del olor de las flores.

En los códices aparecen pocas representaciones de alegría y felicidad. Sin embargo, encontramos algunas representaciones del juego de pelota y del *patolli*, aunque se trata de imágenes rituales con un significado religioso. Algunas de estas representaciones son:

1. Canchas de juegos en los que participan deidades, en códices como el *Laud*, *Vindobonensis*, *Borgia*, *Tudela*, *Telleriano*, *Fejervari*, *Aubin*, *Vaticano*, etc.
2. Juego en donde aparecen personajes “históricos”, en códices como: *Nuttal*, *Colombino*, *Becker*, *Magliabecchi*, *Bodley*, en el *Durán* y en el *Florentino*.
3. La cancha aparece como representación jeroglífica del nombre de un lugar, como en los códices *Mendoza* y en los vieneses: *Vindobonensis* y *Nuttal*, principalmente.⁵⁶⁵

Se han conservado múltiples figurillas de “acróbatas” contorsionándose y vasijas-efigie, que parecen representar jugadores de pelota; las más conocidas son las de Tlatilco, Colima, Oaxaca, el sur de Veracruz y Kamilnajuyú; esto puede indicar que la popularidad de este juego estaba muy extendida desde el periodo Formativo. Que los juegos tempranos eran jugados con pelotas hechas de hule sólido, sólo puede ser una conjetura,⁵⁶⁶ porque no contamos con evidencias. La mayoría está elaborada en barro, con la técnica del pastillaje, son de pequeño tamaño, entre 15 y 30 centímetros de altura. Se reconocen como jugadores de pelota porque portan la indumentaria que caracterizaba a estos personajes: un tocado en la cabeza, el cinturón protector de caderas, portan una pelota en una de sus manos. alguna de estas figurillas representa una mujer.⁵⁶⁷ Casi

⁵⁶⁵ En algunas de las representaciones del juego de pelota aparecen deidades que aparentemente se enfrentan en la cancha del juego de pelota, que Walter Krickeberg interpreta como la representación del cielo, estas representaciones no presentan mucho interés para nuestro trabajo, ya que en éstas hay un simbolismo más religioso que lúdico.

⁵⁶⁶ Stephen E. Borhegyi, *The Pre Colombian Ball Game: A Pan Mesoamerican Tradition, Acts 38th Congress of Americanists*, Stuttgart, 1968, p. 501

⁵⁶⁷ Úrsula Jones, “Two Ballplayer Figurines in the Sainsbury Collection”, en: *The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium ‘The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 2000 Leiden, June 30th-July 3rd, 1988*. Leiden, Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991, p. 171-174

todas estas figurillas corresponden al periodo del Preclásico o Formativo tardío y algunas al Cásico temprano.⁵⁶⁸

Otras representaciones, aparecen en las lápidas del Monumento A en Dainzú, Oaxaca, en las que aparecen jugadores de pelota que portan yelmos que les protegen el rostro y algunos objetos que les cubren los brazos y las rodillas. Estas lápidas corresponden al año 350 a. C.⁵⁶⁹

Si el juego de pelota en el preclásico era básicamente religioso o si tenía un carácter secular solamente, no lo podemos saber con seguridad, es algo que sólo se puede suponer,⁵⁷⁰ aunque lo más probable es que su sentido fuese variable según el entorno en el que se jugaba.

El *patolli* aparece representado en varios documentos pictográficos, tales como el *Códice Florentino*, el *Códice Magliabecchiano* y el *Atlas de Durán*. También se han encontrado algunos tableros de este juego en el piso de algunas de las zonas habitacionales de *Teotihuacan* y en otras regiones mesoamericanas, como ya lo hemos visto.

3.6 Las emociones placenteras

Hemos afirmado que un elemento imprescindible de los juegos y diversiones es el de las emociones. Juegos y diversiones terminan con el estallido de la risa que es su manifestación más evidente, sin embargo, provocan otras emociones, entre las que destaca el placer y la felicidad, dos emociones que los seres humanos buscan a través de las actividades recreativas. Incluimos aquí un breve análisis sobre las ideas que los mexicas tenían sobre el placer y la felicidad.

Si la vida en la tierra era dura y llena de sufrimiento, el placer no tenía cabida como un elemento constitutivo de la vida. Se creía que el placer era un paliativo que ayudaba a soportar los sufrimientos de la vida:

El placer era una ilusión: *zan yuhquin cochitlehualli, temictli ipan ticmatizque in iz tlalticpac in pacoa*, “sólo como un ensueño, como un sueño debemos considerar el placer de este

⁵⁶⁸ Douglas E. Bradley, “A Poer Player: The Iconography of Ruleship and Fertility on a Tlapacoya Ballplayer”, en: *The Mesoamerican Ballgame*, p. 161

⁵⁶⁹ Joyce Marcus / Kent V. Flannery, *La civilización zapoteca. Cómo evolucionó la sociedad urbana en el valle de Oaxaca*, tr. Jorge Ferreiro Santana. México, Fondo de Cultura Económica, 2001, p. 230

⁵⁷⁰ Stephen A. Borheji, *The Pre Colombian Ball Game*, p. 501

mundo". El hombre, y sobre todo el hombre del pueblo, debía comprender que el placer era un respiro a la normal y natural condición de la existencia humana.⁵⁷¹

¿Qué les era grato a los mexicas? ¿Cuáles eran las cosas que les producían placer? Realmente hay poca información sobre este tema, no sólo entre los mexicas, sino entre otros grupos

3.6.1 El placer

Además de ser un paliativo del sufrimiento humano; el placer fue considerado como un don divino, que otorgaron a los hombres para que soportaran el dolor. Los dioses donaron a los hombres la risa, el descanso, el alimento y las relaciones sexuales.

Los dioses gozaban cuando el hombre aprovechaba aquellos bienes que le hacían olvidar por momentos su tristeza; pero era bienes demasiado limitados, y bienes que habían sido enviados para el disfrute de la humanidad entera. Eran exiguos, y así como su goce era permitido, su abuso causaba la ira de los dioses. El maíz derramado en el suelo podía quejarse ante la divinidad suprema del abandono en que lo tenía el hombre. El desperdicio y la destrucción de los frutos eran castigados con la pena de muerte".⁵⁷²

Los placeres deben ser limitados y disfrutarse de manera moderada, ya que el exceso siempre traía consigo el castigo.⁵⁷³

Acerca del placer encontramos cierta contradicción, expresada en dos visiones de la vida. En una se creía que la vida es solo sufrimiento y dolor, que el placer es limitado, y que se disfrutaría mejor después de la muerte; en la otra se creía que sólo se vive en la tierra por lo que había que disfrutar al máximo la vida, pues no hay nada más allá. Estas diferencias fueron el producto de los cambios que se dieron en el pensamiento mexica que acompañaron las transformaciones sociales y el surgimiento de nuevos intereses.⁵⁷⁴ Desde luego, la visión militarizada y expansionista de los mexicas en su última etapa de desarrollo, veía en la guerra un motor importante. Por eso promovía una visión en la que la guerra, el sacrificio y el sufrimiento eran los ejes centrales de la ideología y rectores del comportamiento.

Los placeres se relacionaban con la satisfacción del cuerpo. Saborear el alimento, paladear el pulque, incluso, en el caso de los nobles también oler las flores, son algunos

⁵⁷¹ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I, p. 279

⁵⁷² *Ibid*, v. I, p. 283

⁵⁷³ *Ibidem*

⁵⁷⁴ *Ibidem*

placeres que disfrutaban los mexicas.⁵⁷⁵ Durán afirma de los mexicas que “en las cosas en que interviene interés de comida ... son peores que los epicúreos y más sensuales”.⁵⁷⁶

Aquí encontramos otra paradoja, ya que los nobles vivían entre la abstinencia y el exceso: que realizaban ayunos prolongados y constantes, que eran seguidos de banquetes que resultaban ser atracones, ya que las fiestas de los nobles eran excesivas y duraban varios días. Por un lado había periodos de abstinencia sexual, y por otro, sabemos que entre los nobles se permitía la poligamia, situación que nos refiere una actividad sexual intensa.⁵⁷⁷ Los nobles tomaban *chocolatl* porque se creía afrodisiaco, buscando placer.

También consumían diversos hongos (el peyote, el *tlapatl* o el *teonanácatl*⁵⁷⁸). Es cierto que la ingesta de hongos durante sus banquetes tuvo algún sentido ritual, que buscaba la comunicación con los dioses, que con estos hongos se emborrachaban y tenían visiones. También se creía que provocaban la lujuria y, por ello, combinaban su ingesta con bebida de cacao.⁵⁷⁹

La gente común disfrutaba con placeres más sencillos, aunque en este caso contamos con menos información. Reunirse con los vecinos en las noches, después de arduo trabajo del día, para comentar, celebrar las ceremonias del ciclo de vida, participar en los preparativos de los rituales en honor a los dioses, jugar al *patolli*, etc. Una actividad generalizada (hasta hoy en día) era la de contar chismes. El chismorreó debió ser constante entre las mujeres, quienes practicaban este “pasatiempo” durante la realización de sus actividades cotidianas. Pero también los hombres, al final de la jornada, debieron chismorrear, cuando reunidos al atardecer, comentaban los chismes del día.⁵⁸⁰

La gente del pueblo podía tomar algo de pulque al mediar la jornada, con la finalidad de obtener fuerzas para seguir trabajando,

⁵⁷⁵ Diego Durán nos dice: que los *ixiptla* eran entregados a sus dueños “para sus banquetes de fiesta de carne humana”, *Historia de las Indias*, v. II, p. 147

⁵⁷⁶ *Ibid*, p. 262

⁵⁷⁷ *Ibid*, p. 264

⁵⁷⁸ Diego Muñoz Camargo, *Historia de Tlaxcala*, p. 134-135

⁵⁷⁹ Pilar Máñez, *El calepino*, p. 173

⁵⁸⁰ Toribio de Benavente *Memoriales*, p. 317

Al referirse a la ingestión de las bebidas alcohólicas los antiguos nahuas utilizaban el término *necehuiliztli*, que literalmente significa “descanso” o “enfriamiento”.⁵⁸¹

El pulque era considerado de naturaleza caliente y al ingerirlo se lograba el equilibrio del cuerpo “caliente.”⁵⁸² Es interesante notar que los campesinos acostumbraban tomar pulque para enfriarse. Pero tomar pulque en exceso podía llevar al desequilibrio corporal y probablemente esa era la razón de las prohibiciones.

