

*cutli*, abrieron cuatro caminos por debajo de la tierra para salir á la superficie superior; crearon cuatro hombres; *Tescatlipoca* el rojo se convirtió en el árbol *tescacuahuitl* y *Quetzalcoatl* en el árbol *quetzalhuexotl*; y con los árboles, hombres y dioses reunidos alzaron el cielo, poniéndolo como ahora está. *Tonacatecutli*, por esta acción, hizo á sus hijos señores del cielo y de las estrellas. El camino por el que *Tescatlipoca* y *Quetzalcoatl* pasaron por la esfera es la «Vía láctea,» *Iztacmixcoatl*, y allí tienen su asiento. Dos años después *Tescatlipoca*, que mudó su nombre por el de *Mixcoatl*, «Culebra de nube,» en memoria de aquel suceso, sacó el fuego por medio de dos palos.

Por obscuro que sea este mito, nos da á conocer que los nahoas consideraban á la Vía láctea como una gran nebulosa, el primero de los seres celestiales. También nos da á conocer que el dios *Mixcoatl* es el mismo *Tescatlipoca* el rojo, aunque con otras funciones y atribuciones que casi le dan una individualidad distinta.

Los mexicanos hacen descender á *Iztacmixcoatl* ó *Mixcoatl*, del cielo, lo colocan en el *Chicomostoc*, lo convierten en un anciano, le dan dos mujeres, *Ilancueitl* y *Chimal-*

*ma*, y del primer consorcio nacen los troncos ó progenitores de las naciones, *Xelhua*, *Tenoch*, *Olmecatli*, *Xicalancatl*, *Mixtecatli* y *Otomitl*; y del concúbito con *Chimalma* nace *Quetzalcoatl*.

Como antes hemos dicho, es muy obscuro este mito por las contradicciones y anacronismos que entraña; pero algo se vislumbra de que los nahoas tal vez llegaron á considerar á la Vía láctea como la generadora del sistema planetario solar, y por eso la hacen la madre de la humanidad.

**Iztaccuixtli.** (*Iztac*, blanco; *cuixtli*, . . . . . (?): «Blanco . . . . . (?)» En la lucha que se entabló entre *Tescatlipoca* y *Quetzalcoatl* para arrojar aquél á éste de Tula, persiguió con el nombre de *Titlacahuan* á los tulanos haciéndolos perecer en gran número, valiéndose de diversos medios que Sahagún llama *embustes*: todo con el objeto de que los tulanos prescindieran de *Quetzalcoatl*, ó de que éste los abandonase. (En el artículo TITLACAHUAN trataremos extensamente de esta persecución, que simboliza la lucha de dos religiones.) Entre los *embustes* cuenta Sahagún que andaba volando una ave blanca que se llama *Iztaccuixtli*, pasada con una saeta, lo cual infundía á los tulanos gran espanto.

## J

**Juegos.** Los mexicanos tenían juegos públicos para ciertas solemnidades religiosas, y privados para recreo doméstico. Sólo nos ocuparemos aquí de los primeros.

I. CARRERAS.—En algunas fiestas

terminaban las ceremonias con carreras, en las que se disputaban los corredores la llegada á la meta para hacerse propicios á los dioses. En el ejercicio de la carrera empezaban á adiestrarse desde niños.

II. SIMULACROS.—En el segundo mes había juegos militares, en que las tropas representaban al pueblo una batalla campal. Estos recreos religiosos eran útiles al Estado, porque además del inocente placer que daban á los espectadores, ofrecían á los defensores de la patria medios oportunos para agilitarse y acostumbrarse á los peligros que les aguardaban. Después de la Conquista los españoles substituyeron estos simulacros con otros en que representaban las guerras entre Moros y Cristianos, y todavía hoy, después de tres siglos, hacen los indios esas guerras, con el nombre de *RETO*, en la fiesta titular del santo patrón de su pueblo.

III. VOLADORES.—Este juego era menos útil que los anteriores, pero mucho más célebre. Se hacía en algunas grandes fiestas y particularmente en las seculares, esto es, en las que se celebraban al fin de cada ciclo de 52 años.

