

**Ensayo Académico**

**ESTÉTICA DEL JUEGO DE PELOTA MIXTECA: Visibilidad artística de una tradición viva.**

**María Fernanda Soler Riva Palacio**

**Director: Dr. Fernando Berrojalbiz Cenigaonandia**

**Asesores: Dra. Marie Areti Hers Stutz y Dr. David M.J.Wood**



**Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, Maestría en Historia del Arte**

**Noviembre 2011**



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.

## INDICE

<b>Introducción</b>	1-3
<b>El espectáculo como visibilidad</b>	3-6
<b>Estética de una práctica lúdica tradicional</b>	6-9
Las reglas de la pelota mixteca	9-11
El despojo y el desplazamiento de un lugar de gran arraigo	11-12
San Andrés Totoltepec	13-15
Las fiestas y el juego	15-21
<b>Algunas investigaciones sobre la pelota mixteca</b>	21
Las posibles raíces sincréticas	21-24
Los orígenes según los reglamentos y las explicaciones de “El Oficial”	24-26
Las publicaciones didácticas y artísticas	27
<b>Biografía de los implementos de juego</b>	27-30
El guante según el “Güero”	30-37
El arte de los Pacheco	37-39
La gráfica del juego	39-40
La afectividad con el guante y la pelota	40-41
Imágenes de la memoria	41-44
<b>“La vieja Guardia” y el proyecto a futuro</b>	44-45
La mirada artística etno-creativa	45-46
La memoria viva	46-49
<b>Conclusiones</b>	49-52
<b>Anexo</b>	
<b>Bibliografía</b>	

## **Agradecimientos**

Este trabajo está dedicado a la comunidad de la Pelota Mixteca, que gusta del juego como un espacio de encuentro y tradición viva.

Agradezco el gran apoyo de mi director Dr. Fernando Berrojalbiz, por las orientaciones en este proceso, a través de sus observaciones, acompañamientos a los pasajuegos y su interés por estudiar las similitudes del juego de pelota mixteca con la pelota vasca. También su paciencia y hospitalidad en tierras oaxaqueñas fueron de gran ayuda.

A la Dra. Hers le agradezco que me haya compartido su sensibilidad y apertura para estudiar el arte de una manera más extensiva y vivencial, aportando su gran conocimiento sobre tradiciones actuales de orígenes indígenas desde una óptica multidisciplinaria.

Al Dr. David Wood le agradezco su guía en el lenguaje de la Antropología Visual, sus puntuales comentarios que permiten seguir en la búsqueda de interrogantes, el amor por el lenguaje cinematográfico, así como las referencias de proyectos etnográficos con soportes audiovisuales, han abierto grandes posibilidades para un proyecto a futuro.

A "El Oficial" agradezco sus narraciones de sus historias, conocimientos y experiencias compartidas que disfruté muchísimo. Al "Güero" por recibirme en su taller, mostrarme sus guantes escultóricos que hace con tanta dedicación y abrirme los ojos sobre la reciprocidad entre investigador y la comunidad pelotera. A la querida "Vieja Guardia", "Canan", "Viejo", "Piri", "Minguito", "Petróleo", por sus grandes recuerdos y deliciosas botanas, su amabilidad y bondad fueron un gran incentivo para hacer este proyecto. Al "Sabio" por caminar conmigo mostrándome muchos sitios y muchas personas de la pelota, a Eduardo Arellanes por introducirme al mundo de la pelota mixteca y su Quinta de "Los Gemelos" que demostraron su fortaleza en los patios y todos los jugadores y ex jugadores que participaron en Bajos de Chila, Donají y el Tecnológico.

A mi familia y amigos por su gran apoyo, al Olar por unirse al proyecto y a Mariana Pérez por disfrutar de las conversaciones y brindar con los personajes de este gran juego.

A la UNAM por su planta docente, infraestructura y su apoyo para poder realizar los estudios y los viajes. A la Dra. Deborah Dorotinsky por sus aportaciones de referencias de arte y antropología. Al Seminario de Documental Etnográfico, por mostrar ejemplos que han servido para pensar en el proyecto en video. Al Dr. Renato González Mello, por darme la oportunidad de experimentar y conocer las manifestaciones indígenas desde una visión contemporánea.

## **ESTÉTICA DEL JUEGO DE PELOTA MIXTECA: Visibilidad artística de una tradición viva.**

El presente ensayo propone un collage de miradas sobre el juego de pelota mixteca. A través de la combinación de los testimonios recopilados en trabajos de campo con algunas comunidades oaxaqueñas y del Distrito Federal, una crítica a las formas de representación oficialistas de manifestaciones culturales de origen indígena, así como un cuestionamiento sobre la construcción de la identidad inmersa en procesos híbridos y transculturales. La revisión historiográfica incluye investigaciones donde se reflejan las posibles influencias de juegos europeos junto con una mirada personal desde el ámbito de la historia del arte y la creación de un proyecto de arte colaborativo con la comunidad pelotera. Los referentes metodológicos se insertan en la vinculación del Arte con la Antropología, apuntando hacia una etnografía visual experimental.

### **Introducción**

Tradicionalmente, las formas de aproximación para conocer los juegos actuales de origen prehispánico, han sido a través del estudio historiográfico, inscritos en lo antropológico, sociológico y etnográfico. Este ensayo sobre el juego de pelota mixteca, propone un acercamiento a partir de varias miradas: las que se generan en el ámbito de lo académico, en la de sus actores y de mi visión como historiadora del arte y artista visual.

En esta primera fase de investigación, se propone una historia contada desde diferentes versiones: un collage metodológico a manera de yuxtaposiciones donde se construye un diálogo expresado por las voces de la comunidad pelotera, los investigadores y mi propia voz. Este ensamblaje visualiza una estética particular del juego, retroalimentado con diversas teorías del arte y la antropología, donde se generan zonas de interacción entre estrategias artísticas, la antropología visual y el registro etnográfico.

En las experiencias de campo en algunas comunidades en la capital Oaxaqueña, la Agencia Municipal de Donají, Bajos de Chila y en Distrito Federal, se percibieron imágenes que emanan de sensibilidades particulares que participan en el conjunto de la vida de los jugadores y seguidores del juego, accediendo a ópticas individuales y colectivas tanto del mundo exterior como del interior, donde sus actores, espacios y objetos, construyen su identidad.

Esta edificación se consolida desde diferentes formas de apreciación, que se dan tanto en los miembros de la pelota mixteca, como en las de aquellos que las circunscriben. A través de sus historias e imágenes, reflejan lo que ellos creen sobre sí mismos, lo que se ha dicho y se dice sobre su naturaleza. En este sentido, esta historia de la pelota mixteca, busca revitalizar sus formas de aproximación, a partir del cuestionamiento sobre los modos de representación y entendimiento que se han establecido desde lo institucional, donde la mayoría de las veces utilizan esta manifestación como depositarios de ideales nacionalistas, derivados de pensamientos positivistas que hacen de este fenómeno cultural un espectáculo. La complejidad de este fenómeno cultural es discutida por el trabajo de diversos investigadores, donde establecen conexiones con los orígenes prehispánicos y europeos. Las características generales de las formas de juego y sus instrumentos, han tenido prioridad pero también la problematización del concepto de identidad en el ámbito del juego, como un elemento cambiante y de gran contenido simbólico.

La integración de testimonios obtenidos en el trabajo de campo, son transcripciones de una serie de entrevistas registradas audiovisualmente, empleando el video como herramienta de estudio y como medio artístico, con el propósito de generar un video que funcione como fuente de interpretaciones y como una memoria visual viva para conocer sus formas de vida desde un ámbito más cotidiano. El texto etnográfico se disuelve en interpretaciones y creaciones artísticas, con la intención de generar un proyecto a futuro, con la participación

activa de la comunidad en un proyecto de arte relacional, que involucre hibridaciones etnográficas, sociológicas y estéticas, a través de estrategias que se formularán, en la negociación entre las preocupaciones manifestadas por la comunidad y mi mirada. El reto será el de establecer una autoridad compartida, logrando generar propuestas concretas en beneficio de la comunidad. Las opciones de materialización en una segunda etapa de la investigación teórica y práctica, buscarán ser una serie de intervenciones artísticas de carácter colaborativo, que inviten a conocer y difundir este juego, rastreando diferentes zonas en Oaxaca, Distrito Federal y Estados Unidos.

### **El espectáculo como visibilidad**

La fotografía compartida por “El Oficial”, uno de los ex jugadores más importantes de la comunidad pelotera, es mostrada con orgullo y exaltación por haber participado en un evento del Museo Nacional de Antropología e Historia (Ver Fig. 1). Esta imagen exhibe las características de la historia de la antropología tradicional. Ese “otro” diferente, que se vuelve un objeto de exposición al cual no se mira de frente, sino se mira aquello que simula varios ideales como el nacionalismo y el patriotismo, que se hunden en una historia supuesta de las raíces prehispánicas con un anhelo de pureza y descontaminación. Los personajes caracterizan un tiempo ancestral logrado con sus vestimentas de un imaginario indígena sagrado, salvaje y primitivo, y no de aquel que forma parte del presente.

Es en la fiesta del espectáculo donde estas manifestaciones culturales son de utilidad para las instituciones gubernamentales. Las culturas populares se convierten en un instrumento de poder, con discursos supuestamente de inclusión, cuando la realidad es que son mostrados como monumentos de cadáveres culturales.

La fotografía tomada en el exterior del MNAH, conmemora la participación en una magna exposición en 1985 sobre el juego de pelota y sus tradiciones vivas, en la cual se realizó una escenificación del juego con equipos de la pelota mixteca, quienes tuvieron que portar taparrabos, penachos y estar descalzos, simulando un juego de pelota prehispánico. En el catálogo de la muestra, participan investigadores, arqueólogos y etnólogos que describen los orígenes del juego de la pelota, para llegar a la época actual. Del evento inaugural no tengo mucha información, más que los testimonios vagos de algunos jugadores, donde cuentan que tuvieron que realizar el viaje a la Ciudad de México, ponerse los disfraces y entrar a la sala mexicana con una señorita que parecía una princesa azteca.

A propósito del uso de la imagen simulada sobre las culturas indígenas, Roger Bartra en su "Sonata etnográfica en no bemol"<sup>1</sup>, realiza un análisis y una crítica severa alrededor de las diferentes caras del indigenismo en México y cómo el MNAH las ha perpetuado en sus formas de representación. Las etapas que Bartra ubica dentro del espacio revolucionario nacionalista, contienen expresiones paternalistas, funcionalistas, tecnocráticas, populistas, liberales, fundamentalistas, marxistas, relativistas y guerrilleristas, donde en todas ellas existe un elemento común: una ideología que gira en torno del Estado, donde el reclamo en nombre de los indígenas exige una política gubernamental orientada a normar y dirigir la relación entre los grupos étnicos y las estructuras políticas o socioeconómicas dominantes. Así los indígenas son aprehendidos como comunidades sin autonomía, donde sus tradiciones son utilizadas en celebraciones y actos patrióticos, que no permiten su comprensión desde un ámbito más humanista.

---

<sup>1</sup> Bartra, Roger "Sonata etnográfica en no bemol" en *Museo Nacional de Antropología, México, Libro conmemorativo del 40 aniversario*, México, D.F., Conaculta, INAH, DGE, Equilibrista, Turner, 2004, p. 331-347.

Bajo la perspectiva de “El Oficial” parece no importarle este aspecto ornamental: para él, sólo fue una experiencia más que lo hizo viajar con sus compañeros. La cuestión que podríamos identificar aquí es la persistencia de representación de los indígenas y mestizos con fuertes raíces indígenas como objetos con un fin político.

