

DUVERGER, Christian, *L'esprit du jeu chez les Aztèques*. Mouton Editeur an Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales: París, 1978, 289 pp.

Como el título lo indica "El espíritu del juego entre los aztecas" obra escrita en francés, aun no traducida al español analiza el papel que las manifestaciones lúdicas desempeñaron entre los aztecas.

El autor otorga al juego (al que declara indefinible) un papel preponderante en las sociedades, tanto por su aspecto sacro como por el profano, considera que el juego se pulsa no solo como un lujo en sociedades desarrolladas sino como una necesidad en las comunidades primitivas debido según Duverger, a que es expresión conciente e inconciente de la cultura; por consiguiente lo ubica dentro del cuadro de concepciones sociales, psicológicas, jurídicas y religiosas de los pueblos.

En la introducción de la obra, el autor señala las fuentes de información que utilizó: arqueología, crónicas, manuscritos pictográficos precolombinos, textos en *nahuatl*, etcétera, las que como él señala trató de analizar con la menor subjetividad posible y privado de todo etnocentrismo, cualidades que faltaron a los cronistas, quienes, debido a la intransigencia religiosa de la época sobre todo, no pudieron o no quisieron captar la esencia del pensamiento *náhuatl*. Nosotros agregaríamos que aún hoy en día a pesar de las investigaciones sobre las culturas precolombinas en general y los aztecas en particular, un velo de misterio sobre algunas de sus prácticas rituales, jurídicas y domésticas.

En la misma introducción, el autor sitúa a los aztecas dentro de las coordenadas del tiempo y del espacio y describe los principales juegos aztecas: el *tlachtli*, el *patoli* y el volador.

En el capítulo primero Duverger se refiere a la íntima relación que había entre el panteón lúdico y el complejo económico-agrícola y entre los dioses del juego, (quienes no aparecen como entidades autónomas) y el desarrollo de la sociedad azteca: considerando que al mismo tiempo que se gestaba el nacimiento de una clase social, los *pipiltin*, entre los cuales los placeres abundaban, aparecían en la mitología *náhuatl* las divinidades lúdicas u otras ya existentes protegiendo al juego. Cabe hacer notar que este fenómeno de simbiosis es característico de la cultura azteca en general. El autor hace hincapié en que los aztecas le negaron al juego un status autártico y consecuentemente le dieron un carácter utilitario.

Amplias observaciones hace Duverger al referirse a la embriaguez, y a la preocupación y lucidez con la cual los gobernantes trataron el pro-

blema del alcoholismo y a la reglamentación penal tanto preventiva como represiva que a este delito le dieron. Es interesante resaltar que la embriaguez además de ser tipificada como delito fue agravante de responsabilidad, así, si un delito se cometía bajo los efectos del *octli* la pena era más dura. Variaba también la pena en relación con el status de la persona: un funcionario sorprendido en estado de ebriedad fuera de las fiestas, sufría la pena de muerte, a un joven macehual ebrio se le golpeaba públicamente hasta que muriera, a un joven pilli se otorgaba la misma pena, pero en privado... las referencias de Sahagún al respecto son ejemplares. Es notorio que las sentencias de muerte por beber *octli* eran inapelables. El autor señala la ambigüedad que muestran los aztecas en lo que al *octli* se refiere: por un lado un sistema represivo draconiano, una campaña profiláctica intensiva para evitar el consumo y por otro la veneración a la planta agave, el lugar festivo que al *octli* concedían colocándolo a la orden de día en toda ceremonia y en el menú de cada banquete; dándole así, el rango de bebida sagrada. El autor concibe esta doble valoración del *octli*: fuente de todo mal y a la vez néctar de los dioses dentro del campo lúdico, señalándolo como los juegos de vértigo inherentes a toda civilización al deificar de una manera u otra a los agentes de la embriaguez en los planos místicos y religiosos y a su condena en la vida cotidiana; o sea, que la entiende como dos tipos de ebriedad diferentes. Duverger concede además que la recalcitrante lucha contra el pulque fomentada por la clase dirigente fue en todo sentido ideológica, debido a que pretendían erradicar, entre los macehuales, el viejo fondo del sentimiento tribal que se manifestaba a nivel del pulque. Así observamos que, tras la desconsideración del *octli* se revela una desvalorización consciente e implícita del estrato cultural autóctono, agrícola y sedentario.