Buscaban en los bosques un árbol altísimo—dice Clavijero—fuerte y derecho, y después de haberle quitado las ramas y la corteza, lo llevaban á la ciudad, y lo fijaban en medio de una gran plaza. En la extremidad superior metían un gran cilindro, del cual pendían cuatro cuerdas fuertes, que servían para sostener un bastidor cuadrado, también de madera. En el intervalo entre el cilindro y el bastidor, ataban otras cuatro cuerdas, y les daban tantas vueltas alrededor del árbol, cuantas debían dar los voladores. Estas cuerdas se enfilaban por cuatro agujeros hechos en el medio de los cuatro pedazos de que constaba el bastidor. Los cuatro principales voladores, vestidos de águilas ó de

otra clase de pájaros, subían con extraordinaria agilidad al árbol por una cuerda que lo rodeaba hasta el bastidor. De éste subían uno á uno hasta el cilindro, y después de haber bailado un poco, divirtiéndose á la muchedumbre de espectadores, se ataban con la extremidad de las cuerdas enfiladas en el bastidor, y arrojándose con ímpetu, empezaban su vuelo con las alas extendidas. El impulso de sus cuerpos ponía en movimiento al bastidor y al cilindro; el primero con sus giros desenvolvía las cuerdas de que pendían los voladores; así que, mientras más se alargaban mayores eran los círculos que ellos describían. Mientras estos cuatro giraban, otro bailaba sobre el cilindro, tocando un tamboril, ó tremolando una bandera, sin que lo amedrentase el peligro en que estaba de precipitarse de tan gran altura. Los otros que estaban en el bastidor, pues solían subir diez ó doce, cuando veían que los voladores daban la última vuelta, se lanzaban agarrados á las cuerdas, para llegar al mismo tiempo que ellos al suelo, entre los aplausos de la muchedumbre. Los que bajaban por las cuerdas solían, para dar mayor muestra de habilidad, pasar de una á otra, en aquella parte en que, por estar más próximas, podían hacerlo con seguridad.

Lo esencial de este juego—sigue diciendo Clavijero—consistía en proporcionar de tal modo la elevación del árbol y la longitud de las cuerdas, que con trece vueltas exactas llegasen á tierra los cuatro voladores, para representar con aquel número el siglo de cincuenta y dos años, compuesto, según se ha dicho,

de cuatro períodos de trece años cada uno.

Todavía se usa esta diversión, pero sin atención al número de vueltas, y sin arreglarse á la forma antigua, pues el bastidor suele tener seis ú ocho ángulos, según el número de los voladores. En algunos pueblos ponen ciertos resguardos en el bastidor para evitar las desgracias que han ocurrido con frecuencia después de la conquista; porque, siendo tan común en los indios la embriaguez, subían privados de razón al árbol y perdían fácilmente el equilibrio en aquella altura, que, por lo común, es de sesenta pies.

Esto decía Clavijero en las postimerías del siglo XVIII, que escribía su *Historia de México*. Hoy apenas sí se encuentra un volador desvenado en los jardines de recreo donde acude el pueblo á divertirse.

En un manuscrito perteneciente á Boturini hay una relación del juego del Volador, que por su curiosa redacción y por la amplitud que le da al simbolismo religioso del juego, lo copiamos á la letra:

«Hacían—dice—este regocijo en honra de *Xiuhtecutli*, dios del fuego, y como atribuían á la misma deidad el dominio y guía de los tiempos, llamábanle *Señor del año*, ó por otro nombre *Nauhyotecutli*, que quiere decir *cuatro veces Señor*, por los cuatro caracteres de los años que le acompañaban; así por la rueda donde se asían los voladores daban á entender que cada año de los 52 del ciclo cumplía el sol su círculo máximo de la Eclíptica, y por los cuatro rayos significaban los cuatro puntos cardinales del Zodiaco, esto es, ambos

equinoccios y solsticios. También en los cuatro indios que estaban asidos cada uno de su cuerda, representaban los cuatro caracteres de los años, *Tochtli*, etc.; por lo cual el primer indio volador que hacía la figura de *Tochtli*, daba principio á las vueltas, seguía el segundo, que representaba *Acatl*, después el tercero *Tecpatl*, y luego el cuarto que hacía la función de *Calli*; volvía después *Tochtli* dando la quinta vuelta, y continuaban los otros hasta completar la trecena.»