Los jugadores también contaron el caso del comercial de un refresco y de un filme llamado “Bajo el sol”, la estrategia fue la explotación de las culturas para crear imágenes *souvenirs*, como tarjetas de postal. La herencia de los estereotipos es asumida una y otra vez, reproduciendo el imaginario de la representación del “otro”, como ser salvaje, en historias épicas artificiales. Los participantes esperaban ver el resultado de las grabaciones, pero nunca más supieron nada de los productores, demostrando una vez más el interés escenográfico y económico que estas personas pueden otorgar.

Al respecto, el concepto de la teatralización del poder descrito por García Canclini, se ubica en las relaciones de la modernidad con el pasado, creando ritualizaciones culturales que han sido legitimadas para funcionar como patrimonio que debe ser visualizado en el teatro de las conmemoraciones, monumentos y museos. Para Canclini el “folclor” es una confrontación ideológica con el desarrollo moderno, generando reactivamente “una visión metafísica, ahistórica, del “ser nacional”, cuyas manifestaciones superiores, procedentes de un origen mítico, sólo existirían hoy en los objetos que lo rememoran. La conservación de esos bienes arcaicos tendría poco que ver con su utilidad actual, con el fin de guardar modelos estéticos y simbólicos. Su conservación inalterada atestiguaría que la esencia de ese pasado glorioso sobrevive a los cambios”.<sup>2</sup>

La mirada oficial vanagloria representaciones de objetos fosilizados y estandartes patrioterros, cuya finalidad es la de ofrecer una puesta en escena simulada de un origen

---

<sup>2</sup> García Canclini, Néstor, *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, México, Debolsillo, 2009, p. 151.

fundante, en celebraciones autoritarias que colocan todo en un mismo plano para mantener un orden nacional, que no exhiba las inestabilidades y contradicciones sociales. Estos aparatos de poder masifican la cultura popular empleando una estetización indiferenciada del patrimonio, elogiando a los indígenas de tiempos pasados, evocando escenas míticas que distancian el presente. Esta visión se centra en una época prehispánica idealizada, dejando de lado los procesos históricos que actualmente tienen una gran complejidad en sus procesos de hibridación. Las transiciones históricas en las que el juego de pelota mixteca ha estado inmerso, que a continuación iremos desarrollando, son de una complejidad sumamente interesante, donde las fusiones de las culturas mestizas, los crecientes fenómenos de migración, los procesos de transculturación e hibridación, llevan a relativizar la noción de identidad y a alejarnos de una visibilidad espectacular.

### **Estética de una práctica lúdica tradicional**

La estética de este juego se inserta en un sistema cultural, donde coexisten la sensibilidad caracterizada por los sujetos, los objetos, las acciones, las historias, las imágenes y los gestos, entretejidos en un conjunto expresivo. Las manifestaciones de la vida cotidiana de las comunidades estudiadas, construyen dinámicas particulares que incluyen procesos identitarios, conformando una tradición viva. La acción de jugar, activa universos paralelos a los del mundo corriente, consolidando lugares de encuentro para varios oaxaqueños que siguen en sus tierras y de aquellos que han tenido que movilizarse a la Ciudad de México y otras ciudades de Estados Unidos, principalmente. La actualidad de este juego, representa un arraigo de convivencia y de cohesión, que trasciende las fronteras.

El antropólogo Clifford Geertz en “El arte como sistema cultural”<sup>3</sup>, aporta un enfoque que puede aplicarse a la pelota mixteca como una interpretación cultural-artística, que propone observar las relaciones internas como un depositario de lenguajes generados en las expresiones culturales, incluidas en sus complejidades abstractas en los sujetos y objetos, que en su conjunto se originan de dinámicas creadas en la experiencia humana.

La experiencia de vida del juego como arte, se da en las relaciones sociales, sus valores y la significación de sus signos. En la cotidianeidad, la comunidad revela formas de pensamiento, en un sistema entrelazado de manifestaciones en movimiento, que representan y presentan –sujetos, objetos, gestos y acciones- contenedores de lenguaje. El arte del juego de pelota mixteca no debe entenderse desde el parámetro de un objeto, sino como una manifestación expresiva donde todos los factores, ya sean tangibles o intangibles, aportan una experiencia estética. Cada parte de este rompecabezas, puede interpretarse desde una sensibilidad artística. En este sentido, teorías del arte contemporáneo como la “Estética Relacional” de Nicolás Bourriaud amplían la definición de arte como “conjunto de prácticas artísticas que toman como punto de partida teórico y práctico el conjunto de las relaciones humanas y su contexto social, más que un espacio autónomo y privativo [...] juzgando las obras de arte en función de las relaciones humanas que figuran, producen o suscitan”.<sup>4</sup> Para Bourriaud, el arte posee un universo de formas, problemáticas y trayectorias que se insertan en la esfera de las relaciones humanas.

En este proceso de investigación, lo artístico del juego incide en varios niveles de imágenes, en aquellas que no pueden sostenerse en las palabras, las que están

---

<sup>3</sup> Geertz, Clifford, “El arte como sistema cultural” en *Conocimiento local, ensayos sobre la interpretación de las culturas*, Buenos Aires, Ediciones Paidós, 1994, p.119-146.

<sup>4</sup> Bourriaud, Nicolás, *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, Los sentidos/artes visuales, 2006, p. 142.

contenidas en lo material y en lo inmaterial, en esos espacios donde el individuo y la colectividad se encuentran en las historias y en la memoria. El carácter artístico se desarrolla en la invención y en lo lúdico, expresado en sus sujetos y objetos: en los personajes emblemáticos, en las historias recordadas, en los juegos inolvidables, así como también, en sus implementos de juego, sus guantes, pelotas y canchas, entre otros.

La coreografía del juego es una experiencia estética para aquellos que lo viven y que lo ven. La tradición de la pelota mixteca posee subjetividades donde se transmiten actitudes particulares para aprehender el mundo. Esa originalidad es articulada en formas simbólicas, que la comunidad ha perpetuado al desarrollar su conocimiento y sus formas de estar en la vida, desde un acto deportivo, de entretenimiento y ritual contemporáneo. La herencia de esta identidad transfiere una forma de continuidad, con nuevas formas de interacción tanto políticas, económicas, sociales y estéticas que se van desarrollando en procesos de transformación de la identidad cambiante.

Sus identidades no deben entenderse como puras o auténticas: las viejas y las nuevas generaciones aportan cambios que se integran en sus distintos territorios, especialmente en caso del fenómeno de los migrantes, que han tenido que reinventarse, invocando un origen en un pasado histórico con el cual continúan en correspondencia. Y es así como el mayor número de canchas de la pelota mixteca se encuentran en el territorio de Estados Unidos. A manera de lazo fraternal y no de un encadenamiento con su tierra oaxaqueña, los migrantes se fortalecen con la apropiación de esta tradición. Para Stuart Hall<sup>5</sup>, la construcción de la identidad contemporánea desestabiliza los conceptos anteriores, ya que el descentramiento es

---

<sup>5</sup> Hall, Stuart, "¿Quién necesita identidad?" en *Cuestiones de identidad cultural*, Buenos Aires, Madrid, 2003, pp. 13-39.

una pieza clave, donde no es la abolición ni el abandono del sujeto lo que sucede, sino una reconceptualización, que plantea una posición desplazada dentro del paradigma, es decir, que el migrante oaxaqueño jugador de la pelota mixteca, emplea su mito fundador como cohesión social, matizando su identidad al ir adhiriendo sus nuevas circunstancias en el presente. Para ir visualizando su estética, primero conoceremos las reglas básicas del juego que nos permitirán familiarizarnos con estas imágenes que al ser descritas requieren de imaginación para ser vistas con las palabras. El mejor método para conocerlas es vivirlas en las mismas canchas, pero por ahora el texto y las imágenes nos ayudarán a aproximarnos a este juego.

### **Las reglas de la pelota mixteca**

El juego de pelota mixteca en la modalidad de pelota de hule, se lleva a cabo entre dos equipos llamados *quintas*, que incluyen cinco jugadores. Se utiliza la pelota de 900 gramos aproximadamente y los guantes que llegan a pesar hasta 6 kilogramos. El *pasajuego*, cancha o *patio* es de forma rectangular de 90 a 100 metros, con un ancho de alrededor de 11 metros. Su perímetro se llama *escase* y la línea transversal imaginaria divide al *patio* en dos áreas llamadas *cajones*, a cada una se les nombra *zona de saque* y *zona de resto*. La primera, es donde se ubica una piedra de saque o *botadera* de donde sale o “salta” la pelota para ser golpeada e impulsada con el guante hacia el *resto* donde está posicionado el otro equipo. (Ver. Fig. 2)

La modalidad que más se juega es la de “juego de rayas”, donde la pelota de saque debe rebasar la *zona de resto*, sin que salga de los *escases* laterales, ya que esto sería fuera. Los *chaceros* que son los árbitros en el juego, señalan las *rayas* con un largo carrizo, siempre se marcan entre la *botadera* y el *cajón*. Cada *raya* implica un juego

pendiente, y cuando se juega representa un límite movable, que no puede ser rebasado por los equipos contrarios. La dificultad de la *raya*, reside en que hay una reducción del patio para una *quinta*, y así se limita su posibilidad para ganar un tanto. Las *rayas* o tantos pendientes, se juegan después de que se marquen dos, lo cual significa que las *quintas* deben cambiarse de cancha, los del *resto* se van al *saque*, y viceversa. El conteo de tantos en un juego, es de 15, 30 y 40, hasta 50, donde generalmente se juegan de 3 a 5 partidos.

Se les conoce a los *partidos de compromiso*, como los encuentros con las distintas *quintas* que se reúnen en un pasajuego determinado, con el número de partidos acordado, junto con la cantidad de dinero previamente depositada para apostarla ese día. Los juegos de *torneo* son encuentros más especiales con *quintas* de diferentes regiones, generalmente se llevan a cabo en alguna festividad patronal.

La persona encargada del mantenimiento del *pasajuego*, es el *coime* o administrador, quien tiene la autoridad de incidir en los jugadores si hay algún percance. Las funciones del *coime* son la de limpieza, preparación de las *botaderas*, elaboración de unas pequeñas piezas de madera pintadas con los números 1 y 2, llamadas *chazas*, que señalan las rayas en los *escases*. También proporciona las pelotas que se requieren, organizan los encuentros entre *quintas* de distintas poblaciones y regula las apuestas entre los espectadores.

En el texto que presenta Efraín Cortés<sup>6</sup> se describen tres diferentes tipos de guantes para el juego de pelota mixteca, de acuerdo a la pelota de hule, pelota de forro y pelota de esponja. Los guantes o manoplas se clasifican en tres tipos: los que se usan con la pelota de hule están confeccionados con capas aplanadas de cuero de vaca en la

---

<sup>6</sup> CORTÉS, Ruiz, Efraín, "El juego de pelota mixteca" en *El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad*, editado por Museo Etnològic, Ajuntament de Barcelona, Fundació Folch, pp.169-173.

parte que cubre la palma de la mano, con refuerzos consistentes en clavos con remaches semiesféricos, que es donde la pelota golpea directamente. En el guante para pelota de esponja, se utiliza una tabla cuadrangular de madera que a veces tiene remaches con clavos, pero sólo para delimitar las orillas del cuero que se inserta en la mayor parte de la tabla. El guante para el juego con la pelota de forro, tiene la particularidad de conformarse con un vendaje abultado, que generalmente va en la mano derecha; se elabora con tiras de lona sobre un guante de piel de vaca, que previamente se ha colocado en la mano. (Ver Fig. 4 a 6)

### **El despojo y el desplazamiento de un lugar de gran arraigo**

Hacia la carretera Picacho Ajusco, el jugador Eduardo Arrellanes perteneciente a la *quinta* de “Los Gemelos”, me mostró el *pasajuego* de San Andrés Totoltepec, en la Ciudad de México. Este *patio* que actualmente es el punto de encuentro de los jugadores migrantes<sup>7</sup>, empezó a tener más uso, debido la usurpación del terreno por parte del gobierno del Distrito Federal en 2009, donde se ubicaba el famoso *pasajuego* de Balbuena, con una tradición de más de cincuenta años del juego de pelota mixteca y de la pelota tarasca.