Durán afirma que los mexicas eran muy sensuales y aficionados a los placeres sensoriales.⁵⁸³ Por ejemplo, les gustaba deleitarse con el aroma floral, les gustaba el olor del tabaco, y de otras yerbas aromáticas que quemaban en los braseros.⁵⁸⁴ Respecto a las flores, éstas eran disfrutadas por todos, ya que se usaban frecuentemente en los rituales y en las ofrendas.⁵⁸⁵ Sin embargo, la necesidad que tenía la clase noble de justificar su poder les llevó a reprimir cualquier manifestación pública y notoria de placer. Siempre dieron la impresión de ser gente muy seria y poco afecta al placer.

En las poesías el olor es uno de los placeres más evocados, junto con el placer sexual. En contrapartida, precisamente las trasgresiones o pecados son mal olientes. En el mito del *Tohuenyo* de la caída de Tula, el olor de un cuerpo descompuesto, simboliza las trasgresiones de los toltecas que anunciaba su caída.⁵⁸⁶ De este modo, inferimos que el mal olor está relacionado con lo desagradable, con la falta y por tanto, el buen olor será lo agradable y placentero. Es probable que el mejor olor haya sido el olor de las flores que constantemente se menciona relacionado a lo más agradable de la vida.

La relación del mal olor con la trasgresión se evidencia asimismo en el ritual relacionado con la “confesión” que se hacía frente al sacerdote de *Tlazoltéotl*. Después de escuchar las trasgresiones, el sacerdote declaraba: “espantado, hediendo, podrido [el pecado] se difunde, es conocido, va a la tierra de la muerte, en los cielos: tu hediondez, tu podredumbre alcanzan al mundo entero”.⁵⁸⁷

⁵⁸¹ Alfredo López Austin, *Tamoanchan, Tlalocan*, México, Fondo de Cultura Económica, 1994, p. 175

⁵⁸² Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I, p. 292

⁵⁸³ Diego Durán, *Historia de las Indias de la Nueva España*, v. II, p. 155

⁵⁸⁴ Bernardino de Sahagún *Historia general*, Libro IX, cap. VI, p. 555-556

⁵⁸⁵ Mercedes de la Garza, “Uso ritual de plantas psicoactivas entre los nahuas y los mayas”, en: *Animales y plantas*, p. 99

⁵⁸⁶ *Ibidem*

⁵⁸⁷ Citado en: Guilhem Oliver, *Tezcatlipoca*, p. 283

La ciudad de México-Tenochtitlan debió ser una ciudad limpia y por lo tanto sin malos olores. Sin embargo, algunos lugares pudieron ser malolientes. Por ejemplo, en el recinto ceremonial particularmente en el Templo Mayor, por la sangre de los sacrificios que se acumulaba en pisos y paredes.⁵⁸⁸

Aunque lo placentero es bueno su disfrute debe ser limitado. El exceso en el placer siempre trae consigo peligro. El exceso en las relaciones sexuales trae enfermedades, el exceso en la comida y la bebida también provoca problemas, incluso oler las flores puede traer consigo alguna enfermedad. A los que olían en exceso la flor llamada *omixóchitl*, “flor de hueso”, les salían almorranas.⁵⁸⁹ Entonces los seres humanos tienen derecho a disfrutar de los placeres de la vida que los dioses les han donado, pero ese derecho tiene un límite y traspasarlo un costo, que puede redundar en perjuicio de la comunidad entera. Fomentar estas creencias fue otra estrategia seguida por el grupo en el poder para controlar la conducta de los miembros de la sociedad.

El placer y el descanso estaban relacionados con el enfriamiento, mientras que el trabajo produce cansancio y calor, la recreación y el descanso significan un enfriamiento.

Tanto en la antigüedad como en nuestros días entra en juego un valor de naturaleza calórica del *tonalli* en la polaridad cansancio-descanso. El extremo caliente, y en este caso negativo, está en el cansancio, mientras que el frío se relaciona con el descanso y la recreación. Entre los pueblos indígenas de hoy se afirma que el trabajo origina calor, que el calor come el cuerpo, y que el equilibrio se logra con la alimentación.⁵⁹⁰

3.6.2 La felicidad

Cada sociedad y cada época establecen un paradigma de felicidad, que es un concepto difícil de definir, porque está determinado por las condiciones culturales en que se forja. “Podría decirse que la búsqueda de la felicidad es tan antigua como la propia historia y, en cierto sentido dicha afirmación sería cierta”.⁵⁹¹ Ya hemos visto que coexistieron al menos dos paradigmas de la felicidad. Sin embargo, el ideal del pueblo guerrero que fue el mexica, intentó impulsar en sus integrantes la idea de que la felicidad sólo se logra si se sacrifica para contribuir a la permanencia del mundo y del sol.

⁵⁸⁸ Bernal Díaz del Castillo *Historia verdadera*, p.174-175

⁵⁸⁹ Pilar Máynez, *El calepino*, p. 190

⁵⁹⁰ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, p. 291-292

⁵⁹¹ Darrin M. McMahon, *Una historia de la felicidad*, tr. Jesús Cuéllar y Victoria E. Gordo del Rey. México, Taurus, 2006, p. 19

En algunos poemas se percibe el pesimismo de la vida, que se percibe incompleta, que es algo fugaz y que está llena de sufrimiento:

Mi corazón lo sabe: por breve tiempo
tienes todo prestado, oh Nezahualcoyotzin.
No se viene aquí por dos veces:
nadie tiene su casa en la tierra,
no por segunda vez venimos a la tierra.⁵⁹²

En contraste, había una visión menos pesimista, que consideraba que se podía encontrar, tanto en la tierra como en el más allá algo de felicidad, aunque en ninguno de los dos casos se trató de una visión realmente optimista.

Hermosas son las fragantes flores,
dígase, en casa de Totoquihatzin:
titi titi tototo
¡En la tierra haya placer!
Gocémonos, ya, ya, ya,
titi titi tototo.⁵⁹³

Las dos visiones coexistían pero el grupo noble promovía la cosmovisión guerrera, que consideraba que la felicidad se encuentra en el gozo, en la realización del deber cumplido, en la contribución del cumplimiento de la misión cósmica que creyeron tener los mexicas.

Para los *pipiltin* la felicidad estaba relacionada con los privilegios de su condición de nobleza. La posibilidad de poder usar los adornos e insignias, usar ropas de algodón y sandalias, poder disfrutar de los tributos. A los nobles se les insistía en que la vida era un lugar de sufrimiento y dolor, lo cual le haría merecer después una vida mejor. Por eso, en un *huehuetlatolli* se le recomienda a la joven noble:

Y ahora que se instruyes, que ya miras, así es aquí: no hay contento, no hay alegría; hay tormento, hay dolor, hay aflicción; porque aquí salen el tormento apostemado, el escozor. Dificultosa es la tierra; lugar de lloros, lugar de penas. Son sentidos el dolor, la angustia. Y permanece saliendo, permanece deslizándose el viento frío, helado. En verdad sobre nosotros el viento engría el calor. Y es lugar de sed, es lugar de gran hambre. Sólo así se está.⁵⁹⁴

Pero, el disfrute de la vida, la alegría en la tierra y esos privilegios tenían un precio: que eran precisamente el dolor y el sacrificio:

⁵⁹² *Poesía náhuatl. Cantares mexicanos. Manuscrito de la Biblioteca Nacional de México*, p. 11r

⁵⁹³ *Ibid.*, p. 19r

⁵⁹⁴ Citado en: Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. 1, p. 276

Oye bien, hija mía, niña mía: no es un lugar agradable la tierra, no hay contento, no hay alegría. Se dice que sólo hay alegría con cansancio, alegría con aflicción sobre la tierra. Así lo andan diciendo los viejos: para que no estemos viviendo en lloros por siempre, para que no fenezcamos de tristeza los hombres, él Nuestro Señor, se dignó darnos la risa, el sueño, nuestro sustento, nuestra fuerza, nuestro brío. Y esto más: lo terrenal (el sexo) para que sea la reproducción. Todo esto embriaga la vida para que nadie ande llorando.⁵⁹⁵

La felicidad del *tlatoani* era gobernar correctamente, proteger a sus gobernados, ganar en las batallas. Pero también disfrutaba de ciertos momentos de solaz, al terminar con sus obligaciones se dedicaba a realizar actividades de ocio y recreación.⁵⁹⁶

Quizá el prototipo de la felicidad de los nobles lo podamos ejemplificar en el Joven *Tezcatlipoca*. Éste era elegido entre los mejores, con una belleza perfecta, vivía durante un año entero, entre placeres y felicidad: tocaba una flauta, le rendían pleitesía todos los que lo veían pasar. Al final de ese año, poco antes de morir en la piedra del sacrificio, tenía la oportunidad de disfrutar del placer sexual, teniendo relaciones con cuatro doncellas que le proporcionaban toda la felicidad posible. Al final, al ir ascendiendo las escalinatas que lo llevarían a la piedra del sacrificio, iba rompiendo las flautas, que simbolizaban el placer terrenal al que renunciaba para ofrecer su vida y su sangre a los dioses.

Al final, sin embargo, moría sacrificado, como hemos dicho, después de llevar una vida que nos puede parecer agradable y llena de delicias.⁵⁹⁷

Desde luego, para el guerrero, el ideal de felicidad está en relación directa con el éxito en la guerra, con la captura de prisioneros que serán ofrendados a los dioses. Tan preciados eran los prisioneros que se consideraban como “hijos” de los guerreros. La captura de víctimas para el sacrificio permitía a los guerreros obtener privilegios de todo tipo, incluso convertirse en nobles, si eran *macehualtin*. El duro trabajo que significó para los guerreros cumplir su misión cósmica tenía, desde luego, una recompensa en esta vida. Eso les daba el derecho a disfrutar de prerrogativas y privilegios, que recibían a cambio de su sacrificio: usar prendas de algodón, caminar con huaraches por las calles de la ciudad, quedar liberado de la obligación de pagar tributo en bienes o trabajo, podía beber pulque

⁵⁹⁵ *Ibidem*

⁵⁹⁶ Santiago Ávila Sandoval, “La vida cotidiana del último *tlatoani* mexica”, p. 283

⁵⁹⁷ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro II, cap. XXIV, p. 118

en público, mantener concubinas. En algunos rituales se le permitía bailar con los señores y sus hijos siempre se beneficiaban⁵⁹⁸ y también podían bailar con las *ahuanime* e incluso disfrutar con ellas.