«Deshechos los enlaces y restituidos á su lugar con las cuerdas vueltas los cuatro indios, entraba el segundo que representaba el carácter *Acatl*, empezando la segunda triadecatérida de años, la que se hacía y deshacía del mismo modo que la primera con otras trece vueltas. Así se proseguía con los otros dos caracteres.»

«En la solemnidad mayor para entretener al pueblo, se mezclaban entre vuelo y vuelo diferentes habilidades, como el subirse á la rueda mayor y descolgarse de arriba abajo por otras maromas. Y aun se continuaban más vuelos que tenían entonces relación á las triadecatéridas de los días del año; y así, si después de los cuatro vuelos trecenarios del ciclo se hacían otros veinte, entonces simbolizaban las veintenas triadecatéridas, ó los 260 días que se incluían en medio de la rueda del ciclo: si llegaban á 28 los vuelos era cuenta alusiva á otras tantas semanas trecenarias que tenía el año.»

IV. PATOLLI.—Se jugaba con unos frijoles que tenían pintados unos puntos para marcar los números que se ganaban. En un petate

te pintaban un *nauholin* con rayas donde se iba apuntando la ganancia de cada partida, para lo cual uno empleaba cinco colorines (*patolli*) que daban nombre al juego, y el otro cinco piedritas azules. Este juego estaba combinado como los períodos cronológicos. Los jugadores de profesión andaban cargando su petate debajo del brazo y con los *patolli* y piedrecitas atados en un trapo. Antes de empezar el juego hacían oración y pedían fortuna á los frijolillos y al petate como si fueran dioses; y cuando jugaban, juntábase al rededor gran gentío de apostadores y curiosos. Para arrojar los *patolli* restregábanlos primero entre las manos, y al arrojarlos sobre el *nauholin* pintado en el petate, invocaban á la deidad *Macuilxochill*, «Cinco-Flor,» protectora especial de ese juego.

Sahagún hace del *patolli* la siguiente descripción: «..... jugaban un juego que se llama *patolli*, que es como el juego del castro ó al guergue, ó casi como el juego de los dados, y son cuatro frisoles grandes y cada uno tiene un ahugero y los arrojan con la mano sobre un petate, como quien juega á los *cornicoles*, donde está hecha una figura (el *nauholin*): á este juego solían jugar, y ganarse cosas valiosas, como cuentas de oro, piedras preciosas, turquesas muy finas; y este juego, y el de la pelota, hanlo dejado por ser sospechoso de algunas supersticiones idolátricas que en ellos hay.»

Ya hemos visto cuáles son las invocaciones que hacían los jugadores á *Macuilxochitl* para ganar. Estas son las supersticiones idolátricas á que se refiere Sahagún.

V. PELOTA Ó BALÓN.—El juego más común entre los mexicanos, el que más los divertía, y que tenía más símbolos religiosos, era el de la pelota. Los indios lo llamaban *tlachtli* y al lugar donde lo jugaban, *tlachco*. Era tan simbólico el juego, que Paso y Troncoso no vacila en llamarlo misterioso. Según Chàvero, el símbolo se reducía á representar los movimientos del sol y de la luna.

Los cronistas han hecho diversas descripciones de los *tlachtli* y *tlachco*, y en los Códices están pintados de diferentes maneras.

Sahagún lo describe en términos generales, del modo siguiente:

«El juego de la pelota se llamaba *tlaxtli* (*tlachtli*) ó *tlachtl*, que eran dos paredes, que había entre la una y la otra veinte ó treinta pies, y serían de largo hasta cuarenta ó cincuenta pies, estaban muy encaladas las paredes y el suelo, y también de alto como estado y medio, y en medio del juego estaba una raya puesta al propósito del juego, y en el medio de las paredes, en la mitad del trecho de éste, estaban dos piedras como muelas de molino, ahugeradas por medio, frontera la una de la otra, y teníanse dos agujeros tan anchos que podía caer la pelota por cada uno de ellos, y el que metía esta por allí ganaba el juego. No jugaban con las manos sino con las nalgas para resistir la pelota: traían para jugar unos guantes en las manos y una cincha de cuero en las nalgas para herir á la pelota.»

Es más minuciosa la descripción que nos da Durán, y la que verdaderamente da una idea clara del juego.