La pelota mixteca es declarada patrimonio cultural intangible de los juegos de origen prehispánico, emitido y publicado por el jefe de Gobierno capitalino Marcelo Ebrard, en la Gaceta Oficial del Distrito Federal, el 27 de octubre de 2008. Fue la primera vez

---

<sup>7</sup> Desde los años 40 comenzó una masiva migración del campo hacia el área metropolitana y Estados Unidos en ciudades como Los Ángeles, Nueva York o Chicago, por el proyecto “Bracero” impulsado de 1942 a 1964 para la mano de obra de los campesinos. En este fenómeno migratorio se destaca la prevalencia de su identidad, la fuerza de sus lazos comunitarios, la creación de medios de comunicación que los refuerzan y aún más, por la integración de nuevas tradiciones, como el básquetbol, que enlaza a las y los jóvenes con las identidades regionales de sus padres, incluso a través de fronteras estatales o internacionales. En las delegaciones orientales del Distrito Federal y en los municipios conurbanos del oriente del Estado de México se han construido mecanismos de reproducción cultural que acentúan su identidad. El municipio de Nezahualcóyotl es el más representativo por su gran concentración de oaxaqueños migrantes, que permanecen ligados a los pueblos de origen por instituciones como la mayordomía, las velas istmeñas, y el *tequio*. Flores Quintero, Genoveva, “Tequio, identidad y comunicación entre migrantes oaxaqueños”, en *Amérique Latine Histoire et Mémoire. Les Cahiers ALHIM*, p. 8, 2004.

que un bien se declaró patrimonio cultural de la Ciudad de México. En una amnesia total, el mismo Ebrard manda destruir los espacios de juego tanto de los migrantes oaxaqueños y los michoacanos, para convertirlos en un edificio de seguridad pública en la madrugada del 9 de julio de 2009.

A partir de ahí, se activan una serie de movilizaciones de la comunidad pelotera comandada por Cornelio Pérez, miembro de la *Asociación Mexicana de Juegos de Origen Prehispánico*, para reclamar la pérdida de su territorio de gran arraigo. Para defenderse legalmente, se amparan en la declaratoria patrimonial del juego, pero según la lógica gubernamental el juego si es patrimonio, las canchas no.

En la continuación de acciones legales, se hicieron solicitudes a la Dirección General de Patrimonio Inmobiliario, para declarar el terreno como “Espacio Monumental Abierto”. La negativa y las opciones inadmisibles que ha dado el gobierno, son las de utilizar los camellones de Ignacio Zaragoza o replicar el lugar en los deportivos Oceanía y Velódromo. La mentalidad oficialista destruye espacios culturales con esta actitud transgresora que no posee sentido común. La especialista en juego de pelota, María Teresa Mora consideró que “un paso importante es lograr una declaratoria; sin embargo, para que el patrimonio cultural permanezca vivo en el entramado social se requiere de los bienes culturales materiales que lo sustentan”.<sup>8</sup> En la actualidad, el conflicto sigue sin resolverse a causa de un gobierno de contradicciones absurdas, que ha desmantelado el paisaje y el patrimonio cultural de gran tradición. Para los migrantes y sus hijos, ha sido un golpe severo. La pérdida de un lugar tan importante para estas comunidades, lesiona su cohesión social. Aunque se siguen reuniendo en otros pasajuegos, su desplazamiento es una de las acciones comunes que el gobierno hace sobre los más vulnerables.

---

<sup>8</sup> Mayorga, Juan Pablo, “Juego de pelota en riesgo de desaparecer” en *El Universal*, México, 27 de junio de 2009.

## San Andrés Totoltepec

El *pasajuego* de San Andrés, tiene problemas con el terreno, ya que no cumple con la extensión, el aplanamiento, ni el enrejado que se requiere, para la prevención de accidentes. En este escenario, los jugadores de la pelota tienen que coexistir con los del fútbol, provocando ciertas incomodidades por la dinámica de la pelota mixteca que requiere de un espacio mayor y de cuidar que los pelotazos no golpeen a nadie.

La primera impresión del juego fue la de extrañeza. Una mezcla entre una especie de tenis y béisbol, con un orden enigmático. Los gritos continuos del “aguas”, acompañados de la reacción inmediata de los desprevenidos, exigían salvaguardarse a como diera lugar. La esfera de hule que viajaba a toda velocidad, conocida por su falta de condescendencia, tiene en su memoria las historias trágicas de descalabros de niños, señoras y jugadores. La sensación de peligro alertaba los sentidos y la necesidad de quedar en una línea apartada de la cancha, modificó la perspectiva para observar el juego. Desde un pequeño promontorio, el ángulo de visión proporcionaba la panorámica de una franja extensa, con hombres en movimiento que cargaban una especie de manopla que subían y bajaban para golpear la pelota furiosa.

En ocasiones, a pesar de que la pelota viajaba rápidamente, el juego se percibía lento, caía la pelota y alguien con una vara larga marcaba líneas en el perímetro de la cancha, después supe que eran los *chaceros* marcando las *rayas*. Cuando los espectadores eruditos compartieron sus explicaciones, mencionaban el léxico del juego: “chaceros”, “quintas” y “coimes”, cada uno con sus respectivas funciones como en todos los juegos. Al ver mi cara de interrogación, sintetizaron que *“son como los árbitros, los equipos y los encargados de conservar la cancha. Las reglas, son así, como en el tenis, con el mismo puntaje de*

*quince en quince...*"<sup>9</sup> Estos paralelismos podrían ser interpretados como una transculturación de formas deportivas, en las cuales se comparten reglas, espacios y acciones similares.

Al introducirme en los aspectos generales, continuaba la dificultad de tratar de comprender las reglas en el escenario, que me llevaba a un movimiento de cabeza para seguir el vaivén del juego y ver que no entendía nada. Próxima al pasajuego, la adrenalina se incrementó, ya que los golpes y las salidas de las pelotas estaban cercanos. El diálogo de los jugadores iba de enumerar un sinfín de apodos, de dictar estrategias de juego, hasta las críticas más severas para *pendejar* a los *compas* que fallaban en la jugada.

Para reconocerse dentro de la cancha se utilizan los apodos, elementos sumamente importantes. En el sentido de Roger Caillois, la tipología lúdica de la *mimesis*, aporta al entendimiento de este fenómeno de liberación de la persona real a la creación de un personaje ilusorio, que se conduce en consecuencia, olvidándose de sí mismo. Caillois habla del disfraz, donde el apodo puede fungir como tal, y es en ese espacio donde el ser puede despojarse pasajeramente de su personalidad para fingir otra. "La representación teatral es la que se deriva en una simulación, donde se traducen actitudes psicológicas a través de la representación en un espacio y tiempo determinado. La ilusión del mundo mostrado, a través de la construcción de una idea que emplea convenciones para ser entendidas, con técnicas y recursos que mantiene el universo de la invención".<sup>10</sup> Como en una melodía jacarandosa para nombrar a los personajes del juego de la "lotería", se escucha: *El oso, El chigüengüenchón, El Sabio, El Oficial, El Caín, El Minguito, El Terror...*

---

<sup>9</sup> Testimonio del jugador Mario en el pasajuego de San Andrés, Totoltepec.

<sup>10</sup> Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, D.F., FCE, 1994, p. 58.

Otro aspecto que me llamó la atención, fueron las pelotas de hule con sus detalles, que contenían motivos gráficos basados en glifos prehispánicos, en animales como conejos y serpientes, acompañadas de nombres que personifican a cada una de las pelotas. Los guantes tenían la misma estética, pintados a mano con viniles, resistentes al agua. Más adelante, ahondaremos en estos aspectos.

Al colocarme un guante, la pesadez exigía un control de todo mi brazo y parte de mi cuerpo. Cuatro, cinco, y el mito de hasta seis a ocho kilogramos podrían llegar a pesar estas extensiones de la mano. Una especie de cinturón rudo abrazaba la muñeca para que no se soltase. La arquitectura de esta pieza consistía en un frente con varias hileras de clavos insertados, para recibir el golpe hacia delante. El área mayor integraba el dibujo con el cuero que recubría la mano, creando una manopla rígida que pareciera como una gran olla de barro irrompible. (Ver Fig. 7)

Lo que sí era quebradizo eran las ricas *tlayudas* que Doña Paula Inés, que vende todos los domingos, junto con los mezcalitos. La identidad gastronómica degustaba los espacios de la añoranza oaxaqueña. El *pasajuego* chilango y los jugadores migrantes hacen presente sus orígenes, cada vez que se reúnen para jugar.

### **Las fiestas y el juego**

A través del primer encuentro en Distrito Federal, me enteré del torneo anual en Bajos de Chila en San Pedro, Mixtepec, Oaxaca, que se lleva a cabo en el mes de febrero. El ambiente costeño, próximo a Puerto Escondido, acoge anualmente a jugadores de la Ciudad de Oaxaca, Valles Centrales, la zona costera, Distrito Federal, Fresno, Arizona, Chicago, entre otros. Varias personalidades del juego dieron la bienvenida a un torneo más, una reina llamada “La madrina” con su brillante corona, es la única mujer dentro

de la cancha. Los capitanes de las quintas se distribuyen y trazan dibujos en una cartulina donde deciden el orden de juego. De acuerdo a sus jerarquías, se organizan en sus divisiones llamadas: primera, segunda y tercera fuerza. (Ver Fig. 8 y 9)

Al acudir como observadora ciudadana, estudiante de la UNAM, artista visual, mujer y demás repertorio de identidades ajenas al juego de pelota mixteca, la comunidad me responde con un entusiasmo que refleja su orgullo por esta manifestación. Las palabras: tradición, prehispánico, respeto, necesidad de apoyo, difusión, pérdida, disfrute y gobierno; fueron una constante en las conversaciones.

La interacción que se mantuvo, permitió un acercamiento cordial, a pesar de la presencia de la cámara que pudiese haber importunado. Las conversaciones se establecieron de manera fluida. Las palabras de jugadores, ex jugadores y fieles asistentes al juego, compartían historias llenas de imágenes. Las personas, los objetos, las actitudes corporales y las muestras tangibles de los instrumentos de juego, transmitían un ambiente festivo. Bajo una techumbre de reciente construcción, los espectadores se resguardaban del sol. Ahí estaban los amigos Don Feliciano Díaz, de San Pedro Pochutla y Don Mateo Bustamante, oriundo de Chila, que al entrevistarlos compartieron su visión sobre el juego de pelota mixteca. Dos viejos jóvenes que ahora juegan al disfrutar de las hazañas de los nuevos jugadores.

Don Feliciano consideró que el juego de pelota mixteca como deporte tiene muchas bondades de sana distracción, que fortalecen el cuerpo y que sacará a los jóvenes hacia delante. Insiste en la necesidad de demanda constante hacia el gobierno, para sustentar la infraestructura e instrumentos necesarios para el juego. Los aspectos del beneficio de la juventud y la acción gubernamental se localizan como puntos claves, para que el juego no decaiga. La herencia generacional según los seguidores del juego,

permitirá la permanencia de esta manifestación, bajo protección ciudadana y oficial. Tanto Don Feliciano como Don Mateo, y muchos de los participantes, reiteran la necesidad de “realce” del juego, siendo la visibilidad, parte esencial para la continuación de su existencia.