La vida de los *macehualtin*, al contrario, era mucho más simple. Los que pertenecían a un *calpulli* tenían un mejor modo de vida, lo que les daba ciertos privilegios y se podían dedicar a diversas ocupaciones, además de practicar la agricultura. Durán asegura que las jóvenes *macehualtin* disfrutaban enormemente pasear por el tianguis, sin tener más objetivo que el de disfrutar el bullicio que ahí había.⁵⁹⁹

El pueblo tendría un ideal de felicidad que correspondería más a la visión de un ideal basado en el cumplimiento de sus tareas agrícolas, en la obtención de buenas cosechas y en lograr el favor de los dioses.

En los espacios públicos el comportamiento de los *macehualtin* se regía por el control que el gobierno pretendía ejercer sobre ellos. Pero en el ámbito del *calpulli*, había mayor libertad.⁶⁰⁰ Dentro de sus casas, los *macehualtin* gozaban de cierta intimidad y mayor libertad para expresarse. En el patio se reunían los habitantes del predio y ahí realizaban actividades compartidas: comían, las mujeres hilaban y tejían; ahí recibían a las visitas que llegaban a visitar a los enfermos o al recién nacido; también ese espacio era lúdico, porque se reunían, de cuando en cuando los amigos para jugar al *patolli* y sólo a conversar,⁶⁰¹ quizá escuchando historias fantásticas o entretenidos cuentos. Seguramente era en este espacio donde por la noche los viejos y viejas se juntaban a beber pulque y se emborrachaban, cantaban, reían, decían cosas graciosas y daban grandes risas.⁶⁰² En el patio también se llevarían a cabo las celebraciones de sus habitantes.

3.6.2.1 La felicidad en el más allá

La promesa de encontrar felicidad en el “más allá” es un paliativo al sufrimiento en la tierra y casi todas las sociedades se han formado un ideal de felicidad en el “más allá”. Los

⁵⁹⁸ Inga Clendinnen, *Los aztecas*, p. 166

⁵⁹⁹ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. II, p. 183

⁶⁰⁰ Pablo Escalante Gonzalbo, “La ciudad, la gente y las costumbres”, en: *Historia de la vida cotidiana*, p. 206

⁶⁰¹ *Ibid.*, p. 215

⁶⁰² Eduardo Planchart Licea, *Lo sagrado en el arte*, p. 71

mexicas concibieron lugares a donde se creía que iban las entidades anímicas de las personas al morir.

Desde épocas muy remotas, dentro de la religión mesoamericana tuvo un lugar importante el culto a los antepasados familiares. La muerte era considerada como el principio del fin del ser humano, con ella se terminaba la existencia íntegra y plena del ser humano. Sin embargo, se creía que las almas de los muertos contribuían al mantenimiento del cosmos, de un cosmos dinámico y armónico. Si se cumplía con las obligaciones que cada quien tenía se mantenía el equilibrio, si no se cumplían se rompía y el mundo podía ser destruido.⁶⁰³

El *teyolía* podía dirigirse a diferentes lugares después de la muerte: el *Mictlan*; el *Tonatiuh Ilhuicac*, el *Tlalocan* y el *Chichihualcuauhco* (“lugar del árbol de las mamas”), que también era conocido como *Xochiatlalpan* o *Cincalco*. El lugar de destino de las almas de los muertos dependía sobre todo de la forma de muerte que habían sufrido.⁶⁰⁴

Los guerreros muertos en combate (*teoyaomiqui*, muerto divino), los sacrificados y las mujeres muertas en su primer parto (*chuateteo*) iban al Cielo del Sol; los que morían por enfermedades relacionadas con el agua, por un rayo o ahogados iban al Lugar de *Tlaloc*; al Árbol Nodrizza iban las entidades anímicas de los niños lactantes; y los que morían de muerte natural iban al Mundo de los muertos.⁶⁰⁵

Algunos de estos lugares son concebidos como sitios de regocijo y placer. El *Tlalocan*, era un sitio que se creía de abundancia y alegría y el *Tonatiuh Ilhuicac*, era un lugar de honor donde los guerreros participaban en la lucha del sol cada día, les daba felicidad ver al sol a través de los orificios de sus escudos; el *Chichihuacuauhco*, se concebía como un lugar lleno de senos de los que manaba leche de la que se alimentaban los pequeños que habían muerto antes de haber probado el maíz. Los niños que morían en la cuna iban a la región de las flores, el *Xochitlalpan*, en donde había un árbol de cuyos frutos manaban leche como su fuera el seno materno.⁶⁰⁶ Este lugar se llamaba también *Chichihuacuauhco*

⁶⁰³ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I, p. 392

⁶⁰⁴ Alfredo López Austin, *Tamoanchan, Tlalocan*, p. 218

⁶⁰⁵ Alfredo López Austin, *Cuerpo humano*, v. I, p. 92

⁶⁰⁶ Walter Krickeberg, *Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas*, tr., recopilación y adaptación de Johana Faulhaber y Brigitte von Mentz. México, Fondo de Cultura Económica, 1985, p. 132

“lugar del árbol de las mamas”, que se identificaba también con *Cinicalco*. Pero definitivamente, el lugar del placer y la alegría era el *Tlalocan*, también llamado *Cinicalco* o *Tamoanchan*.

El *Tlalocan* fue el lugar que con mayor detalle describieron los cronistas españoles, incluso fue equiparado con el Paraíso Terrenal del pensamiento cristiano y se presenta como un lugar de delicias que representa en la tierra el sitio donde el hombre mexicana podía alcanzar su máxima felicidad, después de morir.⁶⁰⁷ En este lugar no faltaba nunca el sustento, había toda clase de verduras: elotes, calabazas, flor de calabaza, *huauzontle*, chilacayote, jitomate, ejote, etc. Aquí vivían los *tlaloque*. El *Tlalocan* sería el símbolo de la realización y de la felicidad más plena, el lugar siempre fértil y abundante, donde existe todo género de riquezas, donde se dan los alimentos más preciados, las plumas más ricas, las flores más hermosas, el jade y las turquesas, la plata y el oro; en donde la vida se desliza entre cantos, bailes, juegos y diversiones; vida de abundancia y felicidad, sin el temor a la sequía o a la escasez; sin que el hombre necesite de un duro trabajo para hacer producir y fructificar la tierra.⁶⁰⁸

El *Tlalocan* era el paradigma de la felicidad; un lugar siempre fértil y abundante en todo género de riquezas, sobre todo de los alimentos más preciados, pero también se encontraban las plumas más ricas, las flores más hermosas, el jade y las turquesas, la plata y el oro. En este sitio la vida se vivía entre cantos, bailes, juegos y diversiones; una vida de abundancia y contentamiento, aquí no cabía el temor a la sequía o a la escasez.⁶⁰⁹

Se creía que el dios *Tláloc* elegía a algunos individuos para acompañarlo en su paraíso terrenal. Desconocemos las razones que llevaban al dios a elegir a unos y no a otros, pero sabemos que los que morían de alguna enfermedad relacionada con el agua: ahogados, por un rayo, de hidropesía, de lepra, etc., iban directamente a disfrutar de las delicias de este lugar:

Y allá van los que han sido golpeados por el rayo, los ahogados, los que murieron en el agua, y ellos, los que tienen la enfermedad divina, el buboso, el tumorosa, el jiotoso, y el que tiene podre, el paralítico. Y [los *tlaloque*] se llevan [allá] al lleno de hinchazones, al que muere hidrópico.⁶¹⁰

⁶⁰⁷ Alfonso Caso, “El paraíso terrenal en Teotihuacan”, en: *Cuadernos Americanos*, vol. VI (1942), p. 128.

⁶⁰⁸ *Ibid*, p. 130.

⁶⁰⁹ *Ibidem*

⁶¹⁰ Citado en Alfredo López Austin, *Tlalocan, Tamoanchan*, p. 182-183

Se creía ubicado en el Este, ubicación que tiene que ver con las tierras tropicales localizadas en la costa del Golfo de México y el sureste mexicano. Para llegar aquí no se necesitaba hacer ningún viaje. Los cuerpos de los muertos elegidos de *Tlálloc* (ahogados, hidrópicos, reumáticos, muertos por un rayo, etc.) eran enterrados, para que de este modo entraran en contacto directo en el dominio de los señores de la vegetación y de la lluvia, porque eran concebidos como semillas que crecían bajo la tierra, para brotar en el interior del monte hueco y sagrado del que surgía el agua de la cual se alimentaban todos los ríos y llenaba todas las nubes.

También se conocía como *Cincalco* o quizá se tratara de otro lugar de los muertos que tenía una forma de existencia dichosa, no está muy claro. *Cincalco* es como *Tlalocan*, un lugar ameno y de recreación, donde los hombres vivían para siempre, es un lugar en el que hay aguas claras y cristalinas, sitio muy fértil con toda clase de mantenimientos y frescura de flores. *Cincalco* es “el lugar de la casa de la mazorca del maíz”. *Moctezuma* también había enviado antes a sus sacerdotes a *Cincalco* para que se entrevistasen con *Huémac*.⁶¹¹

Para los pueblos que habían vivido siempre de la agricultura, dependiendo de un régimen de lluvias tan irregular, el alimento seguro debió ser precisamente lo más grato y placentero. Casi sin necesidad de trabajar, los habitantes de *Tlalocan* podían conseguir toda clase de frutos y oler toda clase de flores, sin el sufrimiento que significaba obtenerlos en esta vida. Pero la creencia en *Tlalocan* no era tan generalizada, parece haber sido sólo parte del pensamiento mexicana sobre el más allá.

La creencia en una vida después de la muerte era un aliciente sobre todo para la gente del pueblo, que le ayudaba a soportar el sufrimiento sobre esta tierra y que intentaba justificar el sufrimiento de los *macehualtin* sobre esta tierra. Sin embargo, entre los guerreros prevalecía la idea de tener una muerte gloriosa en el campo de batalla o en la piedra de los sacrificios, que era el premio que merecía su valentía.