El autor reconoce sin embargo, que los aztecas reprimieron el *octli* no sólo por la razón cultural señalada, sino también por razones morales. Desde el punto de vista de la ética mexicana la ebriedad era culpable del crimen de abulia. El universo moral azteca estaba hecho de moderación, humildad, tacto y discreción, conductas que se contradicen con la presunción impúdica, orgullo, altivez que caracterizan al ebrio. En relación con la ebriedad son significativos los textos de Sahagún, los que sugieren una atmósfera de desorden, una regresión caótica provocada en el ebrio lo que choca indudablemente con un cuerpo social unido, coherente, metas por las que propugnaban los dirigentes aztecas. Por otro lado señala el autor, el individuo en estado de ebriedad salía del anonimato, se regía por la ley de la individualización lo que podría hacer estallar la perfecta cohesión social.

En el mismo capítulo Duverger analiza el valor que los aztecas dieron a la pérdida o fuga de energía humana, la regla imperante: todo esfuerzo debía compensarse con un reposo, era eje modelador de la vida diaria

en general y del sistema jurídico en particular. El orden, equilibrio y armonía principios regidores de la sociedad se tambaleaban ante el juego, el cual era reprobado por los dirigentes aztecas, los que señalaban constantemente el destino final que a los jugadores les esperaba: el tener que venderse como esclavos para pagar las deudas de juego. Duverger hace notar una vez más la simbiosis del pensamiento azteca, así añade: "dieron al juego un rango de vicio reprobable y por otro lado consideraron al sacrificio como el juego oficial, comprensible si uno lo relaciona con su función vital, la regeneración".

Continúa el autor haciendo referencia a los medios ya conocidos de abastecimiento de víctimas para el sacrificio: las guerras floridas, que negociaban los diplomáticos comerciantes, los pochtecas y al status diferente de que gozaban los cautivos en los días que precedían al sacrificio. En efecto, los sacerdotes escogían a ciertos cautivos para encarnar a los Dioses patronos de las diferentes festividades. Es sabido que a pesar de las periódicas guerras floridas los cautivos eran insuficientes para el número de sacrificios que necesitaban los aztecas, esta deficiencia de víctimas se cubría por los esclavos que los pochtecas adquirían y vendían para este fin. Esta, entre otras de las funciones que desempeñaban los pochtecas, les dio a partir del siglo xv una fuerza social tal, comparable a la de los guerreros y sacerdotes. Los comerciantes en el futuro fueron no sólo proveedores de víctimas sino pudieron también ofrecerlas; pero a diferencia de los nobles y guerreros no participaron en el espectáculo, eran solo espectadores, según referencias del propio Sahagún.

En la segunda parte del 2o. capítulo se hace alusión a la relación guerrero-captivo y amo-esclavo. En la primera, el autor descubre una verdadera ósmosis que se funda en una relación espiritual lo cual explica el porque al llevarse el cadáver degollado y despedazado al calpulli, ofrece su carne a superiores, parientes y amigos mientras él mismo se abstiene de comer de ella, ya que considera que es su propia carne; mientras que sí comía de la carne de otros sacrificados. Esta identificación no se encuentra en la relación de los pochtecas con sus víctimas, lo que trajo como consecuencia un cambio en las prácticas rituales; los comerciantes sustituyeron con la compra del inmolado, la relación física y el juego. Ahí se encuentran ciertamente los gérmenes de destrucción de ese juego, relación pre-sacrificio característico de la sociedad mexicana a principios del siglo xvi.