En un inicio el pasajuego de Chila era poco visitado, pero Don Mateo describe que el aislamiento se terminó cuando jugadores y fanáticos de las distintas poblaciones de Oaxaca, Distrito Federal y algunas ciudades de Estados Unidos, acudieron al nuevo patio, para encontrarse desde 1989. Desconocidos que se vuelven viejos conocidos, la camaradería entre pueblos y la hospitalidad de un buen anfitrión, han consolidado un arraigo que extiende cada vez más sus fronteras. La historia de estos dos ex campeones, que se sentían grandes en el juego, rivales, pero compañeros de juego, tenían que “hincharse” para crecer el desquite y seguir la competencia. Pero acabando eso, como buenos amigos después se iban por unos refrescos y una botana.

Esta ocasión, unos ricos cocos frescos, cervecitas y mezcal de garrafa, eran los acompañantes de los antojitos, que personificaron el regocije y la emoción del ojo espectador. La exaltación hacia los héroes jugadores y sus proezas eran musicalizadas en los corridos que Don Mateo cantaba tímidamente en la entrevista, pero después acompañado de unas guitarras, micrófono y bocinas, interpretó con una inspiración apasionada el “Corrido del Juego de Pelota Mixteca”. (Ver Fig. 10)

Sus corridos son de *“historias de las cosas que se han hecho buenas en la pelota mixteca”*. Composiciones que cantan imágenes de diferentes lugares de Oaxaca. Los cantos dedicados a los jugadores estrellas. Reclamos amables al gobierno para que apoyen a la pelota mixteca. Son las narraciones melódicas como una forma de memoria y de exaltación de un evento significativo. Cabe resaltar que en algunos corridos es

recurrente la alusión a la autoridad. Las demandas permanentes para apoyar el juego, son combinadas con un sentimiento de respeto por ese alguien que se piensa mejorará la situación actual. Este doble sentimiento de reclamo y respeto, permea en la mayoría de los entrevistados en Chila, que al saberse captados por una cámara se dirigen a las autoridades, entablando un diálogo con aquellos escuchas abstractos que atenderán sus demandas y las resolverán. El registro de sus palabras refuerza su activismo para preservar su patrimonio.

Otras temáticas de corridos como las del dueto “García” cuentan la historia del “Güero, el guantero” y sus creaciones de los guantes, los triunfos del joven jugador “El culebrita”, son honrados al contar sus hazañas contra las *quintas* de todos los sitios. En Oaxaca, en DF, en Estados Unidos es una figura mítica. La fama de un jugador profesional entregado al juego, con sus veintiún años, estudiante universitario, siempre acompañado de sus padres y un trailer que es su guarida para los días de juego y torneos, se convierte en casa portátil de la estrella del momento. Los padres siempre presentes en todos sus juegos, disfrutan del juego, mientras entre botana y botana, animan con gritos a su pequeña promesa. (Ver Fig. 11)

Las jugadas siguen, las apuestas están en todo su esplendor y escuchamos:

*“Un saludo al Presidente del Comité de la Pelota Mixteca...Necesito una cerveza que se me seca la garganta...Vamos, vamos, ¿de dónde vienen éstos?, “Oaxaca” contra “Los Gemelos” de DF, que están partiéndose el hígado con los de la primera fuerza. Vengan a conocer el deporte prehispánico que los antiguos compas antecieron a este deporte... ¡Los chaceros que me digan ¿qué fue esa jugada?! Hizo una jugada muy chingona, lo que es lo bueno. La segunda fuerza entra y la tercera fuerza...Compañeros, estamos anunciando lo que podemos de la pelota mixteca, ¡si alguien conoce más lo invito a que me ayude!, de todo corazón que pase”*.

Con la sinceridad de reconocerse como narrador inexperto, convoca a “El Caballo”, personaje que habla de la historia prehispánica en relación al origen del juego de pelota mixteca, según el dice que Tututepec 8 venado, fue un gran guerrero, conquistador y jugador de la pelota, que desde entonces gracias a él, en esta región se viene jugando. “El Caballo” narra altivamente:

*“Este deporte se jugaba hombre contra hombre, príncipe contra príncipe, rey contra rey, y a través del tiempo se ha modificado tanto el número de jugadores y los implementos que se usan. Ahora las pelotas son de hule vulcanizado de 900 gramos, guantes que van hasta los 5 kilos con 200 gramos ó 300 gramos”.*

Y continúa con el presente:

*“...Ahí vemos al “Tetos”, al famoso “Pata de perro”, el “Beto Chila”, el famoso campeón “Latosa”, “Tusas”, “Liebres”, “Culebra”, todo un zoológico tenemos en esta cancha..., Preguntan el por qué de tanta gente dentro de la cancha, esto no es el fútbol, aquí pueden haber gente en el campo de juego, parecería confusión, pero no, son 5 contra 5, participando los de la primera, la segunda y la tercera, 30 gentes dentro del campo...Cada chacero grita o “canta” como le decimos, cómo va la puntuación. Pochutla contra Escobilla, Santa Cruz Amilpa con sus jugadores más pequeños, como el “Chato”, el amigo “Gato” y el hijo del “Chivo”...”*

El espíritu del origen prehispánico está inmerso en muchos lados, en los objetos, en las voces, en los recuerdos y en una gran pinta al final de la cancha que dice:

“Pelota mixteca: un juego para alcanzar el honor y la gloria. Es el juego más antiguo de las civilizaciones de Mesoamérica, se jugaba 1500 años a.C., como ceremonia y ritual religioso, era una actividad sagrada que se realizaba para conocer los designios de los dioses. Las canchas se ubicaban siempre dentro de los centros ceremoniales. Con la llegada de los españoles este juego se prohibió porque no se podía seguir adorando a sus dioses. Sin embargo, después de un tiempo en Monte Albán se siguió jugando, hasta que se convirtió en un juego profano. Hoy se practica en nuestro estado de Oaxaca. Y los oaxaqueños que radican en Distrito Federal y en algunas ciudades

en Estados Unidos lo conservan como deporte. El juego de pelota mixteca llegó a Bajos de Chila en 1953 y desde entonces se conserva como una tradición, que debemos preservar para orgullo de nuestros hijos. De Bajos de Chila para el mundo les ofrecemos este legado de deporte y cultura. Febrero 2009". Esta narración histórica que los jugadores tienen en sus espaldas, se relaciona con la identidad construida, primero por el origen prehispánico que otorga la fuerza fundante de un pasado orgulloso, luego por los rebeldes que mantuvieron aquello prohibido y ahora por los migrantes que extienden su tradición en otros territorios. Esta resistencia de preservar su patrimonio se convierte en una necesidad y un deber para mantener esa diferenciación y distinción con otros pueblos en un mundo globalizado.

La memoria y la importancia de la presencia actual, buscan crear una visibilidad sobre su existencia. El juego se vuelve un contenedor de ideas sobre su pasado mítico y su presente. En este tiempo, los jugadores que asisten viven en Estados Unidos y arriesgan su vida al venir de "mojados", para regresar a su lugar de origen y juntarse con su gente. Lucen sus camisetas que los hacen pertenecer a una quinta, hablan con acentos del *espanglish*, pero dicen que aunque vivan en *Gringolandia*, son bien oaxaqueños. Desafortunadamente en esta etapa de la investigación, no se cuenta con un extenso panorama de la presencia del juego de pelota mixteca con los migrantes. Los pocos entrevistados migrantes, compartieron su furor por el juego y su obligación por acudir con su comunidad para disfrutar del juego. Utilizan el *youtube* y páginas personalizadas para subir sus videos y comunicarse con sus familiares.

Así, la historia del torneo en Chila, es evocada con imágenes de orgullo, de nostalgia, de reivindicación y exigencia a través de las voces de varios personajes que celebran actualmente este acto de identidad y resistencia. Mientras Don Lino, el gran anfitrión,

mostraba una a una las fotografías que llevó especialmente para el segundo día de juego, recordaba los momentos de construcción del pasajuego, las zanjas cavadas por miembros de la comunidad de Chila, los tiempos de gloria con sus trofeos y diplomas, en un tono de añoranza. Al estar escuchando sus narraciones, veía que en el vidrio de sus fotos enmarcadas se reflejaba el juego presente en todo su apogeo. El tiempo detenido de las imágenes fijas, se entrecruzaba con las sombras de los jugadores. El miedo de Don Lino a la muerte del juego, fue en ese momento silenciado por el sonido del presente. (Ver Fig. 12)

### **Algunas investigaciones sobre la *pelota mixteca***

Existen pocas referencias bibliográficas sobre el juego, donde la mayoría de los investigadores coinciden en la idea evolutiva de la pelota mixteca con antecedentes prehispánicos. Las aproximaciones de algunos de estos escritos se centran desde una perspectiva de observadores, analizando las características del juego para profundizar en las raíces sincréticas de este juego. Los reglamentos se vuelven una fuente primaria para saber las transformaciones del juego y en otros textos se busca la interacción con la comunidad para entender el juego desde un ámbito didáctico y artístico.

### **Las posibles raíces sincréticas**

Historiadores como Martin Berger y Fernando Berrojalbiz, declaran una fuerte impronta europea en la pelota mixteca. El trabajo de Berger, cuestiona las raíces prehispánicas, sustentadas por diferentes autores que proponen la iconografía de conjuntos arqueológicos como Dainzú, y los murales del complejo de Tepantitla o Teotihuacan como antecedentes del juego. La tesis de Berger sostiene que el juego de

pelota mixteca tiene una relación directa con los juegos de pelota tradicionales de origen europeo, adoptados por los pueblos indígenas de Oaxaca en los primeros cien años después de la conquista de Mesoamérica. A través de comparaciones en las formas de juego, vincula a la pelota mixteca con la pilota valenciat y con la vasca.

En esta búsqueda de orígenes, el artículo “De la pelota vasca al rebote mexicano: una historia olvidada”<sup>11</sup>, Berrojalbiz, relata la presencia del juego de pelota vasca en México durante los siglos XVIII y XIX, principalmente en la Ciudad de México y en la zona norte del país. Lo que resulta impresionante en esta investigación son las similitudes con la *pelota a mano fría* y con el *juego de pelota mixteca*. Las coincidencias se encuentran en dos de las modalidades más antiguas de la pelota vasca: la *Latxoa o Lashua* y el *Rebote*, ambas variantes, emplean una cancha con divisiones llamadas: *resto* y *contrarresto* con extensiones similares (80 metros) a las de un *pasajuego*, y un área de *saque*. El sistema reglamentario es similar ya que utilizan las “rayas” como líneas imaginarias para ganar terreno, son marcadas por los jueces llamados igualmente “chaceros”, utilizando varas para señalarlas. La presencia de dos paredes ordenadas como escuadras, son equivalentes a las utilizadas a las del juego antecesor de la pelota mixteca, el *frontón* y el *piquete*. Éstos se practicaba en lugares formales (canchas de frontones criollos) e informales (plazas, calles y lugares improvisados). Parece ser que este juego tenía gran popularidad entre las clases altas y las bajas, expandidos en diversos territorios. El autor se centra mayormente en datos de la Ciudad de México, Zacatecas y Durango, pero es de relevancia que en Oaxaca también hay presencia de este juego.