Los que morían en el campo de batalla, en la piedra del sacrificio o las mujeres muertas en el primer parto también tenían una recompensa en el más allá. Su muerte era gloriosa

⁶¹¹ Diego Durán, *Historia de las Indias*, v. I, p. 563

y por tanto merecían una vida de felicidad en el “más allá”. Estos lugares eran también de dicha y felicidad. Los guerreros muertos en batalla o en la piedra del sacrificio, al morir se convertían en los *quauhtécatl*, los compañeros águila, que acompañaban al sol en el paraíso oriental o casa del sol, el *Tonatiuh ichan*. Christian Duverger afirma que su verdadera función era más que ser

.. simples comparsas al lado del sol. Se ha afirmado categóricamente que, con su muerte, sostienen al sol en su carrera ascendente, lo llevan y lo estimulan para alcanzar el cenit. En otros términos, aportan energía a la energía, contribuyen a alimentar las reservas de fuerza que el sol simboliza y concentra.⁶¹²

Los guerreros muertos en combate acompañan al sol desde que sale en la mañana hasta el medio día, después bajan a la tierra, transformados en colibríes y se dedican a libar la miel de las flores. Su vida era de pleno regocijo. Acompañan al sol con himnos, baile y música. Los guerreros muertos en combate eran recibidos en la casa del sol, con amor y honra:

... están haciendo regocijo y aplauso a nuestro señor el Sol, con el cual se gozan y están ricos de perpetuo gozo y riqueza, y que nunca se les acabará, y siempre andan chupando el dulzor de todas las flores dulces y suaves de gustar.⁶¹³

Las almas de las mujeres muertas en el primer parte iban al *Cihuatlampa*, el paraíso occidental, acompañando, como comparsas al sol antes del ocaso. Su muerte se equiparaba a la muerte gloriosa del guerrero que daba su vida para mantener al sol, ya que la mujer moría al dar a luz a un futuro guerrero que haría igual contribución. Las mujeres divinizadas, recogían al sol en el cenit, a donde lo llevaban los guerreros muertos y desde allí, éstas lo conducían hasta el Oeste, poco antes de que el Sol entrara en el inframundo. Las mujeres muertas en el parto, esperaban en el zenit y le acompañaban hasta el ocaso, con los mismos regocijos que los guerreros habían usado antes.

Estas mujeres son las que en algunas noches fatales, bajaban a la tierra y provocaban el terror de quienes se atrevían a viajar de noche por las encrucijadas de los caminos. Éstas, las *tzitzimine*, eran extremadamente peligrosas, en particular para los niños. Estas mujeres espantables se transformaron en La Llorona en el imaginario de la época colonial.

⁶¹² Christian Duverger, *La flor letal*, p. 115.

⁶¹³ Bernardino de Sahagún, *Historia general*, Libro VI, cap. III, p. 314

Durante el entierro de estas mujeres, que se realizaba de noche, se efectuaba un combate (¿simulado?) en el que se enfrentaban los jóvenes guerreros contra las comadronas que eran las encargadas del entierro. Se creía que la duración de este tipo de 'vida' ultraterrena para los *teyolía* de los guerreros y las mujeres muertas de parto, era solamente de cuatro años. Las almas de éstos se convertían, al cabo de ese tiempo, en diferentes tipos de aves, es decir, regresaban a la tierra.

Así, vemos que la alegría y la felicidad no sólo se podían disfrutar en esta tierra, sino que se extendían, como un don de los dioses, hasta el más allá.

CONCLUSIONES

El análisis y la comprensión del concepto de juego en una sociedad determinada nos ha permitido un acercamiento mayor a la cultura estudiada. Esto nos ha sucedido con el caso mexicana. La idea de que esta sociedad era una sociedad seria y alejada de la alegría debe cambiar. Si bien es cierto que la idea de los mexicas era que la seriedad prevaleciera por sobre el relaxo, pero esta primera impresión no es totalmente verdadera. En realidad, lo que buscaban era el equilibrio, lo cual se reflejó en su comportamiento.

Algunos autores afirman que los juegos crean la cultura, otros le otorgan una función educativa o formadora; para otros más los juegos rompen con la cotidianidad. Nosotros creemos que los juegos y diversiones ayudaban a configurar procesos de socialización, de control, de catarsis y de imposición de la ideología dominante, aunque no de una manera mecánica y burda, sino de forma sutil, de forma que todos los miembros de la sociedad aceptan estas ideas como propias. Después de la revisión que hemos hecho sobre los juegos y diversiones entre los mexicas, podemos llegar a las siguientes conclusiones.

El juego y las diversiones son actividades cuyas manifestaciones podemos encontrar entre todos los pueblos y culturas de la humanidad. Como afirma Diego Durán: todos los pueblos tienen y han tenido juegos. Sin embargo, no todos los pueblos juegan de la misma manera, ya que los juegos son creaciones culturales, por lo que los conceptos de diversión y alegría van variando no sólo en el tiempo, sino de una cultura a otra, es decir, los juegos tienen historicidad.

Los juegos tienen unas características que les son comunes y podemos afirmar que se trata de actividades que se realizan de manera gratuita, que tienen como propósito liberar a los seres humanos de las cargas de tensión con las que viven. Los juegos son actividades que generan una sensación de libertad, por lo que muchas sociedades han intentado regular o prohibir los juegos.

También sabemos que definir el término juego y diversión resulta difícil, debido a que se trata de actividades que tienen un carácter transversal, por lo que se relacionan con casi todas las esferas de la vida cotidiana. Esto no significa que todas las actividades que realizamos sean juegos o se relacionen con ellos; lo que sucede es que en algunas

ocasiones, los juegos se mezclan con las otras actividades, surgen, a veces de manera repentina y el dan un sentido lúdico a la otra actividad.

Entre los mexicas vamos a encontrarnos con unas pautas de comportamiento muy estrictas, que tendían a regular las manifestaciones de los sentimientos en general, pero muy particularmente de los sentimientos relacionados con la alegría y la diversión. Sobre todo la risa, estrepitosa y escandalosa era mal vista. Las personas que eran incapaces de controlar estas emociones eran consideradas inferiores.

Muchas sociedades (quizá todas) se forman un ideal de comportamiento. Algunas intentan educar a sus miembros de acuerdo con esos parámetros de manera institucionalizada. Los mexicas lo hicieron así. A través de la educación en los *calmecac* y en los *telpochcalli*, los jóvenes nobles y *macehualtin* eran modelados en su forma de ser y de actuar. Pero también por medio del ejemplo y de las pláticas que los viejos daban a los más jóvenes se pretendía regular la conducta. Juegos y diversiones sirvieron para reafirmar el lugar de cada quien dentro de la sociedad. También sirvió para permitir que fluyeran y se expresaran los antagonismos entre diversos grupos, como los jóvenes del *telpochcalli* y los del *calmecac*, pero de manera ordenada y acotada. Asimismo, los mexicas se fueron creando estereotipos del mal comportamiento. A estos miembros trasgresores se les castigaba de distintas maneras.

Evidentemente a través de los juegos se da un proceso de reafirmación de la ideología dominante, no sólo en el nivel estatal, sino también en la comunidad. En los juegos, los chistes, adivinanzas, en general, se transmiten, a veces de forma inconsciente, pero otras veces de manera muy consciente, los patrones de conducta, ideas, prejuicios, etc., que la clase dominante, pero también los grupos sociales dominados, transmiten y quieren convertir en las ideas universales.

Dentro de las ideas mexicas el juego significa ante todo, el desequilibrio que debe ser evitado. Los esfuerzos para normar la conducta pretendían lograr mantener el equilibrio no sólo personal, sino cósmico.

Analizamos diferentes tipos de juegos y formas de diversión: juegos de niños, de competición, de destreza física y juegos de azar; también diversiones como la danza, la

música, la fiesta. Podemos considerar que en algunos juegos se pretendía exaltar el valor del guerrero y la importancia de la guerra, ya que los participantes activos de ésta eran los jóvenes que aspiraban a ser guerreros. La mayoría de la gente asistía como espectadora de estos juegos. También seguramente aquí se desahogaban algunas tensiones, como en el caso de las escaramuzas o juegos de las veintenas.

Conocemos muy poco realmente sobre los juegos que se practicaban entre los mexicas. Hay abundante información de los juegos que despertaron el interés de los frailes evangelizadores, por considerarlos como sospechosos de idolatría: el juego de pelota, el patolli, el volador y una serie de actividades que nosotros creemos pueden ser consideradas como recreativas: la música y la danza, las fiestas, tanto algunas religiosas como las fiestas del ciclo de vida, así como otro tipo de fiestas que celebraron otros acontecimientos, las representaciones teatrales, el arte, y algunos rituales que Alfredo López Austin denominó “juegos rituales”.

Los mexicas, igual que otros pueblos tuvieron un sentido del humor, que necesariamente estaba relacionado con su cosmovisión. Por ello, analizamos la risa en el contexto del pensamiento religioso y los tipos de risa que encontramos: la risa sagrada, la risa ritual, la risa terapéutica y la risa infantil.

Encontramos la presencia de un conjunto de personajes cómicos que, en distintos momentos de la vida cotidiana, aparecen representados: tanto animales como seres humanos se representan, principalmente en las obras de teatro, obras que, desafortunadamente no han llegado a nosotros más que de forma fragmentada e incompleta.

Sin embargo, con los indicios de que disponemos, pudimos elaborar una tipología del humor y descubrir algunos de los temas de humor más frecuentemente usados por los mexicas. Estamos seguros que estos temas fueron muchos más y que, incluso pudieron variar según la clase social o el género de cada grupo, pero al menos intentamos un primer acercamiento. El comportamiento trasgresor y de los extranjeros, la deformidad y la enfermedad como castigo, el doble sentido, que hace alusión a la sexualidad, el lenguaje soez (insultos) y el erotismo y la burla fueron los temas que encontramos como recurrentes en las manifestaciones de humor mexica.

Creemos que esta tipología es simplemente un acercamiento pero, que podría servir para penetrar, en el futuro con nuevas investigaciones, en la comprensión del sentido del humor de los mexicas.

Es seguro que los mexicas, y todos los pueblos mesoamericanos practicaron muchos otros juegos y diversiones de los que, desafortunadamente, no tenemos noticia.

Encontramos en la cosmovisión mexica un lugar específico para los juegos y las diversiones, sobre todo la fiesta y la risa: se trataba de dones otorgados por los dioses, pero que debían disfrutarse de manera mesurada y cuidadosa.

En la mitología mexica se buscaba la explicación del cosmos; esta mitología no estaba exenta de contradicciones y era de gran complejidad. Algunos principios rectores de esta mitología eran el sacrificio y el sufrimiento, que permitían la permanencia del cosmos, del orden y del universo en general y del ser humano en particular. Por ello era condenable cualquier actitud que significara el caos o el desorden; los juegos y las actitudes lúdicas se consideraban parte de este caos y se temía que pudieran ser dañinas. Sin embargo, era un hecho que existían y los nobles intentaron controlar y acotar todas las conductas trasgresoras relacionadas con el juego y la diversión.

El concepto de juego y diversión mexica no está explicitado en las fuentes. El análisis que intentamos tuvo como fuentes fundamentales las crónicas de los frailes evangelizadores, por lo que lo que ha llegado a nosotros ha pasado, forzosamente, por el tamiz del pensamiento occidental.