«Era el local largo—dice el cronista—de á cien y de á doscientos pies y á los cabos tenía rincones. Se edificaban en todas las ciudades y pueblos de algún lustre. Los muros tenían de estado y medio á dos de altura y eran galanas cercas y bien labradas, con las paredes interiores lisas y encaladas, y pintadas en ellas efigies de ídolos y de los dioses á quienes el juego estaba dedicado. Según los pueblos, eran estos juegos mayores y mejor labrados; pero siempre de la misma figura, con un espacio más largo y más angosto en medio, y á los extremos otros más pequeños y más anchos en donde estaban los jugadores para impedir que la pelota cayese allí y el juego se perdiese. Por superstición plantaban por fuera del *tlachtli* palmas silvestres y ciertos árboles que dan unos colorines, y todas las paredes á la redonda tenían almenas ó ídolos de piedra puestos á trechos, y lo alto de ellas se henchía de gente para ver el juego. En medio de estas paredes se ponían dos discos de piedra agujereados, el uno frente al otro, y servía uno de ellos para los jugadores de una banda y el otro para los de la opuesta, pues los que primero metían la pelota por su disco ganaban el juego. En el suelo y debajo de las dos piedras había una raya negra ó verde hecha con cierta hierba, y de esta raya (*tlecoll*) había de pasar siempre la pelota.»

Las pelotas eran de hule, de tres á cuatro pulgadas de diámetro, y aunque pesadas, botaban más que las de viento que nos vienen de Europa. Jugaban partidos de dos contra dos y tres contra tres. Los jugadores se ponían desnudos, cubiertos sólo con su *maxtli* (taparrabo) y con unos

pañetes de cuero de venado que se ataban en los muslos, que siempre los traían raspando por el suelo. Era condición esencial del juego no tocar la pelota sino con la rodilla, con la coyuntura de la muñeca, con el codo, ó con las nalgas; y el que la tocaba con la mano, con el pie ó con otra parte del cuerpo, perdía un punto. Durán dice acerca de esto: «Jugaban aquellos antiguos indios con tanta dextreza y maña, que acontecía que en una hora no paraba la pelota de un extremo á otro sin dejarla caer, lo cual era tanto más difícil cuanto que sólo podían tocarla con las asentaderas ó rodillas, sin que pudiesen usar de las manos ó los pies ú otra parte del cuerpo.» Pero Chavero duda de esta aseveración de Durán, no obstante estar de acuerdo con las de los cronistas anteriores; «porque había—dice Chavero—unos guantes sin dedos para el juego, llamados *chacualli*, lo que acredita que en él se empleaban las manos; y á más están esculpidas éstas, alternando con pelotas, en un disco de *tlachtli* de Texcoco. Sería tal vez más galano el no usar de las manos ni de los pies, y desde luego comprendemos que Durán elogie la maña y gentileza de tal juego.»

Al que metía la pelota por el agujero de la piedra, que ganaba el juego, le cercaban todos y le honraban, le cantaban canciones de alabanza y bailaban con él un rato, y dábanle por premio plumas, mantas y *maxtli*.

Jugaban todo el día, remudándose para descansar; apostaban joyas, mantas, plumas, armas, esclavos y sus mujeres; los pobres jugaban mazorcas de maíz, trajes de algodón, y á veces la libertad.

A veces sacaban muertos á los jugadores, ya por fatiga del mismo juego, ó porque recibían con la pelota golpes tan fuertes que les quitaban la vida, y las más veces quedaban tan lastimados con los golpes, que tenían que sajarse las contusiones.

Este juego era tan común, cuanto se puede inferir del número extraordinario de pelotas que pagaban anualmente, como tributo á la corona de México, Tochtepec, Otatitlan y otros pueblos, que solían enviar hasta diez y seis mil.

Los jugadores de oficio tenían varias supersticiones: llegada la noche ponían en un trasto la pelota, el braquero y los guantes, y puestos en cuclillas ante ellos, orábanles y los conjuraban para que les diesen el triunfo, y rezaban á ese propósito las más extravagantes oraciones.