---

<sup>11</sup> Berrojalbiz, Fernando, “De la pelota vasca al rebote mexicano: una historia olvidada”, en *Aportaciones e integración de los vascos a la sociedad mexicana en los siglos XIX-XXI*, Garritz, Amaya, México, UNAM, Instituto de Investigaciones Históricas, Centro Vasco Euskal Etxea, 2008, pp. 425-450.

Los emigrantes vascos al igual que los oaxaqueños, encuentran en el juego un arraigo identitario continuando con sus tradiciones, donde el fenómeno se expandió de una forma híbrida mezclándose con el gusto por el juego de pelota del pueblo mexicano. Estas historias paralelas de la pelota vasca y los antecesores de la pelota mixteca, comparten cambios importantes entre el siglo XVIII y XIX, como la vivacidad de la pelota por la introducción del hule para mejorar el bote, junto con la participación de la pared. En relación a las herramientas de juego, la historia evolutiva del guante es parecida, el primero de forma más sencilla, era de cuero crudo con una tela como estructura interna, que nació de la necesidad de proteger la palma de la mano, con un tamaño de 20 cm. El uso y el paso del tiempo, permitió que el cuero se alisara para tomar la curvatura de la mano semiabierta. Posteriormente, el tamaño del guante se fue alargando, y reconocieron las potencialidades para deslizar la pelota desde la muñeca hasta la punta del guante, que permitía dirigir mejor y más lejos la pelota. Este instrumento se le llamó "*Laxoa o Lashua*", igual que la modalidad, llegando a medir hasta 40 cm, con una forma de gran curvatura. En otra etapa, el guante se transformó en su tamaño, para lograr acelerar la velocidad y la fuerza para lanzar la pelota. Este último guante tiene una nomenclatura que resulta un posible ejemplo de intercambio cultural, entre la tradición vasca y la mexicana. Lo denominaban "*chacual*", significado probablemente de origen náhuatl, de *zacuali*, recipiente, que podría referirse a un guante de gran curvatura donde se deposita la pelota, además de ser un término para referirse a un instrumento del juego de pelota:

"El origen náhuatl del término *chacual* está indicando que el juego de pelota se había hecho muy popular entre las clases humildes en la ciudad de México, que tenían un fuerte componente indio a

finales del siglo XVII, como para producir palabras sobre aspectos del juego provenientes del náhuatl".<sup>12</sup>

Otro dato importante, es la relación de las haciendas con canchas de rebote, en la región del norte, por parte de la oligarquía vasca. En una de las entrevistas, Don Mario, uno de los ex jugadores, comenta que cuando el juego de pelota mixteca era llevado a cabo en las haciendas, las apuestas eran pagadas con el personal de la hacienda que perdiera. Si el ambiente de este juego era tan popular, por qué no habríamos de pensar en una influencia recíproca entre la pelota vasca y los juegos que continuaron a pesar de la prohibición.

### **Los orígenes según los reglamentos y las explicaciones de "El Oficial"**

La importancia de estos juegos en sus relaciones históricas, culturales y sociales comparten el arraigo y lo autóctono traducido como tradición, en un fenómeno de improntas sincréticas. La reconstrucción de la historia de la pelota mixteca es nebulosa, porque no se tiene conocimiento de fuentes más tempranas al inicio del siglo XX. Uno de los primeros documentos es el reglamento del *juego de pelota a mano fría*, que se considera el precursor de la pelota mixteca, es escrito en 1901 por Espiridión Peralta, jugador asiduo de este juego.

La *pelota a mano fría*, se considera el antecedente directo de la pelota mixteca, que como ya vimos es igual que en la vasca. Las características de este juego fue el empleo de la misma mano, una pelota pequeña de 200 a 300 gramos su peso, hecha de caucho natural y un *patio* con paredes organizadas como una escuadra, donde se hacía un solo rebote en las paredes llamadas *frontón* y *piquete*. Las modalidades de juego

---

<sup>12</sup> Berrojalbiz, p.434.

podían ser individuales o en equipo de 4 personas, a diferencia de la pelota mixteca que son 5 personas.

El reglamento que tiene más información sobre *la pelota a mano fría* es el de Raúl Bolaños Cacho, director de educación física de Oaxaca, lo escribe en 1947 con el propósito de difundir los juegos indígenas del estado, y es donde se menciona el término de “pelota mixteca” por primera vez. Por la descripción parece que la *pelota a mano fría* y la *mixteca* son sinónimas, pero el motivo de cambio de nomenclatura es un enigma actualmente. En las reglas oficiales, la descripción indica el empleo de la mano empuñada para lanzar la pelota, aunque en un inciso del reglamento, menciona la utilización de un pequeño guante de cuero que cubre únicamente la parte inferior de la palma de la mano, advirtiendo que son pocos los jugadores que usan el guante. Las pelotas podían ser de forro (hilo, lana y estambre, forradas de gamuza) o de hule (fibra o hule blando) de 300 a 400 gramos.

“El Oficial” compartió los reglamentos que son parte de su archivo personal y al mostrar el realizado por Bolaños afirmó que el juego de pelota, fue inventado por una mujer llamada “Anagaya”. Al revisar el documento, se hace referencia a una historia mítica, mujer de Coreyra, como la primera que ideó una pelota con el propósito de divertirse, “El Oficial”, le añade más detalles a la imagen de esta matadora de ocio, diciendo que jugaba con una pelotita forrada de cuero de venado, chiquita. Cuando “El Oficial” declaraba que el juego de pelota mixteca había sido creado por una mujer, en primera estancia, nos produjo una sorpresa, sobre como pudiera ser que este juego fuese inventado por una mujer, cuando en la actualidad es evidente la exclusión y la falta de participación de la mujer en el juego.

“El Oficial” cuenta sus primeras experiencias de juego, en el que veía jugar a su padre el *frontón y piquete*, mencionando una variante de jugar “a puro aire”, donde ya no se utilizaban los frontones más que para practicar. Éstos actualmente se encuentran en la zona *resto*. El frontón y piquete, para Don Mario, ex jugador de Ejutla y amigo de “El Oficial”, también es llamado *juego de rebote*. Se jugaba mucho con los hacendados, ahí las apuestas no eran con dinero, sino que se apostaban los empleados, si ganaban se llevaban a la gente para ir a trabajar con ellos. Ahora las apuestas son entre los jugadores, el coime y algunos espectadores. Cuando Don Mario, jugaba en sus inicios en Ejutla, le llamaban al juego, *pelota negra*, por referencia al material del hule, exactamente con las mismas reglas de la *pelota a mano fría*.

El cambio de nomenclatura de *pelota a mano fría* a la actual *pelota mixteca*, es incierto, pero los juegos mencionados por los entrevistados, pueden ser antecedentes directos, que varían en cuanto a la forma y nombre del juego regionalmente. Berger, llega a la conclusión de que esta mutación es por el empleo del guante y la transformación de la pelota. El “Güero”, actual fabricante de los guantes, alude al término de *pelota a mano fría*, describiéndola con el empleo de la mano y la pelota de esponja que rebotaba sobre una pared y es lo que su abuelo jugaba anteriormente. Dice que no le quedan muy claras las formas de juego, pero que su padre Agustín, en una de sus múltiples historias se refería a este juego como “pelota mixteca-zapoteca”. En palabras del Güero, la incógnita del nombre no es esclarecida: “No tengo mucha memoria, pero el ya me explicó pero no recuerdo, mi mente no da, me enrolló tanto, pero se que debía ser pelota mixteca-zapoteca...”

## Las publicaciones didácticas y artísticas

Volviendo al mundo de las publicaciones, el libro de Varinia del Ángel y Gabriela León<sup>13</sup>, presenta un enfoque didáctico y lúdico dirigido a niños, con un diseño editorial que emplea recursos visuales con fotografías e ilustraciones a color, acompañadas de una narrativa accesible y amena. Las entrevistas e información presentan al juego de pelota a través de sus personajes de la vieja guardia y las nuevas generaciones, en forma de un reportaje que logra transmitir esta tradición.

Una de las propuestas más novedosas es la del antropólogo visual Francisco Palma Lagunas, con un catálogo de su obra fotográfica titulada “Bola Ludens”<sup>14</sup>, experimenta con estrategias de la antropología visual para representar con imágenes de los diversos juegos de pelota en México. Su mirada artística retrata fragmentos de tradición dentro de su cotidianidad en los espacios de juego, y en espacios privados, que configuran un texto gráfico materializado en fotografías en blanco y negro. Las imágenes expresan las formas de vida y revitalizan la manera de acceder a estos juegos contemporáneos.

## Biografía de los implementos de juego

Dentro de esta interpretación estética, los objetos materiales e inmateriales poseen vida propia. Un guante, una pelota, un pasajuego, se convierten en personajes que tienen un nombre y varias historias en su interior, con imágenes que conforman una especie de biografía. El antropólogo Igor Kopytoff, en “La vida social de las cosas”<sup>15</sup> establece la biografía de un objeto como un contenedor que revela la forma económica y social de la sociedad en la cual está inscrita, transformando su valor a

---

<sup>13</sup> Del Ángel, Varinia, León, Gabriela, *El juego de pelota mixteca*, Ediciones Castillo, La otra escalera, México, 2005.

<sup>14</sup> Palma, Lagunas, Francisco, *Bola Ludens: Los rostros del juego de pelota en México*, Jornadas de Antropología Visual, UACM, Universidad del Claustro de Sor Juana, Ciudad de México, 2008.

<sup>15</sup> Kopytoff, Igor, “La biografía cultural de las cosas, la mercantilización como proceso” en *La vida social de las cosas*, Appadurai, Arjun, ed. Cambridge, Cambridge University Press, pp. 64-94.

través del tiempo y en las diferentes esferas de intercambio. Kopytoff agrega también que se puede apreciar el objeto con un estatus en el periodo y la cultura, así como un origen y edades reconocibles o periodos de vida del objeto, que pueden servir para crear un parámetro cultural. El objeto es visto como un cuerpo donde se revela una masa entretejida de estética, historia, política, convicciones y valores que dan forma a las actitudes del sujeto en relación con los objetos.

Entre las historias evolutivas del guante y la pelota, se ha creado una relación simbiótica con las formas de juego. Paralelamente, los jugadores han tenido que modificar las percepciones espaciales, el movimiento corporal, el ritmo y las reglas, así como sus concepciones de fuerza, agilidad y destreza. En esta correspondencia entre los sujetos y los objetos, se constituye un modo de biografía cultural.