El concepto occidental del juego que trajeron consigo los españoles difería en algunos aspectos del que nosotros creemos era el mexica. En el concepto europeo prevalece desde luego, el enfoque cristiano, que condenaba cierto tipo de juegos, pero sobre todo los excesos que pudieran causar. La principal preocupación de los españoles respecto a los juegos tenía que ver con la idea de que éstos propiciaban la realización de conductas pecaminosas. Se había conformado una teoría sobre los juegos, cuya tradición filosófica se remonta a la época de los griegos antiguos. Ya Aristóteles había condenado la práctica

lúdica de los grupos no educados y, más tarde, Santo Tomás de Aquino retomaría su “teoría eutropélica” para adecuarla al pensamiento cristiano.

Los frailes aplicaron estas ideas y las adecuaron para explicarse las actividades lúdicas de los mexicas. Satanizaron los juegos porque los confundieron con prácticas demoniacas y ello ha dificultado que podamos tener un acercamiento más profundo.

Para los mexicas el juego, la diversión, la risa, la fiesta eran dones otorgados por los dioses, que por ello, no podían desperdiciarse. Los dioses se los habían dado a los hombres para alegrarles un poco la vida. Esta vida en la tierra era una vida dura y difícil, llena de penurias y sacrificios. Los placeres eran como un respiro para poder soportar y seguir adelante. Pero también estos dones eran una forma de acercamiento con los dioses; la fiesta, por ejemplo, era una forma de venerarlos, de agradecer no sólo estos dones, sino todos los favores recibidos.

El hecho de que fuesen dones de los dioses hacía que se consideraran como algo sagrado y por tanto no era posible desperdiciarlo. Aunque el juego se consideraba hasta cierto punto perjudicial, a diferencia de los cristianos occidentales, los mexicas no prohibieron los juegos y la diversión. Fomentaron entre sus miembros ideas, creencias y supersticiones que procuraron acotar los juegos en espacios y momentos específicos.

Estamos muy lejos de haber comprendido cabalmente el concepto que los mexicas tuvieron sobre el juego, la diversión, la alegría, la risa y sus manifestaciones, pero esperamos haber logrado un acercamiento al menos.

Fuentes consultadas

Acuña, René, *Farsas y representaciones escénicas de los mayas antiguos*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Filológicas, Centro de Estudios Mayas, 1978. (Cuadernos; 15).

AGN, “De María Tlaco yndia con Don Luis de paz e otros yndios sobre ciertos camellones de tierra en la parte de San Pablo”, Ramo de Tierra, vol. 19, 2a parte, exp. 3, f. 80-127.

AGN, Indios, v. 5, f. 138. fechado el 30 de abril de 1591

Alcocer, Francisco de, *Tratado del juego*. Salamanca, Casa de Andrea de Portonarijs, 1559.

Alva Ixtlixóchitl, Fernando de, *Obras históricas*: incluyen el texto completo de las llamadas *Relaciones e historia de la nación chichimeca*, ed., estudio introd. y apéndice documental por Edmundo O’Gorman. 3a ed. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1975. 2 vols. (Serie de historiadores y cronistas de Indias; 4, 5).

Alvarado Tezozomoc, Hernando, *Crónica Mexicana*. 3a ed. México, Editorial Porrúa, 1980. (Biblioteca Porrúa; 61)

Animales y plantas en la cosmovisión mesoamericana. Yólotl González Torres (coord..). México, Plaza y Valdés / CONACULTA / INAH, 2001

Antigua y nueva palabra. Antología de la literatura mesoamericana desde los tiempos precolombinos hasta el presente, Miguel León-Portilla, Earl Shorris con Sylvia S. Shorris y Ascención H. de León-Portilla. México, Santillana Ediciones Generales, 2004

Arenas, Pedro de, *Vocabulario manual de las lenguas castellana y mexicana*, ed. facsím. de la publicada por Henrico Martínez en la ciudad de México, 1611, estudio introd. de Ascención H. de León-Portilla. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1982. (Facsímiles de lingüística y filología nahuas; 1)

Aveni, Anthony, *Observadores del cielo en el México antiguo*, tr. Jorge Ferreiro. México, Fondo de Cultura Económica, 1991.

Ávila Sandoval, Santiago, "La vida cotidiana del último *tlatoani* mexicana", en *Historia de la vida cotidiana en México*, Tomo I: *Mesoamérica y los ámbitos indígenas de la Nueva España*, Pablo Escalante (coord.). México, El Colegio de México / Fondo de Cultura Económica, 2004.

Bajtín, Mijail, *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de Francois Rabelais*, tr. de Julio Forcat y César Conroy. Madrid, Alianza Editorial, 1988 (Alianza Universidad; 493).

Baquedano, Elizabeth, "A Stone Ring "Tlachtemalacatl" from the Archeological Museum of Xochimilco", en: *The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium 'The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 2000 Leiden, June 30th-July 3rd, 1988*. Leiden, Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991.

Bassel, Gerard, *The Mesoamerican Ballgame*. Leiden, Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991.

Baudot, Geroges y Tzvetan Todorov, *Relatos aztecas de la conquista*, tr Guillermina Cuevas. México, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 1990 (Los Noventa; 7).

Benavente o Motolinía, Fray Toribio de, *Memoriales (Libro de Oro, Ms. JGI 31)*, ed. Crítica, introd. Notas y apénd. Nancy Joe Dyer. México, El Colegio de México, Centro de Estudios Lingüísticos y Literarios, 1996. (Biblioteca novohispana; 3).

Benavente o Motolinía, Fray Toribio de, *Memoriales o Libro de las cosas de la Nueva España y de los naturales de ella*, notas, estudio analítico y apéndice por Edmundo O'Gorman. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1971. (Serie de Historiadores y Cronistas de Indias; 2).

Beristáin Bravo, Francisco, "Análisis arquitectónico del juego de pelota en el área central de México", en *Revista Mexicana de Estudios Antropológicos*, No. XXIX, 1. México, Sociedad Mexicana de Antropología, 1983, p. 211-242.

Francisco Beristáin, Bravo, "El juego de pelota en el área central de México: origen y desarrollo", en: *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*, p.97-111.

Bernard, Carmen y Serge Gruzinski, *De la idolatría. Una arqueología de las ciencias religiosas*, tr. Diana Sánchez F. México, Fondo de Cultura Económica, 1992.

Blom, Frans, "The Maya Ball-Game pok-ta-pok", en *Middle American Research Series* Pub. N° 4, *Middle American Papers*. Tulane, University of Louisiana, 1932, p. 487-530.

Borhegyi, Stephen D. "The Pre-Columbian Ball Game: A Pan-Mesoamerican Tradition", 38th Congress of Americanists, p. 499-515.

Bradley, Douglas E., "A Power Player: The Iconography of Ruleship and Fertility on a Tlapacoya Ballplayer", en: *The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium 'The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 2000 Leiden, June 30th-July 3rd, 1988*. Leiden, Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991, p. 161-170.

Bricker, Victoria Reifler, *Humor ritual en la Altiplanicie de Chiapas*, tr. Jorge Ferreiro. México, Fondo de Cultura Económica, 1986.

Buytendijk, F.J.J., *El juego y su significado. El juego entre los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales*, tr. Eugenio Imaz. Madrid, Revista de Occidente, 1935.

Callois, Roger, *Los juegos y los hombres*, tr. Jorge Ferreiro. México, Fondo de Cultura Económica, 1986. (Colección popular; 344).

Carrasco, Pedro, *Estructura político-territorial del Imperio tenochca. La Triple Alianza de Tenochtitlan, Tetzaco y Tlacopan*. México, Fondo de Cultura Económica, 1996.

Caso, Alfonso, "El paraíso terrenal en Teotihuacan", en: *Cuadernos Americanos*, vol. VI (1942), p. 127-136.

Caso, Alfonso, "Un antiguo juego mexicano: el *patolli*", en: *El México antiguo*, t. II, n° 9. México, 1925.

Castellanos, Pablo, *Horizontes de la música precortesiana*. México, Fondo de Cultura Económica, 1970.

Castillo Farreras, Víctor, *Estructura económica de la sociedad mexicana según las fuentes documentales*, pról. Miguel León Portilla. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1972 (Serie Cultura Náhuatl; 13).

Castro-Leal, Marcia, "Ceremonias y ritos asociados al juego de pelota", en *El Juego de pelota, una tradición prehispánica viva*. México, Museo Nacional de Antropología, 1986.

Castro-Leal, Marcia, *El juego de pelota*. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1971. (Serie Breve del Museo Nacional de Antropología).

Cervantes de Salazar, Francisco, *Crónica de la Nueva España*, ed. Manuel Magallón; estudio prel. e índices por Agustín Millares Carlo. Madrid, Ediciones Atlas, 1971. 2 v. (Biblioteca de autores españoles; 244-245).

Chimalpahin Cuauhtlahuanitzin, Francisco de San Antón Muñón, *Relaciones originales de Chalco Amequemecan*, paleografía y tr. del náhuatl e introd. Silvia Rendón. México, Fondo de Cultura Económica, 1982.

Clavijero, Francisco Javier, *Historia Antigua de México*, pról.. Mariano Cuevas. 4ª ed. México, Editorial Porrúa, 1974 (Sepan cuántos; 143).

Clendinnen, Inga, *Los aztecas. Una interpretación*, tr. Alejandro Usigli. México, Editorial Nueva Imagen, 1998.

Códice Borbónico, Francisco del Paso y Troncoso (ed.) Ed. facsím. México, Siglo XXI Editores, 1988.

Códice Borgia. Ed. facsím. México, Fondo de Cultura Económica, 1963.

“Códice Carolino”, *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. VII 1968, p. 11-58.

Códice Chimalpopoca. Anales de Cuauhtitlan y Leyenda de los Soles, tr. Primo Feliciano Velázquez. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1975. (Primera serie prehispánica; 1).

Códice Cospi: calendario messicano 4093: Biblioteca Universitaria de Bolonia, estudio de Carmen Aguilera, presentación de Sabino Yano Bretón. México, Gobierno del Estado de Puebla / Instituto Nacional de Antropología e Historia, Centro Regional de Puebla / Secretaría de Educación Pública, 1988. 2 v.

Códice Fejervari Mayer: atlas. [México, s.n., 1960?]

Códice Florentino. Ed. facsim. México, Archivo General de la Nación, 1970.