Termina el capítulo 2o. con interesantes referencias a las fiestas, las que al leer a los informantes de Sahagún, dan la impresión de ser el "leitmotif" de los aztecas, los cuales estaban comprometidos y metidos en un ciclo festivo que era un verdadero círculo infernal; debido más que nada, a que para ellos las fiestas tenían como función principal, preservar y lograr el equilibrio de la naturaleza, la vida y la estabilidad del orden universal. Dentro de estas fiestas el sacrificio era parte del juego,

que debía servir a la sociedad o no existir. Así de simple era la alternativa que definía las condiciones de existencia del juego dentro de la sociedad mexicana.

Los juegos, como en Roma los numera, representaban derechos de los ciudadanos, frente al Estado, el juego era un servicio público. Los artistas, (bailarines, cantantes), que participaban en estas representaciones estaban integrados al (por así llamarlo), aparato burocrático azteca; formaban una orden especial: los macehualcuicame y se agrupaban en un edificio para ellos reservado: el mixcoacalli.

Duverger basándose en el Códice Florentino señala que cuando los nobles querían dar relieve a sus recepciones alquilaban los servicios de esos profesionales de la música y el canto.

En el capítulo 3o. el autor analiza a la sociedad azteca desde el punto de vista del juego, a la que declara como propiamente totalitaria, debido a que sólo acepta las actividades lúdicas integradas al sistema de producción económica. Una sociedad, dice Duverger, "se proyecta en los juegos que ella engendra; recíprocamente el juego expresa las fuerzas de la civilización que lo conduce", lo que no es más que, una tentativa de eliminar la originalidad, y controlar el auto-conformismo. En este mismo orden de ideas concluye afirmando que en el mundo antiguo mexicano no había una filosofía del juego debido a que la obsesión del rendimiento vital condenaba a los hombres al rigor y a la rigidez.

En la 2a. parte de este capítulo, Duverger examina la causa de la inexistencia, entre los aztecas, de los juegos de competencia; ausencia que él no considera casual sino sintomática de la estructura social de la sociedad y de un concepto del hombre, el cual se enfrenta al ensamble de los tonalli-destinos y a esa sorprendente técnica de inserción social que son los tonal-panali-cuenta destinos, interpretaciones de los augurios. Toda la vida del mexicano estaba marcada por el destino que le asignaban los sacerdotes.

Según el autor no es exagerado afirmar que dentro de la sociedad azteca el individuo solo podía pretender lo que determinaba su tonalli, ¿para qué por tanto competir? competencia, significa elevación del individuo frente a la masa, individualización, valor autonomía, originalidad etcétera, y eso es precisamente lo que prohíbe el estado azteca. Cabe hacer notar, que consecuentemente en el campo político no encontramos la competencia, elección, etcétera. Son los méritos canales selectivos que se utilizaron para nombrar a los dirigentes. Los conocidos consejos que elegían a los jefes de calpullis y al tlatoani, llegaban a sus decisiones después de una cierta deliberación; no había ni elección ni escrutinio. Utilizando las palabras de Sahagún. . . todos juntos (sacerdotes, capitanes de guerra, viejos del pueblo) confiriendo los unos con los otros, venían a concertarse en uno; es decir una elección por aclamación. A pesar de este sistema, no podemos afirmar que la sociedad azteca haya permanecido

inmóvil, la administración evolucionó, la religión sufrió profundos cambios, aparecieron nuevas clases sociales, lo que indica que evidentemente hubo sustitutivos a la competencia; entre los que podemos señalar no sola la sucesión sino sobre todo la aptitud; sin olvidar por supuesto la sumisión del signo. La mayor parte de los actos que se toman en consideración para la adquisición de méritos tiene un carácter comunitario. Destaca por lo tanto el papel tan preponderante que se dio a la penitencia, acto a todas luces de carácter individual opuesto al comunitario que desempeña la milicia, como medio de promoción social, donde sobre todo del macehual podía destacar sirviendo así a la sociedad.

Continúa el autor haciendo referencia a los dos sistemas educativos aztecas, el uno bajo la protección de Quetzalcoatl, sacerdote por excelencia y el otro bajo la tutela de Tezcatlipoca; ambos focalizando en su persona los dos principales componentes de la sociedad azteca; los que a pesar de ser complementarios reflejan cierta rivalidad que se manifiesta en el nivel de la enseñanza.