La genealogía del actual guante de pelota mixteca, es confusa, los testimonios y documentos sobre la comunidad pelotera, como habíamos mencionado, se inscriben en el siglo XX. Existen hipótesis sobre su posible influencia prehispánica, como también de juegos de origen europeo y un desarrollo local reciente. En el sentido académico, no se ha comprobado sólidamente todavía, un linaje directo de la pelota mixteca con el juego de pelota mesoamericano, ni con juegos europeos. Lo que sí se encuentra en el imaginario de los peloteros, es el recurrir al pasado prehispánico como fuente original de su juego. Las imágenes de los bajorrelieves en la zona arqueológica de Dainzú<sup>16</sup>, en Oaxaca, son mencionados en el discurso de los mismos jugadores, como

---

<sup>16</sup> Las representaciones de jugadores de pelota en las lápidas de Dainzú, Oaxaca, nos sirven para pensar en los posibles antecesores del guante de la pelota mixteca. Aunque las figuras que se pueden apreciar tienen caras de difícil distinción, ya que podrían estar enmascaradas con una careta que podría ser hecha probablemente de maderas o juncos entrelazados, formando una retícula para impedir los golpes en la cara, “no se trataba de meras máscaras, sino de verdaderos *cascos* que cubrían toda la cabeza. Las demás descripciones mencionan intervenciones en estos cascos con orejas de jaguar; y en la mano tendida una pelota, el brazo protegido por un objeto que pudiese ser hecho de cuero que cubre hasta el codo. A pesar de que una minoría de los investigadores sugiere que los relieves son de combatientes, tal vez aventando piedras, el fuerte consenso es que se trata de jugadores. Según el investigador Heather Orr, los relieves forman una secuencia procesional, mostrando momentos específicos de un ritual. En Oliveros, Arturo, “Dainzú-Macuilxóchitl”, *Arqueología Mexicana*, Oaxaca, Vol. V, Núm. 26, pp. 24-29.

referencia del parentesco con la pelota mixteca. La imagen del guante en estas esculturas son representaciones interpretadas como jugadores de pelota en un conjunto de cuarenta y siete piezas, las cuales muestran atavíos protectores para su juego, como: yelmos, rodilleras y guantes. (Ver Fig. 13)

Los juegos actuales que provienen de una tradición prehispánica, como el *ulama*, la *pelota tarasca*, la carrera de *bola rarámuri*, han implementado sus respectivos instrumentos como el uso de la mano, el antebrazo, la cadera, el palo y el guante. En el caso de la pelota mixteca, la historia del guante está inserta como un instrumento extensivo de la mano, que a través de él ha mantenido relaciones de contacto mediante la cancha de juego, la pelota y otros jugadores.

Este poder de visualización táctil permite tanto a la mano como al guante, la creación de un equipo de trabajo al momento del juego. El guante con su cómplice, son los estrategias de la movilidad para reaccionar y acertar con la precisión que lo lleve a un golpe efectivo. El guante se convierte en arma de juego, que busca salidas distintas a las que su morfología le ofrece, es decir, la mano por sí sola no posee las potencialidades en tamaño y fuerza que el guante ha adquirido, y al hacer mancuerna obtienen una superioridad.

La mente del jugador se materializa en este conjunto para la búsqueda del éxito, a través de la dinámica de la tríada: mano, guante y juego, encontrándose con el contrincante que responderá ante el reto establecido por el jugador. El “pensamiento de la mano” se comporta como una mente práctica, activa, astuta y con una inteligencia propiamente dicha. Al observar la imagen del guante de pelota mixteca se puede vincular la figura del puño con la de este guante singular, que podría acercarse

más al término de “manopla”, que a su vez tendría su origen en los mitones<sup>17</sup> empleados en la Edad Media. (Ver Fig. 15 a 16)

El diseño formal del guante mixteco no da cabida a la separación de los dedos, sino que los contiene en una tensión que hace una superficie indiferenciada, creando una base rígida. El guante actúa para golpear la pelota con la mayor fuerza posible. A diferencia de las manoplas de béisbol cuya función es la de receptor, el guante mixteco se comporta como propulsor de la pelota, creando una estructura de rebote.

Los guantes pueden considerarse como resultado de un proceso evolutivo, determinado por la necesidad de reforzar la mano, por medio de diferentes objetos y materiales, que van desde los más sencillos retazos de madera, hasta el recubrimiento de la mano con tiras de telas, que sirven como adherencias para sujetar las inserciones.

### **El guante según el “Güero”**

En tierras oaxaqueñas tuve la oportunidad de estar con el “Güero”, el guantero, donde el mito del origen del guante y la pelota mixteca es respaldado por los creadores y los diversos jugadores, que cuentan una y otra vez, la conocida leyenda. Es el escenario de una carnicería, donde se da lugar a un incidente casual en el año de 1911. El carnicero Daniel Pacheco Ramírez de treinta y cinco años, jugador asiduo al *juego de pelota a mano fría*, se entierra un hueso al quebrar la carne. Pensando lo que pensaría Don Daniel y de acuerdo a lo que nos cuenta su nieto Leobardo, la preocupación de cumplir con un juego de compromiso era lo más importante, más que la herida y el dolor, que pudieran limitarlo en el juego. Lastimado en la parte media derecha de la

---

<sup>17</sup> Mitón es una especie de guante de punto, que sólo cubre desde la muñeca inclusive hasta la mitad del pulgar y el nacimiento de los demás dedos. (*Real Academia Española*).

palma de la mano, se las ingenia para cubrirse la herida. En un acto de improvisación, el inventor del futuro guante toma dos pedazos de cuero de la silla de montar de su caballo, para formar dos cuadros de cuero que cosidos y amarrados, se convierten en la primera versión de guante mixteco. El resultado de este experimento, le hizo notar a Don Daniel, que durante ese juego la potencia para lanzar la pelota, fue mayor que con la pura mano.

Leobardo Pacheco Vázquez, apodado “El Güero”, nos comparte múltiples historias de los creadores del guante mixteco y únicos fabricantes de esta escultura lúdica. Su abuelo, su padre y él, han consolidado la creación y evolución de los guantes y las pelotas, en sus diferentes facetas. En base a sus necesidades, creatividad, perseverancia y talento artístico, han elaborado estos instrumentos de juego que contienen un interesante panorama de historias entrelazadas.

Don Daniel Pacheco, originario de Ejutla, soldado de Porfirio Díaz, carnicero al principio, posteriormente inventor y apasionado de su creación, hizo de este descubrimiento, el primer guante de cuero. El contagio de esta forma primigenia, hace que los jugadores lo implementen en el juego, ya que por los resultados y la facilidad de elaboración, cualquiera podía hacerlos. El Güero comenta que no hay datos exactos, pero su padre Agustín, dice que con este guante se jugó de siete a ocho años. En tono picaresco, el Güero expresa:

*Es que todavía no le despertaba más la creación... pero yo creo que al quererse proteger la mano, pues ya le vino la imaginación. Con el tiempo, vieron que el guante empezó a agarrar la forma de la mano y empezaron a darle vuelta, le puso un cuero para sujetarlo en la muñeca. Eran puros inventos para sujetar y estar cómoda la mano... (Ver Fig.17)*

En la mesa de su taller, ubicado en el municipio de Xoxotlán, Oaxaca, nos muestra su museo de reliquias de la evolución del guante y la pelota. La genealogía del guante y la pelota del siglo XX, es descrita por el Güero con sumo entusiasmo. Aproximadamente en 1930, se empiezan a añadir más capas de cuero, más costuras que fortalecían la solidez del guante, junto con el detalle de las hebillas y clavos de fierro, conocidos como ojillos, que daban más vistosidad a la apariencia del guante. (Ver Fig.18)

Sobre el aumento de tamaño del guante, existe la historia que tanto el Güero como algunos ex jugadores se la adjudican a un señor de nombre desconocido y un padre que era jugador de pelota. El Güero la describe así:

*Me cuenta mi papá que a consecuencia de que había un señor en Jaltepec, que él quería ser mejor que los de acá, quería un guante más grande...*

*-Quiero ganarle a aquel, porque no puedo ganarle con este guantecito, quiero tener uno más grande y así ya avanzamos la pelota-, - pero mira se va a cambiar todo, se va a transformar-, - ¡Nada, no te preocupes, yo te lo voy a pagar!- Se hizo más grande, vieron que la pelota avanzó más, pero los de ahí dijeron: - a mi también hazme uno así-, entonces ahí fue también un cambio.*

Continuando con la historia del enigmático padre, el Güero cuenta:

*Ese padre estaba aquí de este lado, pero era como los padres, siempre los estaban rolando. El padre compraba los guantes acá y los llevaba a la zona de la mixteca. El también jugaba, y él empezó a llevar los guantes, ya más grandes, no me acuerdo como decía mi papá, creo que se llamaba Patiño... incluso muchos hablan de que varios hacían guantes en la mixteca, pero aquí venían los comerciantes que tenían dinero para comprar varios guantes, los compraban y los revendían... El padre venía con mi papá, y les decía en la Mixteca que él los hacía, yo les traigo el que quieran, nada más díganme cómo. Como mi papá todavía no iba por esa zona, los jugadores no sabían que él los hacía. Pero todos los guantes tienen una marca, tienen la "D" y la "P", que significa Daniel Pacheco, esa fue la marca que sacó mi abuelo, y les ponía dos hojitas de adorno. Entonces el padre le dijo que no quería que le pusiera la marca. Dice que al primero si lo dejó sin marca, pero a los otros se los ponía debajo, por ejemplo, en este cuero, como va forrado, no se notaba, porque encima tiene otro forro, y así le hizo varios guantes, aunque decía el padre*

*que eran hechuras de él. Algunos jugadores venían con mi papá y le decían que no era el único, por allá en la mixteca los están haciendo, y mi padre les preguntaba ¿cómo es el guante, cómo está pintado?... ¡Son míos! Trae la marca, quiténle y verán... (Ver Fig. 19)*

Este padre, también es mencionado por “El Oficial”, del cual ahondaremos más adelante, pero en uno de sus testimonios confiesa:

*“Yo a veces tengo culpa, porque yo fui el primero que usó guante grande, y de ahí para acá, nombre, ahora ya todos guante grande...”*.<sup>18</sup>

Narra “El Oficial” que este señor que era cura y jugador en Teozacualco, tenía una *quinta*, donde uno de sus jugadores traía un guante grande. Cuando “El Oficial” vio que así le pegaba muy fuerte, recurrió a Don Daniel para que le hiciera un guante de 5 kilos.

*“No quería porque decía que era muy caro, entonces valían 30 pesos, usted hágamelo de 5 kilos y usted me cobra. Y un día llegó con un morral, me dijo, venga usted, Don Cato, aquí traigo su encargo, lo traía envuelto en un periódico y en una bolsa. ¿Cuánto le debo? 100 pesos, pues es caro, pero ni modo, porque vimos que aquel le pegaba muy fuerte con ese guante. Ya empecé a jugar con el y en un ratito los mareé ya a todos, pero después ya todos empezaron a usar guantes grandes...”*

El Padre, originario de una población cercana a Ejutla, que al parecer era un gestor del juego, buscaba a los mejores jugadores para formar sus *quintas*. Era capitán del equipo y cuenta “El Oficial” que un día le mandó una avioneta a Oaxaca para que se enfrentara con una *quinta* difícil proveniente de México. En la fiesta del pueblo del cura, su quinta ganó, porque usaban ya los guantes grandes.

La exclusividad de la fabricación de los guantes sigue vigente. El secreto familiar se ha vuelto una tradición que se transmitió del abuelo, al padre y al hijo. Ahora la incógnita de la continuidad se hace cada vez más presente, pero esto no parece angustiarle a Leobardo, que prosigue con la historia de la evolución del guante.

---

<sup>18</sup> Entrevista a “El Oficial”, Don Catarino Pérez, llevada a cabo en Pasajuego del Tecnológico, septiembre 2011.

Tiempo después, Don Daniel siempre ávido de encontrar diferentes soluciones para perfeccionar su creación, utilizó materiales como placas de fierro, mecates, hilos, muñequeras y correas, que proporcionaron más firmeza y comodidad en la utilización del guante. En 1940, la experimentación de insertar clavos de una pulgada en el área más extensa del guante, llamada “zona de golpeo” permite que el impacto sea mucho más fuerte, y por consecuencia, el peso de la pelota aumentó a 320 gramos. El desplazamiento de la pelota era proporcional a las posibilidades del golpe con el guante. En el periodo de 1950 a 1960, el guante llega a pesar de 2 a 2 kilos y medio, hay mejoría en el diseño de la muñequera, se aumenta el número de clavos, así como el peso de la pelota es de 350 a 500 gramos. A partir de 1980, se implementa el color, los clavos son más grandes, con un tamaño de pulgada y media, el peso del guante es de 5 kilos y la pelota incrementa su peso a 750 gramos. Del 2000 en adelante, el guante se conforma aproximadamente de 30 capas de cuero, de 5 kilos con 200 gramos hasta un máximo de 7 kilos. La zona de golpeo es decorada con los ojillos y hay un mayor diseño exterior, caracterizado por grecas inspiradas en la zona arqueológica de Mitla y en imágenes de caballeros águilas. La pelota que llega a los 920 gramos, igualmente contiene motivos prehispánicos y una palabra escrita que es su nombre.