Códice Magglibechi: The Book of the Life of the Ancient Mexicans containing an account of Their Rites and Superstitions. An Anonymous Hispano-mexican Manuscript Preserved at The Biblioteca Nazionale Centrale, Florence Italy, reproduces in facsimile with an introduction, translation, and commentary by Zelia Nuttal. Berkeley, University of California, 1903.

Códice Mendocino. Documento mexicano del siglo XVI que se conserva en la Biblioteca Bodleiana de Oxford, Inglaterra, facsim. fototípico compuesto por don Francisco del Paso y Troncoso. México, Talleres Gráficos del Museo Nacional de Arqueología, Historia y Etnografía, 1925.

Códice Ramírez: Relación del origen de los indios que habitan esta Nueva España según sus historias. 3a ed. México, Editorial Porrúa, 1980. (Biblioteca Porrúa; 61).

Códice Telleriano Remensis, ritual Divination and History in a Pictorial Aztec Manuscript, Eloise Quiñones Keber (ed.). Austin, University of Texas Press, 1995.

Códice Tudela, comentarios de José Tudela de la Orden. Madrid, Ediciones Cultura Hispánica del Instituto de Cooperación Iberoamericana, 1980.

Códice Veitia. Modos que tenían los indios para celebrar sus fiestas en tiempos de la gentilidad, estudio, transcripción y notas de José Alcina, presentación de Francisco Morales Padrón. Madrid, Testimonio Patrimonio Nacional, 1986.

Códices Matritenses. Ritos, sacerdotes y atavíos de los dioses, introd., paleografía, versión y notas de Miguel León-Portilla. 2a ed. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1992. (Fuentes indígenas de la cultura náhuatl. Textos de los informantes de Sahagún; 1).

Conrad Geoffrey W. Y Arthur A. Demerast, *Religión e imperio. Dinámica del expansionismo azteca e inca*, tr. Miguel Rivera Dorado. México, Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1990 (Los noventa; 10).

Cortés, Hernán, *Cartas de relación*, nota prel. Manuel Alcalá. 4a ed. México, Editorial Porrúa, 1969. (Sepan cuántos; 7).

Dalghren de Jordan, Barbro, *La Mixteca. Su cultura e historia prehispánicas*. 2ª ed. México, Univesrsidad Nacional Autónoma de México, 1966.

Davis Claude Nigel, *Los antiguos reinos de México*, tr. Roberto Ramón Reyes Mazzoni. México, Fondo de Cultura Económica, 1988.

Day, Jane Stevenson, "Performing on the court", en: *Tha Sport of Life and Death. The Meosoamerican Ballgame*. New York, Thames & Hudson, 2001, p. 65-77.

De hombres y dioses, Xavier Noguez y Alfredo López Austin (eds.) Zinacantepex, Edo de México, El Colegio Mexiquense/El Colegio de Michoacán, 1997.

De Vries, Reina, "El Yugo del Juego de Pelota como Molde para Cinturones de Cuero", en *The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium 'The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 2000 Leiden, June 30th-July 3^d, 1988*. Leiden, Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991, p. 189-202.

Díaz del Castillo, Bernal, *Historia verdadera de la conquista de la Nueva España*, ed., índices, pról. Carmelo Sáenz Santa María. México, Alianza Editorial Mexicana, 1991.

Diccionario de gobierno y legislación de Indias, ed. Milagros del Vas Mirigro. Madrid, Ediciones de Cultura Hispánica, 1990.

Documentos cortesianos, ed. de José Luis Martínez. México, Fondo de Cultura Económica, 1991. Vol II: 1526-1545. Sección IV. Juicio de Residencia.

Durán, Diego, *Historia de las Indias de Nueva España e islas de la tierra firme*. Estudio preliminar Rosa Camelo y José Rubén Romero. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1995, 2 vols. (Cien de México).

Duverger, Christian, *L'esprit du jeu chez les azteques*. Paris-La Haya, Mouton Editor/Ecole des autes Etudes de Sciences Socieles, 1978. (Col. Civilizations et Societés; 59).

Duverger, Christian, *La flor letal. Economía del sacrificio azteca*, tr. Juan José Utrilla. México, Fondo de Cultura Económica, 1983.

Duvignaud, Jean, *El juego del juego*, tr. Jorge Ferreiro Santana. México, Fondo de Cultura Económica, 1982. (Breviarios; 328).

Economía política e ideología en el México prehispánico, Pedro Carrasco y Johanna Broda (eds.). México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Centro de Investigaciones Sociales/Editorial Nueva Imagen, 1982.

Edmonson, Munro S., "Play: Games, Gossip, and Humor", en *Handbook of Middle American Indians*, Robert Wachope, (ed.). Austin, University of Texas Press, 1967, vol. 6, *Social Antthropology*, p. 191-206.

Educación mexicana: antología de textos sahuaguntinos, selec., paleografía, tr. notas y glosario de Alfredo López Austin. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1985.

Elias, Norbert, *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, tr. Ramón García Cotarelo. 2ª ed. México, Fondo de Cultura Económica, 1989.

Elias, Norbert, *et al., Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, tr. Purificación Jiménez. Madrid, Fondo de Cultura Económica, 1992.

Escalante Gonzalbo, Pablo, "El llanto de los antiguos nahuas", *Nexos*, núm. 186, junio de 1993, p. 88-91.

Escalante Gonzalbo, Pablo, *Educación e ideología en el México antiguo*. México, Secretaría de Educación Pública/Ediciones El Caballito, 1985.

Escalante Gonzalbo, Pablo, "La casa, el cuerpo y las emociones", en *Historia de la vida cotidiana en México*, Tomo I: *Mesoamérica y los ámbitos indígenas de la Nueva España*, Pablo Escalante (coord.). México, El Colegio de México / Fondo de Cultura Económica, 2004.

Escalante Gonzalbo, Pablo, "La ciudad, la gente y las costumbres", en: *Historia de la vida cotidiana en México*, Tomo I: *Mesoamérica y los ámbitos indígenas de la Nueva España*, Pablo Escalante (coord.). México, El Colegio de México / Fondo de Cultura Económica, 2004.

Estas son las leyes, en: *Mitos e historias de los antiguos nahuas*, paleografía y tr. de Rafael Tena. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2002 (Cien de México).

Federico Arreola, Teresa, "Simbolismo del juego de pelota en el *Popol Vuh*", en *Estudios de Cultura Maya*, vol. IX. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Filológicas, Centro de Estudios Mayas, 1973.

Federico Arreola, Teresa, *El juego de pelota entre los antiguos mayas*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, 1972. Tesis de Licenciatura en Historia.

Fernández de Oviedo, Gonzalo, *Historia general y natural de las Indias*, ed. y estudio prel. Juan Pérez de Tudela Bueso. Madrid, Ediciones Atlas. 1959. (Biblioteca de autores españoles; 120).

La fiesta. Una historia cultural desde la Antigüedad hasta nuestros días, dirigido por Uwe Schultz, tr. de José Luis Gil-Aristu. Madrid, Alianza Editorial, 1993.

Florescano, Enrique, *El mito de Quetzalcóatl*. 2a ed. México, Fondo de Cultura Económica, 1995.

Enrique Florescano, *Memoria indígena*. México, Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara, 1999.

Garibay K., Ángel María, *Historia de la literatura náhuatl*. 3ª ed. México, Editorial Porrúa, 1987. (Biblioteca Porrúa; 1, 5).

Garza, Mercedes de la y Ana Luisa Izquierdo, "El Ullamalitzli en el siglo XVI", en *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. XIV. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1980, p. 315-333.

Mercedes de la Garza, "El juego de pelota según las fuentes escritas", en: *Arqueología mexicana*, vol. VIII, n° 44, p. 50-53.

Garza, Mercedes de la, "Los animales en el pensamiento simbólico y su expresión en el México antiguo", en *Arqueología mexicana*, Vol. VI, n° 35, p. 24-31.

Gibson, Charles, *Los aztecas frente al dominio español, 1521-1821*, tr. Julieta Campos. 5ª ed. México, Siglo XXI Editores, 1980.

González Alcantud, José Antonio, *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*. Barcelona, Editorial Antropos, 1993. (Autores, textos y temas. Antropología; 28).

González Torres, Yólotl, *El sacrificio humano entre los mexicas*. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia/Fondo de Cultura Económica, 1985.

Graulich, Michel, *Mitos y rituales del México antiguo*, tr. Angel Barral Gómez. Madrid, Ediciones Istmo, 1990.

Graulich, Michel, *Ritos aztecas: Las fiestas de las veintenas*. México, Instituto Nacional Indigenista, 1999.

Graulich, Michel, "Atamalculiztli. Fiesta azteca del nacimiento de Cintéotl-Venus", en *Estudios de Cultura Náhuatl*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, v. 31, 2000, p. 359-370.

Gruzinski, Serge, *La colonización de lo imaginario. Sociedades indígenas y occidentalización en el México español. Siglos XVI-XVIII*, tr. Jorge Ferreriro. México, Fondo de Cultura Económica, 1991.

Heers Jacques, *Carnavales y fiestas de locos*, tr. Xavier Riu i Camps. Barcelona, Editorial Península, 1988. (Historia, ciencia, sociedad; 209).

Una historia cultural del humor. Desde la Antigüedad hasta nuestros días, Jan Bremmer y Herman Roodenburg (comps). Madrid, Sequitur, 1999.

Historia de la literatura mexicana desde sus orígenes hasta nuestros días, coords. Beatriz Garza Cuarón, Georges Baudot. México, Siglo XXI Editores, 1996.

Historia de la vida cotidiana en México: tomo I Mesoamérica y los ámbitos indígenas de la Nueva España; Pablo Escalante Gonzalbo, coordinador. México, El Colegio de México / Fondo de Cultura Económica, 2004.

Historia de los mexicanos por sus pinturas, en: *Mitos e historias de los antiguos nahuas*, paleografía y tr. de Rafael Tena. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2002 (Cien de México).

Histoire du Mexique, en: *Mitos e historias de los antiguos nahuas*, paleografía y tr. de Rafael Tena. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2002 (Cien de México).

Huizinga, Johan, *Homo ludens*, tr. Eugenio Imaz. Madrid, Alianza Editorial, 1984. (El libro de bolsillo; 412).

Huehuetlatolli. Testimonios de la antigua palabra, estudio introductorio Miguel León-Portilla, transcripción del náhuatl y tr. al castellano de Librado Silva Galeana. México, Secretaría de Educación Pública / Fondo de Cultura Económica, 1991.

Johansson, Patrick, *La palabra de los aztecas*, pról.. Miguel León-Portilla. México, Editorial Trillas, 1993 (Linterna mágica; 21).