La devoción, esoterismo religioso, recato, etcétera, chocaban con el rechazo a las virtudes místicas que la actitud de los guerreros ofrecía en los *telpochcallis*. El antagonismo entre guerreros y sacerdotes se reflejaba en un juego, un pseudo combate: el *chonchayotl*: lo que permitía seguramente que la tensión existente entre ambos grupos se exteriorizara en el dominio lúdico, ya que en la vida civil existía una cooperación total entre sacerdotes y guerreros.

El autor dedica el capítulo 4o. a analizar el papel tan importante que la predestinación jugó en el pensamiento azteca y señala que contrariamente a lo que sucede en la mitología greco-latina y en la tradición judeo-cristiana los Dioses no dictan el destino, son por lo contrario víctimas de él.

Considera Duverger que la ansiedad que tuvieron los aztecas por el porvenir y la obsesión por los signos, fue la espada de Damocles bajo la que vivían los responsables del imperio. Al respecto recordamos los ocho presagios funestos que relatan los informantes de Sahagún, el primero de los cuales se presentó diez años antes de la llegada de los españoles que explican el temor que debió sentir Moctezuma durante su reinado y la perturbación que su arribo ocasionó. La actitud de este emperador, se encuentra analizada extraordinariamente en la obra *la Visión de los vencidos* de Miguel León-Portilla en el capítulo nominado Actitud psicológica de Motecuhzoma.

El capítulo 5o. se aboca al estudio del papel que las máscaras tuvieron en la sociedad azteca. El autor considera que las máscaras son catalizadoras de los desbordamientos del status; hace notar que contrariamente a lo que se podría imaginar las máscaras no abundan en los códices precortesianos, debido a que entre los aztecas el ser se confunde con los adornos atavíos, etcétera, y estos tanto como el vestido, se encuentran regla-

mentados por leyes rigurosamente establecidas al respecto; el hábito confería el status social el proverbio el hábito no hace al monje no tendría cabida en el mundo azteca.

Es interesante recalcar que mientras que abundan en las fuentes, los datos respecto a la vestimenta masculina en relación con su rango social, la cuestión permanece oscura, respecto al atavío femenino.

En el mismo capítulo el autor hace algunas referencias sobre el teatro nahuatl, pero reconoce que los textos que conservamos no son suficientes para contestar algunas interrogantes tales como: ¿era un espectáculo privado? ¿tenía una existencia artística o se integraba forzosamente dentro de la trama de alguna fiesta? ¿los actores prestaban servicios profesionales o respondían a cargos honoríficos? Esperamos que futuras investigaciones nos ayuden a contestar estas y otras preguntas.

Muy interesante nos parecen las referencias, que Duverger hace, sobre la situación política y económica del imperio azteca durante el siglo xvi para el explicar el fantástico desarrollo de las actividades lúdicas. Considera el autor que son corolario lógico al sedentarismo, aumento de población, tensión del trabajo, inactividad de los ancianos capitanes de guerra, institucionalización de los privilegios de los pipiltin, etcétera.

Finaliza Duverger considerando que a pesar de que el juego tuvo una aparición tardía en el mundo azteca, debido a las características del mundo nahuatl, adquirió un papel preponderante, suntuoso, ruidoso, pomposo, pero sin embargo, eso no logró que el mexicano fuera sordo a la ansiedad que lo rodeaba: la muerte.

Consideramos que este interesante estudio sobre el papel que el juego desempeñó ante los aztecas, será un medio auxiliar para el estudio del mundo social nahuatl. Me permito finalizar recordando la importancia que Bailey da a las reglas de juego: "su conocimiento es condición para la comprensión de la política".

Por la licenciada Sara BIALOSTOSKY DE CHAZÁN

Encargada del Seminario de Derecho Romano e  
Historia del Derecho de la Facultad  
de Derecho de la UNAM.