Hemos dicho antes que el juego de pelota era entre los nahoas una representación de los movimientos aparentes del Sol y de la Luna; y Chavero lo explica diciendo que los nahoas con su vigorosa imaginación se figuraban al Sol como pelota lanzada constantemente en el firmamento, y que no podía detenerse ó hacer *falla*, como decían en dicho juego, sino en los extremos del *tlachtli*, que á los solsticios corresponden. De la Luna, que también anda en el espacio como pelota, nada dice Chavero aludiendo á la representación, siendo así que tenía su *tlachco*, como veremos después. De las estrellas sí habla Chavero, pues los mexicanos llamaban, según D. Fernando Alvarado Tezozomoc, *ciñlatlachtli*, «juego de pelota de las estrellas» *al norte y surueda*, y después de adherirse á la opinión de

Paso y Troncoso, de que ese nombre debió corresponder á todo el firmamento nocturno, agrega Chavero: «Veían, efectivamente, los nahoas que en las diversas épocas del año ocupaban lugares muy diferentes las estrellas, y fué grandioso figurárselas como pelotas de luz lanzadas en diversas direcciones por el inmenso *tlachtli* de los cielos.»

En el templo mayor de México había dos *tlachco*, el uno dedicado al Sol, que llamaban *Teotlachco*, y el otro á la Luna, llamado *Tescatlachco*. En el *Teotlachco*, dice Sahagún que un sacerdote vestido con los ornamentos de *Paynal* mataba cuatro esclavos en la fiesta del mes *Panquetzaliztli*, y que en el *Tescatlachco* mataban por devoción algunos cautivos cuando reinaba el signo *Omacatl*.—Tal vez este pasaje de Sahagún indujo á Clavijero á creer que de los dioses protectores del juego, cuyos nombres ignoraba, sería uno de ellos *Omacatl* (*Ome-Acatl*, «Dos-Caña»), dios de la alegría.

Los nombres de los dioses protectores del *tlachtli*, que dice Clavijero le eran desconocidos, nos los enseña Paso y Troncoso explicando el lado izquierdo de la lámina XXVII del Códice Hamy, que representa la veintena *Tecuilhuitontli*. Comienza por decir el sabio intérprete que el juego de pelota era el festejo ó rito principal del mes; pero que los autores ni palabra dicen del asunto, y fué porque un pasatiempo tan digno de conservarse y en que tanto lucían sus habilidades los jugadores, fué perseguido y extirpado como idolátrico, al grado que ni memoria queda en nuestro país de lo que aquello era; pues los indios, por temor ó malicia, y los misioneros,

por ignorancia ó exceso de celo religioso, callaron la ceremonia, de suerte que si el Códice Hamy no la revelara, ignoraríamos lo que principalmente pasaba en el mes *Tecuilhuitontli*, ó sea su rito más importante.—Después de describir el *tlachtli* de la pintura y de decir lo principal que á los jugadores y al juego toca, habla de los personajes que están pintados en el *tlachtli*, y dice que son cuatro, dos de cada banda ó cuadrilla de jugadores, los de una banda son *Cinteotl* é *Ixtliltzin*, y los de la otra *Quetzalcoatl* y *Cihuacoatl*. La designación de estos números la hace porque distingue á las deidades de la mitología nahoa por sus libreas ú ornamentos y por las insignias que portan; pero, á este propósito, advierte que varias de las insignias de *Ixtliltzin* y de *Cinteotl* corresponden también á *Macuilxochitl*, «Cinco-Flor,» ó á *Xochipilli*, «Señor de las flores,» dios de los juegos.

No concluiremos este artículo sin hacer antes una rectificación, y es la siguiente:

Citando Paso y Troncoso el pasaje del P. Durán en que dice que al rededor del *tlachtli* plantaban árboles de colorines, que los indios llaman *tzompantli* ó *tzompancuahuitl*, agrega: «he aquí tal vez la razón de que se llamara *tzompantli* «aquél sitio en que las calaveras de «las víctimas eran espetadas, y que «por lo común ponían cerca del «*tlachtli*, viéndoselas fijadas de tal «modo contra el cercado del juego «de pelota en la página 80 del Códice dice Nuttall. También el capítulo «2.º de la *Crónica* de Tezozomoc nos «dice algo acerca del asunto cuando, al tratar del *Teotlachtli* men-

«ciona el sitio que llama *itzompan*, «su *tzompantli*, aunque allí parece «que habla del agujero que servía «para la suerte de la pelota.»