Los pasajuegos de igual forma, cambiaron sus extensiones en relación a las modificaciones de la pelota y el guante. Al principio eran muy chicos, máximo 40 metros, porque la pelota no se desplazaba mucho. Con el aumento de los implementos del juego, el guante se estructuraba con más capas de cuero y en consecuencia, la pelota se volvía más rápida, entonces aumentaron la extensión de los pasajuegos hasta llegar entre los 80 y 100 metros. En estas etapas de reacomodo, hubo modificaciones

en las formas y en los ritmos del juego, la fuerza del brazo tuvo que ser mayor y la pelota se volvió más furiosa y peligrosa.

Sobre la historia de la pelota, el Güero la describe como un “calvario” para llegar a la actual. En sus inicios, la pelota era de hule natural que se conoce como caucho, material extraído del palo del hule, que traían del pueblo de Juquila, donde había muchos árboles, que se le daban cortes y les ponían latitas para que ahí cayera. Las características de esta primera pelota, era el exceso de elasticidad que las deformaba en cada juego. Para mantenerlas redondas, las colgaban en un calcetín, en el lapso de dos o tres horas se volvían como tortillas.

El linaje Pacheco, ideó otro tratamiento, que fue el de coserlas y enrollarlas con un hilo, para finalmente embarrarlas con ceniza para que quedara lisa y no se le pegara ni tierra ni piedra. Aunque de las espinas no se salvaban, los jugadores podían jugar más tiempo con esta pelota. Para llegar a la actual pelota de hule vulcanizado, fue gracias a una serie de investigaciones realizadas por la inquietud de Don Agustín, que precisaba unas pelotas que botaran más. El proceso de las primeras pelotas de hule, era ya conocido, se compraban en México y las vendía en Oaxaca, pero a veces estaban chuecas y no servían, por ser hechas a mano. Eran elaboradas con tacones molidos, mezclados con algunos aceites que servían de pegamento, pero eran muy duras y pesadas. Debido a esto, Don Agustín emprendió la búsqueda en algunas fábricas en Puebla y Distrito Federal. Para hacer sus pruebas, lo hacían comprar costales de pelotas que no funcionaban. Nunca le vendían una pelota, sino 20 ó 30 kilos. El Güero describe la siguiente escena en el laboratorio Pacheco:

*La familia se reunía para ayudarlo a mi papá, a las pruebas, primero las cosíamos con hilo, las metíamos en su vaporera, para cocerlas como tamales, estábamos atice y atice, enrollando y luego desenrollando el hilo, se llevaban como dos o tres canutos de hilo. Eran unas quemadas como sacar tamales...*

Continuando con la búsqueda en otras fábricas, obtuvieron algunas fórmulas. Les recomendaron traer el hule desde Malasia, pero como llegaba a la Ciudad de México, para después ser trasladado a Oaxaca, el tiempo de transportación afectaba el material, ya que lo vulcanizaba. Esta situación afectaba la fabricación de las pelotas, de 30 kilos que mandaban pedir, sólo servía unos cuatro o cinco kilos. Por la desesperación por las pérdidas, se contempló la participación del Sr. Apolinar, que en ese tiempo era el coime del pasajuego de Balbuena y amigo de Don Agustín.

El encuentro de estos dos personajes se dio porque Don Agustín acudía periódicamente al pasajuego de Balbuena a vender los guantes, en ocasiones vendía todo, en otras el viaje era en vano. Al percatarse el Sr. Apolinar, le brindó su ayuda para venderlos y enviar las ganancias. Nunca pidió nada a cambio, y durante mucho tiempo hicieron esa transacción. Don Agustín como agradecimiento, le ofreció enseñarle el secreto del arte de los guantes. Apolinar sólo quiso aprender las formas para repararlos, y su dedicación fue limitada, por lo que según el Güero, su conocimiento lo tomaba como un *hobby* sin una entrega total, sin que los guantes le quedaran muy bien.

Pero en la época del hule de Malasia, el Sr. Apolinar se integró a la historia de la creación de la pelota. Cuando recibía el pedido en la tarde, se iba en su coche hacia Oaxaca, para que el hule llegara más fresco y funcionara. En la mañana se disponían a fabricarlas, utilizando un molde que Don Agustín ideó. De nuevo, el sentido de gratitud de Don Agustín, lo llevó a un acuerdo con Apolinar, al cual le dio un molde, la receta y

la exclusividad de fabricación durante diez años, con un porcentaje mínimo que Don Agustín nunca recibió.

Al pasar los 10 años, el Güero se inició en la elaboración de las pelotas. Supuestamente serían los dos únicos creadores de la pelota, pero el molde que fue regalado a Apolinar fue vendido junto con la fórmula, sin ningún aviso a su creador. El costo inicial del molde fue de aproximadamente 10 mil pesos, y fue vendido por 70 mil. El invento de Don Agustín se convertía en una mercancía deseada.

El Güero comenta al respecto: *Mi papá tuvo un gran enojo y decepción, no aviso nada, ni nos dio nada, ni si quiera para unas chelas...jeje...*

La falta de técnica de las personas que adquirieron el molde y la fórmula, los llevó a una mala fabricación de las pelotas. El problema que no tomaban en cuenta era que:

*A veces se tronaban las pelotas, porque para hacerlas hay que darle tiempo, no es lo mismo jugar con una pelota en valles centrales, que a veces hace calor, frío, como en la costa que todo el tiempo hace mucho calor, llega allá una pelota muy templada y pues truena, si la llevo para la mixteca, no sirve porque no bota mucho, pero ellos la hacían, nada más métela y ponle corriente y ya sácala.*

*Venían se les tronaban sus pelotas, no sabían la técnica y ahorita ya le encontraron más o menos, ya hay como 3 que hacen las pelotas, aun tengo clientes, tenemos competencia nada más en pelota (Ver Fig. 20)*

El secreto de elaboración de los implementos de juego ha querido ser compartido, aunque según el Güero comenta que algunos amigos han ido para aprender, pero a la cuarta vez que asisten ya quieren hacer el guante. Una de las claves principales para crearlo es la paciencia.

### **El arte de los Pacheco**

Cuando el guantero relata la elaboración del guante, nos sorprende totalmente. El inicio del proceso del curtimiento del cuero, comienza con la elección de los pedazos

de piel cercanos a los ojos del toro, parte que anteriormente se desechaba por no tener mucha demanda, debido a su grosor y dificultad de rebajarlo. Entre más viejos los toros criollos, eran mejor para los guanteros, ya que el cuero está más macizo.

Pero debido a que en la actualidad ya casi no se usan las yuntas, los toros que se encuentran en el mercado son para alimentación y son jóvenes, alrededor de los seis a siete meses de edad, por lo que su cuero es muy tierno. Anteriormente, se ocupaban ingredientes naturales con el uso de la cal para esponjar la piel y separar la carne y el pelo, ahora se usan sulfuritos, líquido que al meterlo en agua, reduce el tiempo de limpieza del cuero, de 8 días que dilataba, ahora son dos o tres días, pero la consecuencia es que el cuero no tiene la misma calidad. Los Pacheco iban a escoger el cuero, lo llevaban con un curtidor para procesarlo durante tres meses, cada quince días iban a revisar los cambios. El acucioso tratamiento del curtimiento natural, consistía en meterlo en cáscaras naturales de maderas llamadas palos de encino, canela, timbre, en diferentes tiempos de tratamiento. Estos procedimientos se han perdido, y ahora con los actuales curtimientos, el cuero se afloja mucho, aunque es más rápido, la superficie no queda tan maciza y tienen que utilizar mucho pegamento, costuras y clavos para que se logre la textura deseada.

Los guantes contienen alrededor de treinta a treinta y cinco capas de cuero, superpuestas para construir una estructura sólida. Orgullosamente, el Güero dice:

*cada pieza es única, la mano humana es difícil que repita la obra dos veces...Es único porque no tenemos máquina para hacerlos en serie, si tuviéramos máquina, a lo mejor si saldrían exactos, pero yo lo veo imposible, porque el cuero a veces viene más grueso, más delgado, cada guante, varía en el tamaño, ninguno es idéntico.*

Para hacer la forma del guante, cada jugador acude al taller y con el ojo entrenado de artista, el Güero dibuja la estructura y comienza su escultura. También el diseño

pictórico de cada uno de los guantes es único, originalmente creados por Agustín Pacheco, ahora por el “Güero” que confiesa que es la parte que no le satisface mucho, porque le cuesta un poco de trabajo. La estructura modular de las grecas de Mitla y diferentes glifos, son la inspiración para intervenir los perímetros del guante, así como imágenes de guerreros que funcionan como homenaje a los antepasados. Otros diseños más exigentes son los que contienen la imagen de la novia de algún jugador enamorado. (Ver Fig. 21)

### **La gráfica del juego**

La técnica de dibujo sobre el cuero tiene dos modalidades, a través del trazo con los clavos ensamblados y la costura, logran la definición del contorno de la figura para posteriormente incluir trazos con acabados pictóricos. El otro tratamiento es el dibujo directo con las pinturas de aceite, donde las resoluciones gráficas se integran a la forma orgánica del guante, consolidando una unidad. El estilo de la gráfica recuerda a los cromos conmemorativos de los años 30 utilizados hasta los 70, escenas idílicas que se produjeron al tenor del nacionalismo, la publicidad, el cine mexicano y *hollywoodense*. Algunos de los carteles que invitaban a juegos de la pelota mixteca, son resueltos con esta estética, compartido por eventos taurinos y jaripeos. (Ver Fig.22)

La investigación de Elia Espinosa, aporta un panorama sobre los usos iconográficos de la obra de Jesús Helguera, pintor mexicano-español, dedicado a crear imágenes de un romanticismo transfigurado, es un claro vínculo con la estética de la gráfica de la pelota mixteca. Helguera, a través de sus pinturas, ilustraciones y calendarios, ejemplifica atmósferas sublimadas con héroes mitológicos, mujeres y niños idealizados, que resuelve técnicamente con colores estridentes. Para Espinosa, el desfase virtual de

un auténtico romanticismo con la ideología y las imágenes que aparecen en un nuevo contexto, penetrando en una dimensión estética de lo cursi, “de un específico ejercicio del gusto, surge cuando un individuo o grupo quiere adoptar costumbres, inclinaciones, hasta conceptos y maneras de ver la vida de otro individuo o grupo perteneciente a una clase social distinta a la suya o a una dimensión espiritual y mental que lo rebasa”<sup>19</sup>.

En los guantes, pelotas, camisetas y carteles, aparecen estas imágenes copiadas o imitadas de algo que se consideran las raíces las prehispánicas, otorgándoles un valor propio de su identidad. Observando las camisetas que llevan los jugadores, hay escenas que son tomadas de monografías o de los billetes, que describen la historia de alguna temática o personaje de la época prehispánica a través de imágenes que se han convertido en estereotipos, existe una renovación en los colores, soportes y en la adquisición de nuevos contenidos identitarios, como la coexistencia con imágenes de las camisetas de la selección de fútbol, o los uniformes de algún equipo de béisbol gringo.