Jones, Ursula, "Two Ballplayer Figurines in the Sainsbury Collection", en *The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium 'The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 2000 Leiden, June 30th-July 3rd, 1988*. Leiden, Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991, p. 171-179.

El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia, Ma. Teresa Uriarte (coord.). México, Siglo Veintiuno Editores/Difocur-Sinaloa, 1992.

El juego de pelota. Una tradición prehispánica viva. México, Secretaría de Educación Pública/Instituto Nacional de Antropología e Historia/Museo Nacional de Antropología /Asociación de Amigos del Museo Nacional de Antropología, 1986.

Kircchoff, Paul, "Mesoamérica: sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales", *Acta Americana*, v. 1, n° 1, 1943, p. 92-107.

Knauth, Lothar, "El juego de pelota y el rito de la decapitación", en *Estudios de Cultura Maya*, vol. I. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Filológicas, Centro de Estudios Mayas, 1961, p. 183-198.

Kobayashi, José María, *La educación como conquista (empresa franciscana en México)*. 2ª ed. México, El Colegio de México, 1985.

Kowalski, Jeff Karl, "Las deidades astrales y la fertilidad agrícola: temas fundamentales en el simbolismo del juego de pelota mesoamericano en Copán, Chichén Itzá y Tenochtitlan", en: *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*. p. 305-333.

Krickeberg, Walter, "El juego de pelota mesoamericano y su simbolismo religioso", tr. Juan Brom O., en *Traducciones Mesoamericanistas*, v. 1, 1996, p. 191-313.

Krickeberg, Walter, *Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas*, tr., recopilación y adaptación de Johana Faulhaber y Brigitte von Mentz. México, Fondo de Cultura Económica, 1985.

Kurath, Gertrude, Prokosch, "Drama, Dance, and Music", en *Handbook of Middle American Indians*, Robert Wacoupe (ed.). Austin, University of Texas Press, 1967. v. 6, *Social Anthropology*, p. 158-190.

Landa, Diego de, *Relación de las cosas de Yucatán*, introd. Angel Ma. Garibay K. 12a ed. México, Editorial Porrúa, 1982. (Biblioteca Porrúa; 13).

Las Casas, Bartolomé de las, *Apologética historia sumaria quanto a las qualidades, dispusición, descripción, cielo y suelo destas tierras y condiciones naturales, policías, repúblicas, maneras de vivir e costumbres de las gentes destas Indias Occidentales y Meridionales, cuyo imperio soberano pertenece a los Reyes de Castilla*, ed. preparada por Edmundo O'Gorman, con un estudio preliminar y apéndice y un índice de materias.

México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1967. 2 v. (Serie de Historiadores y Cronistas de Indias;1).

Leander Brigitta, *In xóchitl in cuícatl. Flor y canto, La poesía de los aztecas*. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / Instituto Nacional Indigenista, 1991 (Los Noventa).

León-Portilla, Miguel, “La historia del Tohueyo –narración erótica náhuatl-“, *Estudios de Cultura Náhuatl*, vol. 1, 1959, p. 95-112.

León-Portilla, Miguel, *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*, pról. Angel Ma. Garibay K. 4a ed. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1974. (Serie de Cultura Náhuatl. Monografías; 10).

León-Portilla, Miguel, *Las literaturas indígenas de México*. 2ª ed. México, Fondo de Cultura Económica / Editorial MAPFRE, 1992.

León-Portilla, Miguel, *El destino de la palabra. De la oralidad y los glifos mesoamericanos a la escritura alfabética*. México, Fondo de Cultura Económica/El Colegio Nacional, 1996.

Leyenaar, Ted J.J. y Lee A. Parsons, *Ulama, The Ballgame of the Mayas and Aztecs. 2000 B.C.-A.D. 2000. From Human Sacrifice to Sport*. Leiden, Spruijt, Von Martgem & De Does B.V., 1988.

Leyenaar, Ted J.J., *Ulama. La perpetuación en México del juego de pelota prehispánico: Ullamalitzli*. Culiacán, Sin, Gobierno del Estado de Sinaloa, Dirección de Investigación y Fomento de Cultura Regional, [s.a.].

Leyenda de los soles, en: *Mitos e historias de los antiguos nahuas*, paleografía y tr. de Rafael Tena. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2002 (Cien de México).

Lockhart, John, *Los nahuas después de la conquista. Historia social y cultural de la población indígena del México central*, tr. Roberto Reyes Mazzoni. México, Fondo de Cultura Económica, 1999.

López Austin, Alfredo, *La constitución real de México-Tenochtitlan*, pról. Miguel León-Portilla México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Historia: Seminario de Cultura Náhuatl, 1961.

López Austin, Alfredo, “Cuarenta clases de magos en el mundo náhuatl”, en *Estudios de Cultura Náhuatl*, v. VII. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1967, p. 87-117.

López Austin, Alfredo, *Juegos rituales aztecas*, vers, introd. y notas de.... México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1967. (Cuadernos. Serie documental; 5).

López Austin, Alfredo, *Cuerpo humano e ideología. Las concepciones de los antiguos nahuas*. 2a ed. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, 1984. 2 v.

Alfredo López Austin, *La educación de los antiguos nahuas*. México, Secretaría de Educación Pública; Dirección General de Publicaciones / Ediciones El Caballito, 1985, 2 v.

López Austin, Alfredo, *Los mitos del tlacuache. Caminos de la mitología mesoamericana*. 2a ed. México, Alianza Editorial Mexicana/Editorial Patria bajo el sello de Alianza Editorial, 1992.

López Austin, Alfredo, *Tamoanchan y Tlalocan*. México, Fondo de Cultura Económica, 1994.

López Austin, Alfredo, “La religión, la magia y la cosmovisión”, en *Historia antigua de México*, coord. Linda Manzanilla, Leonardo López Luján. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia/Universidad Nacional Autónoma de México/Miguel Ángel Porrúa, 1995, vol. III, p. 419-458.

López Austin Alfredo y Leonardo López Luján, *El pasado indígena*. México, Fondo de Cultura Económica, 1998.

López Cantos, Ángel, *Juegos, fiestas y diversiones en la América española*. Madrid, Editorial Mapfre, 1992.

Macazaga Ordoño, César, *El juego de pelota*. México, Editorial Innovación, 1982.

Maldonado C., Rubén, *et al.*, “Los juegos de pelota en las Tierras Bajas Mayas del Norte”, en: *Homenaje a Román Piña Chan*, Roberto García Cook y Angel García Cook (coords.). México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1989. (Colección Científica. Serie arqueología; 187), p. 17-26.

Marcus, Joyce / Kent V. Flannery, *La civilización zapoteca. Cómo evolucionó la sociedad urbana en el valle de Oaxaca*, tr. Jorge Ferreiro Santana. México, Fondo de Cultura Económica, 2001.

Martínez, Jorge Mario, “El Conejo Juan y otros relatos. (Una contribución al estudio de lo cómico en la narrativa popular mesoamericana)”, en *Literatura, relato popular y religiosidad en el Sureste de México*. México, Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social/CIESAS del Sureste, 1985.

Martos López, Luis Alberto y Salvador Pulido Méndez, “Un juego de pelota en la ciudad de México”, en *Arqueología*, 2a época. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1989, enero-junio, p. 81-88.

Matos Moctezuma, Eduardo, *Muerte a filo de obsidiana*. México, Secretaría de Educación Pública, 1975.

Matos Moctezuma Eduardo “Juegos y juguetes en el México Antiguo”, en: *Juegos y juguetes mexicanos*. México Dina Camiones / Ediciones Espejo de Obsidiana 1993.

Máynes, Pilar, *El Calepino de Sahagún: un acercamiento*, pról. Miguel León-Portilla. México, Universidad Nacional Autónoma de México, ENEP-Acatlán / Fondo de Cultura Económica, 2002.

McMahon, Darrin M., *Una historia de la felicidad*, tr. Jesús Cuéllar y Victoria E. Gordo del Rey. México, Taurus, 2006

Mendieta, Gerónimo de, *Historia eclesiástica Indiana*, noticas del autor y de la obra de Joaquín García Icazbalceta, estudio prel. Antonio Rubial García. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1997. (Cien de México).

The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium 'The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 2000 Leiden, June 30th-July 3rd, 1988. Leiden, Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991.

México en fiesta, ed. Hernán Pérez Martínez. Zamora, Mich., El Colegio de Michoacán / Gobierno del Estado de Michoacán / SECTUR, 1998.

Mitos e historias de los antiguos nahuas, paleografía y tr. de Rafael Tena. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2002 (Cien de México).

Molina, Alonso de, *Vocabulario en lengua castellana y mexicana y mexicana y castellana*, ed. facsim, estudio prel. Miguel León-Portilla, 2a ed. México, Editorial Porrúa, 1977. (Biblioteca Porrúa; 44).

Morales Moreno, Luis Gerardo, "El juego de los dioses", en: *La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México*. México, Ediciones Obraje / Pronósticos para la Asistencia Pública, 2000.

Moreno de los Arcos, Roberto, "Las *ahuianime*". *Historia Nueva*, vol. 1, 1966, p. 13-31.

Muñoz Camargo, Diego, *Historia de Tlaxcala*, publicada y anotada por Alfredo Chavero. Guadalajara, Jal., Edmundo Aviña Levy, 1966.

Nicholson, Henry B., "Religion in Pre-Hispanic Central México", en, *Handbook of Middle American Indians*, ed. Roberto Wacohpe. Austin, University of Texas Press, 1971, v. 10, *Archaeology of Northern Mesoamerica (part one)*, p. 395-446.

Nicholson, Henry B. and Eloise Quiñones Keber, "Ballcourt images in Central Mexican Native", en: *The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium 'The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 2000 Leiden, June 30th-July 3rd, 1988*. Leiden, Rijksmuseum voor Volkenkunde, 1991, p. 119-133.

Novísima Recopilación de las leyes de España, manda formar por el señor D. Carlos IV. Madrid, BOE, 1975.

Olmos, Andrés de, *Tratado sobre los siete pecados mortales*, Georges Baudot (ed. y trad.). México, Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM, 1996.

Oliver, Guilhem, *Tezcatlipoca. Burlas y metamorfosis de un dios azteca*, tr. Tatiana Sule. México, Fondo de Cultura Económica, 2004.

Oliver, Giulhem, "Homosexualidad y prostitución entre los nahuas y otros pueblos del Posclásico", en: *Historia de la vida cotidiana en México*, Tomo I: *Mesoamérica y los ámbitos indígenas de la Nueva España*, Pablo Escalante (coord.). México, El Colegio de México / Fondo de Cultura Económica, 2004.