A pesar del profundo respeto que nos merece el Sr. Paso y Troncoso, por su sabiduría como mexicanista, no estamos de acuerdo con su conjetura. El *tzompantli* de los templos es un vocablo compuesto de *tzontli*, cabellos, y, figuradamente, por metonimia, cabellera y cabeza, y de *pantli*, hilera: «hilera de cabezas.» Sahagún define el *tzompantli*: «Unos maderos hincados, tres ó cuatro, por los cuales estaban pasadas «unas astas como de lanza, en las «cuales espetaban las cabezas de «los que mataban.»—Quedaban, pues, las cabezas en *hilera*, ensartadas en las astas como de lanza.

En cuanto al *tzompancuahuitl*, diremos que es la planta leguminosa conocida con el nombre de colorín, cuya madera blanca y liviana se usa para hacer taponés, esculturas y otros objetos. El vocablo se compone de *tzontli*, cabellos, de *pantli*, bandera, y de *cuahuitl*, árbol, y significa: «árbol de banderas de cabellos,» aludiendo á la figura de las flores. En cuanto á la doble significación de *pantli* la registra Remí Siméon, pues dice: «PANTLI. *Drapeau, banniere; mur, ligne, rangeé.*»

—Además, conservando la misma significación de «hilera,» puede ser *pantli* el elemento de la palabra, pues las flores del colorín son también como «hileras de cabellos,» y estas hileras forman las banderitas.

En cuanto al argumento que aduce Paso y Troncoso en apoyo de su conjetura, de que en el *tlachtli* de la página 80 del Códice Nuttall se ven fijadas las calaveras contra el cer-

cado del juego de pelota, hay que observar que las calaveras no están contra el cercado, sino tres adentro, formando como el *tlecoll* ó línea divisoria del juego, y una en cada uno de los cuatro ángulos del paralelogramo del *tlachtli*, y, lo que es más de notar, las calaveras no están ensartadas formando hilera, que es lo esencial del *tzompantli*. Por último, el que Tezozomoc, hablando del *Teotlachtli* de México, diga *itzompan*, «su *tzompantli*,» no aumentará en nada el valor de la conjetura, pues ya hemos dicho, citando á Sahagún, que en el *Teotlachco* sacrificaban muchos esclavos en diversas fiestas, y por lo mismo no es extraño que haya tenido *itzompan* su *tzompantli* propio, como lo tenían otros templos. No se refería, pues, Tezozomoc á los árboles de *tzompantli* plantados junto al templo, sino á la percha en que espetaban las calaveras de las víctimas; ni tampoco podía referirse al agujero de la piedra del juego, porque ese agujero nunca puede llamarse *tzompantli*.

Concluiremos este artículo diciendo con Clavijero: «Cuantos españoles han visto este juego en aquellas «regiones, se han maravillado de la «prodigiosa agilidad con que lo ejecutaban.» Así que, los famosos pe-

lotaris vascongados que hoy admiran en los frontones de México, no hubieran servido á los jugadores aztecas ni para recogerles las pelotas.

**Juramento.** Los mexicanos empleaban el juramento valiéndose del nombre de algún dios para asegurar la verdad. La fórmula de sus juramentos era esta: *¿Cuix amo nechitla in Toteotsin?* «¿Por ventura no me está viendo nuestro Dios?»—Cuando nombraban al dios principal ó á otro cualquiera de su especial devoción, se besaban la mano, después de haber tocado con ella la tierra. Este juramento era de gran valor en los tribunales, para justificarse de haber cometido algún delito; pues creían que no había hombre tan temerario que se atreviese á abusar del nombre de dios, sin evidente peligro de ser gravísimamente castigado por el cielo.—(Clav., Mend.)

Al juramento lo llamaban *tlalcualiztli*: *tlalli*, tierra; *cualiztli*, comida: «comida de tierra,» alusión al acto de tocar con la mano la tierra y llevarla después á la boca, que ejecutaban en el juramento solemne, según hemos dicho. Tal vez sea un reflejo de ese acto el juramento que emplea nuestro bajo pueblo, diciendo: «Por esta tierra que me ha de comer.»

## M

**Macpallaxcalli.** (*Macpalli*, la palma ó hueco de la mano; *tlaxcalli*, pan, tortilla: «Pan (como) palma de la mano.») Las jóvenes que

se educaban en el *Calmecac*, entre sus múltiples y diversas ocupaciones, tenían la de presentar muy temprano comida á los dioses. Consis-