Oliver, Guilhem, "Los animales en el mundo prehispánico", en: *Arqueología mexicana*, vol. VI, n° 35, p. 4-14

Oliveros, Arturo, "Apuntes sobre orígenes y desarrollo del juego de pelota", en: *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencia*, 39-51.

Paszatory, Esther, "The Historical and Religious Significance of the Middle Classic Ball Game", en *Religión en Mesoamérica*, XII Mesa Redonda. México, Sociedad Mexicana de Antropología, 1972, p. 441-455.

Petit, Florence Haqrvey, *Mexican folk toys, festival decorations and ritual objects*. New York, Hastings House Pub., 1978.

Planchart Licea, Eduardo, *Lo sagrado en el arte: la risa en Mesoamérica*. Xalapa, Universidad Veracruzana, 2000.

Poema de travesuras, vers. de Angel Ma. Garibay K., en *Tlalocan*, vol. III, núm. 2. México, 1952.

Poesía náhuatl. Cantares mexicanos. Manuscrito de la Biblioteca Nacional de México, paleografía, vers., introd., notas y apéndices de Ángel Ma. Garibay K. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1993, 3 v. (Serie Cultura Náhuatl; 6).

Pomar, Juan Bautista, *Relación que se envió a su majestad*, en: *Nueva Colección de documentos para la historia de México*. México, Imprenta de Francisco Díaz de León, 1891, v. III.

Popol Vuh. Las antiguas historias del quiché, tr. Andrés Recinos. 2a ed., 19a reimp. México, Fondo de Cultura Económica, 1988. (Colección popular; 11).

Procesos de indios idólatras y hechiceros, preliminar de Luis González Obregón. México, Secretaría de Gobernación, 1912. (Publicaciones del Archivo General de la Nación; III).

Quezada, Noemí, *Amor y magia amorosa entre los aztecas. Supervivencias en el México colonial*. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, 1975. (Serie Antropológica; 17).

Quezada, Noemí, "La danza del Volador y algunas creencias de Tempoal en el siglo XVIII", en *Tlalocan*, vol. VII, 1977, p. 357-367 .

Radetich, Natalia, *La risa y el quebranto*. México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes / FONCA, 2005.

Reyes, Juan José, *Cuestión de suerte*. México, Editorial Clío, 1997.

Ricard, Robert, *La conquista espiritual de México. Ensayo sobre el apostolado y los métodos misioneros de las órdenes mendicantes en la Nueva España de 1523-24 a 1572*, tr. Angel Ma. Garibay K. México, Fondo de Cultura Económica, 1986.

Ritos, sacerdotes y atavíos de los dioses, introd., paleografía, versión y notas de Miguel León-Portilla. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1992 (Fuentes Indígenas de la Cultura Náhuatl. Textos de los informantes de Sahagún; 1).

Romero, Emilia, *Juegos del antiguo Perú. Contribución a una historia del juego en el Perú*. México, Ediciones Llama, 1943.

La rueda del azar. Juegos y jugadores en la historia de México. México, Ediciones Obraje / Pronóstico para la Asistencia Pública, 2000.

Ruiz de Alarcón, Hernando, *Tratado de las supersticiones*. Ed. facsím. En: *El alma encantada. Anales del Museo Nacional de México*, presentación de Fernando Benítez. México, Instituto Nacional Indigenista / Fondo de Cultura Económica, 1987.

Ruz, Mario Humberto, “*De cuerpos floridos y envolturas de pecado*”, en: *Arqueología mexicana*, Vol. XI, N° 65, marzo-abril, 2003, p. 22-27.

Sahagún, Bernardino de, *Historia general de las cosas de la Nueva España*, introd., paleografía, glosario y notas Alfredo López Austin y Josefina García Quintana. 2a ed. México, Dirección General de Publicaciones del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/Editorial Patria bajo el sello de Alianza Editorial Mexicana, 1989. 2 vols. (Cien de México).

Sahagún, Bernardino de, *Primeros memoriales*, tr. del náhuatl, próls. y comentarios Wigberto Jiménez Moreno. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1974. (Colección científica; 16)

Sánchez de Aguilar, Pedro, *Informe contra Idolorum Cultores del obispado de Yucatán*. Ed. facsím. En: *El alma encantada. Anales del Museo Nacional de México*, presentación de Fernando Benítez. México, Instituto Nacional Indigenista / Fondo de Cultura Económica, 1987.

Scarborough, Vernon y David R. Wilcox (comp.), *The Mesoamerican Ballgame*. Tucson, University of Arizona Press, 1991.

Scheffler, Lillian y Arturo Oliveros, “El juego de pelota en Mesoamérica”, en *Juegos y deportes en México*. México, Secretaría de Educación Pública/Programa Cultural de las Fronteras, 1984.

Scheffler, Lillian, Regina Reynoso, Víctor Inzúa C., *El juego de pelota prehispánico sus supervivencias actuales*. Tlahuapan, Puebla, Premiá Editora de Libros, 1985.

Segala, Amos, *Literatura náhuatl. Fuentes, identidades, representaciones*, tr. Mónica Mansour. México, Editorial Grijalbo / Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1990 (Los Noventa; 49).

Segre, Enzo, *Las máscaras de lo sagrado. Ensayos ítalo-mexicanos sobre el sincretismo náhuatl-católico de la Sierra Norte de Puebla*, tr. Ruth Solís Vicarte. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1987.

Serna, Jacinto de la, *Manual de ministros de Indios*, en: *El alma encantada. Anales del Museo Nacional de México*, presentación de Fernando Benítez. México, Fondo de Cultura Económica / Instituto Nacional Indigenista, 1987, p. 263-475.

Simeón, Rémi, *Diccionario de la lengua náhuatl o mexicana redactado según los documentos impresos y manuscritos más auténticos y precedido de una introducción*, tr. Josefina Oliva de Coll. 5a ed. México, Siglo XXI Editores, 1986.

Solís, Felipe, *El juego de pelota en México-Tenochtitlan: evidencias arqueológicas*. Culiacán, Sin., DIFOCUR, 1990.

Felipe Solís Olguín, "Evidencias arqueológicas de la práctica del juego de pelota en la antigua México-Tenochtitlan", en: *El juego de pelota en Mesoamérica: raíces y supervivencias*, p. 143-155.

Soustelle, Jacques, *El universo de los aztecas*, tr. José Luis Martínez, Juan José Utrilla. México, Fondo de Cultura Económica, 1982.

Soustelle, Jacques, *La vida cotidiana de los aztecas en vísperas de la conquista*, tr. Carlos Villegas. 2a ed., 7a reimp. México, Fondo de Cultura Económica, 1984.

The Sport of Life and Death. The Mesoamerican Ballgame. Charlotte, North Carolina, Thames & Hudson / The Mint Museum of Art, 2001.

Sten, María, *Ponte a bailar, tú que reinas. Antropología de la danza prehispánica*. México, Editorial Joaquín Mortiz, Grupo Editorial Planeta, 1990.

Taladoire, Eric, *Le terrains de jeu de balle (Mesoamerique et Sud-ouest des Etats Unis)*. México, Misión Arqueológica y Etnológica Francesa, 1981. (Estudios Mesoamericanos. Serie II; 4).

Taladoire, Eric, "El juego de pelota mesoamericano. Origen y desarrollo", en *Arqueología mexicana*, vol. VIII, Núm. 44, p. 20-27.

Tena, Rafael, *La religión mexicana*. México, Instituto Nacional de Antropología e Historia, 1993 (Colección científica. Divulgación).

Teogonía e historia de los mexicanos. Tres opúsculos del siglo XVI. 3ª ed. preparada por Ángel Ma. Garibay K. México, Editorial Porrúa, 1979. (Sepan Cuántos; 37).

Toriz, Martha, *La fiesta prehispánica: un espectáculo teatral*. México, Instituto Nacional de Bellas Artes, 1993.

Torquemada, Juan de, *Monarquía indiana de los veinte y un libros rituales y monarquía indiana, con el origen y guerras de los indios occidentales, de sus poblaciones,*

descubrimiento, conquista, conversión y otras cosas maravillosas de la misma tierra, ed. preparada por el Seminario para el estudio de fuentes de tradición indígena, bajo la coord. De Miguel León-Portilla. 3a ed. México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, 1975. 7 vols. (Serie de historadores y cronistas de Indias).

Ulama. Jeu de valle des Olmèques aux Aztèques / Ballgame from Olmecs to Aztecs. 26 juin au 12 octobre 1997 / 26th June to 12th October 1997. Lausanne, Musée Olympique, 2000.

Uriarte, María Teresa, "Mariposas, sapos, jaguares y estrellas. Práctica y símbolos del juego de pelota", en *Arqueología mexicana*, vol. VIII, Núm. 44, p. 28-35.

Velázquez García, Erik, "La vida cotidiana de los mayas durante el periodo Clásico", en: *Historia de la vida cotidiana en México*, v. I, p. 99-136.

Vries, Reina de, "El Yugo del Juego de Pelota como Molde para Cinturones de Cuero", en: *The Mesoamerican Ballgame: Papers presented at the International Colloquium "The Mesoamerican Ballgame 2000 BC-AD 200"*, p. 189-202.

Weisz, Gabriel, *El juego viviente. Indagación sobre las partes ocultas del objeto lúdico*. 2a ed. México, Siglo XXI Editores, 1993.

Zorita, Alonso de, *Breve y sumaria relación de los señores y maneras y diferencias que había de ellos en la Nueva España, y en otras provincias sus comarcas, y de sus leyes, usos y costumbres, y de la forma que tenían en les tributar sus vasallos en tiempo de su gentilidad, y la que después de conquistados se ha tenido y tiene en los tributos que pagan a S.M. y a otros en su real nombre, y en el imponerlos y repartirlos, y de la orden que se podría tener para cumplir con el precepto de los diezmos, sin que lo tengan por nueva imposición y carga los naturales de aquellas partes, dirigido a la C.R.M. del rey Don Felipe Ntro Sr.*, en: *Nueva Colección de documentos para la historia de México*. México, Imprenta de Francisco Díaz de León, 1891, v. III.

Zorita, Alonso de, *Leyes y ordenanzas reales de las Indias del Mar Océano por las cuales primeramente se han de librar todos los pleitos civiles y criminales de aquellas partes y lo que por ellas no estuviere determinado se ha de librar por las Leyes y ordenanzas de los reinos de Castilla (1574)*, estudio crítico Beatriz Bernal. México, Secretaría de Hacienda y Crédito Público / Miguel Porrúa, 1984.