### **La afectividad con el guante y la pelota**

La individualidad que posee cada uno de los guantes y cada una de las pelotas, revela una personalidad propia, que es distinguida por su forma y su nombre que reciben, generalmente haciendo alusión a palabras que enuncian el lugar de origen del jugador. Ejemplos de excentricidades de guantes conmemorativos como el del año 68, ofrecen diseños con los aros olímpicos, paisajes bucólicos de fondo con dioses prehispánicos en primer plano, que se han convertido en el imaginario gráfico de la familia Pacheco. Una de las preocupaciones del Güero, es el desconocimiento de la historia del guante y su importancia. Expresa: Muchos jugadores no saben la historia del guante, nada más porque su

---

<sup>19</sup> Espinosa, Elia, *Jesús Helguera y su pintura*, una reflexión, UNAM, IIE, México, 2004, p.47.

abuelo les dijo ponte el guante y así se le pega, no saben de dónde viene, por qué, cuándo, como era antes...les enseñó un guante pequeño y dicen, ¿con esta chingadera juegan? ¿Qué jugaban con esto? Y yo les digo, pues estos eran los primeros, esto antes era lo mejor...

Para algunos jugadores, los guantes son una pertenencia muy cercana, a la cual le tienen una afectividad. Muchas veces el guante tiene el apodo y una selección cromática solicitada por el mismo jugador. El mantenimiento periódico es parte esencial para el cuidado de este objeto. Las visitas ocasionales con el Güero, son para reforzar las muñequeras y ver los estados de los clavos y el cuero. La humedad y el sarro que se produce, a veces provocan el vuelo de clavos durante alguna jugada y es ahí cuando se sabe que el tiempo de vida que le queda al guante es poco.

A diferencia del guante que es de uso personal, las pelotas se vuelven objetos de uso común, que son dadas por el *coime* en cada juego, la duración de vida son menores a la del guante. La distribución de estos objetos que actualmente se encuentran en proceso para patentar su diseño, se logra en los intercambios de juegos que se dan en varias regiones oaxaqueñas, como Ejutla, Ocotlán, Valles Centrales, zonas mixtecas; entre otras. En la Ciudad de México y la zona sur de Estados Unidos. Algunos de los migrantes cuentan que cuando van de “mojados” pasan nadando con su querido guante en la espalda.

### **Imágenes de la memoria, las historias de viva voz**

Uno de los personajes emblemáticos es “El Oficial” Don Catarino Pérez, jugador de 96 años, portavoz de miles de historias, que abarcan un pasado añorado que el mismo llama “La época de oro”. Inició su vida en el juego de *pelota a mano fría*, con un vestuario de calzoncillos y ceñidores para portar “sus cuchillotes, su ganchuda”, que

menciona que a veces se les atoraban. Los encuentros en los pasajuegos eran distintos cuenta “El Oficial”: “A veces con el candor del juego sacaban sus cuchillos y en ocasiones se picaban. Antes la gente estaba menos preparada, por eso peleaban más”.<sup>20</sup> (Ver Fig. 23).

Comenzó jugando con dos guantes pequeños y ahora de vez en cuando juega con la *quinta* de “viejitos” con el gran guante, aunque con éste se siente menos acostumbrado. Nostálgicamente, en un orden perfecto en su imaginación, describe el auge y la variedad de pasajuegos en Oaxaca en los años cincuenta, como en “El Toronjal”, en “Jalatlaco”... cada barrio tenía sus jugadores, cuando había desafiado a los 8 días iban los de aquí a contestar la jugada. Era de cumplir la palabra, ahora ya no, antes la gente era de más palabra, yo creo...”

Para El Oficial los tiempos de antes eran más honorables, respetuosos con el tiempo y los acuerdos a los que se llegaban. El reglamento indicaba las formas para organizar los encuentros. Cuando depositaban dinero para los partidos, si alguna de las *quintas* era impuntual, perdían su depósito. “A las doce del día llegaban, con sus redes de tortillas, queso y tepache para empezar a jugar...”.

En este ritual del juego, diversos personajes estaban siempre presentes, el *coime*, las *quintas*, los *chaceros* y la Doña Chole, que tenía la función de hacer la comida. “Le decían la gata, era muy guarra y servía las empanadas, les contestaba a los peloteros porque no se dejaba”. El machismo presente en la comunidad, utiliza la mujer en el juego con una connotación de servilismo, también las jugadoras son casi nulas. La razón según los diferentes testimonios de los entrevistados, mencionan que no juegan porque “es un juego muy rudo y se pueden lastimar”. El “Teto” jugador joven, menciona que si podrían jugar, porque tienen la capacidad, pero que deberían formar una rama femenil, porque está consciente de que en la actualidad la mentalidad debe cambiar. “El Güero” hizo alusión

---

<sup>20</sup> Serie de entrevistas realizadas a El Oficial, en el pasajuego del Tecnológico de la Ciudad de Oaxaca, septiembre 2011.

a cinco muchachas que realizaron una tesis sobre el juego de pelota mixteca, en la que practicaron la pelota de esponja y la de hule. Comenta que ahora no se sabe nada de ellas, *“como a lo mejor ya se casaron... ya no las dejan jugar”*.

Volviendo a la historia de El Oficial, tenía una *quinta* mixteca de la zona de Puebla que se reunía con otras *quintas* de Oaxaca. Ahí lo apodaban “El Tejano”, porque siempre portaba un sombrero de lana de tipo vaquero. El cambio de apodo, fue en un partido decisivo contra una *quinta* de México. Al venir uniformado por ser militar y por ser la fiesta nacional del 16 de septiembre, se integró a su *quinta* que se encontraba en problemas. Él, estaba fresco y con su vitalidad logró emparejar los juegos, para posteriormente lograr la ventaja. Relata Don Catarino:

*“Había mucho público, atacadito de gente por los lados, hasta arriba de los árboles había gente, taban viendo la jugada. Cuando ya gané uno, luego dice uno, ¡Ora mi oficial, Ora mi oficial!, y pues yo, estaba jugando, no, y de ahí me nació el apodo, porque el apodo yo lo traía de Puebla: El tejano. Ahí me pusieron El Oficial, después ya fui Subteniente, pero eso ya después...Pero ahí nació, por eso usted va a cualquier patio y pregunta por El Oficial, todos me conocen”*.

La dificultad de integrarse a las *quintas* oaxaqueñas, por ser forastero, le valió la creación de su propia quinta. Menciona que eran excluidos, por no pertenecer a la zona, pero la solución fue su *quinta* foránea, posteriormente “El Oficial” fue aceptado como un gran jugador de las *quintas* oaxaqueñas.

La vida de “El Oficial” cambió desde la pelota, dejó todos los vicios por el juego, y aunque su profesión de militar le demandaba mucho, a veces hasta lo llegaban a arrestar por irse a jugar. El ambiente de los juegos era alegre o “bonito” como siempre reitera. En los encuentros de los diferentes pueblos, se les recibía con comida y agradecimiento. Las apuestas muchas veces no se podían pagar con dinero. Cuenta que una vez a su padre, que también era jugador y campeón de su pueblo, le dejaron

como depósito un burro por una semana, con el iban a traer leña y zacate. Las apuestas eran en “reales” que valían 12 centavos cada uno, medio real, y a los 3 centavos se le llamaban “cuartilla”. *“Se jugaba poquito, pero así valía el dinero...”*

En el presente, “El Oficial” que nunca deja de asistir todos los domingos a los pasajuegos, comparte en tono socarrón que se encontrará con los de Ejutla, *“para que me roben mi dinero, me voy a dar con ellos...”*. La idea de “El Oficial” es juntar una *quinta* de ex jugadores veteranos, para jugar luciendo su diseño para camisetas con un escudo de cabeza azteca, junto con la frase donde se dan todas sus historias: “La bella época”. Entusiasmado, me muestra un álbum de imágenes de su vida. Encuentros con *quintas*, pasajuegos de distintos lugares, una foto con sus amigos de “Los tigres del Norte” y un sin fin de encuentros con los amigos.

### **“La vieja Guardia” y el proyecto a futuro**

“El Piri”, “El Minguito”, “Viejo”, “Canan”, “Petróleo”, ex jugadores que cada fin semana se encuentran en la ceremonia dominical en el Pasajuego del Tecnológico, emanan un ambiente de amistad, donde cuentan sus hazañas y aventuras en el ritual de la botana: cueritos, chicharrón, blandas, cervezas y mezcal que se encuentran en el centro de una mesa improvisada.

Al escucharlos, la actitud apasionada por el juego se conjuga en lo que “Canan” comparte: *“Nuestra vida ha sido el juego”*.<sup>21</sup> La vida corriente con sus empleos y familias es fortalecida por la entrega al juego. Algunos iniciaron en la infancia, otros en la adolescencia, ahora son espectadores que juegan con la mirada y la memoria. Una de las imágenes más fantásticas que recuerdan es la de dos hileras de múltiples personas

---

<sup>21</sup> Serie de entrevistas realizadas en el Pasajuego del Tecnológico, Oaxaca. Septiembre, 2011.

alrededor de los *escases*, gritando al calor del juego, tan próximos al juego que debían que interrumpían el juego, así que el *coime* se disponía a colocar cohetes alrededor para que la gente se asustara y se alejara de esa zona. La afición era tal, que no se daban abasto en los *pasajuegos*.

En las sesiones de entrevistas, el nivel de comunicación fue más cercano. Este grupo me preguntaba sobre mi interés en el juego, qué haría con sus fotografías y por qué utilizaba la cámara de video. Mi respuesta fue la de construir una memoria viva para conocer estas formas de vida, en palabras pero también en imágenes. Les conté sobre la idea de hacer un documental para proyectarlo ahí mismo, en la pared de frontón del pasajuego. Ellos, entusiasmados reiteraron su necesidad y el gusto porque su juego tenga mayor difusión y una visibilidad diferente para fortalecer su tradición.

### **La mirada artística etno-creativa**

Las interrogantes sobre cómo lograr la interdisciplinariedad del arte con una etnografía visual más creativa, también presentan contrariedades en la construcción del “yo” y “el otro”, es decir, dónde se localiza la autoridad. El desafío de realizar un texto a la par de un proyecto artístico, que se convierta en el encuentro entre la investigación antropológica visual y la expresión artística, diluye una serie de fronteras que se refieren a la autonomía de las disciplinas. La inserción de estos entretrejididos se dirige a una serie de problemáticas sobre cómo dialogar y cómo representar un proceso lleno de experiencias que permitan hacer una historia del arte más dinámica y un arte colaborativo.

La búsqueda por alcanzar una autoridad compartida para construir un acercamiento estético a este fenómeno cultural, es a partir de la apertura de diferentes canales de comunicación, que se dan en varios niveles. Esto nos remite al “dialogismo cultural” del que habla Bakhtin, como proceso de una interacción entre la entidad de estudio y aquel que la pretende comprender. Dentro de este proceso reflejado en el transcurso de las experiencias de campo, se han localizado diferentes estadios anímicos y mentales, comenzando en una relación ajena y de diferenciación, las actitudes de curiosidad, desconfianza, hospitalidad y apertura se han ido desarrollando. Los portavoces de la pelota mixteca en este ensayo, se identifican en diferentes roles en la historia, donde también existen autoridades, en las cuales presentan cierta jerarquía y posiciones acuñadas por los peloteros y sus seguidores. Algunos testimonios de jugadores jóvenes, presentan la mirada de las nuevas generaciones, con esta continua transformación del juego, que se consolida como un espacio que los unifica y construye su identidad.

### **La memoria viva**

El registro en video de los trabajos de campo, se ha utilizado con varias funciones. En primer lugar, el capturar las imágenes gráficamente como instrumento de estudio de los eventos sucedidos, ha aportado para la escritura de este texto. En segundo, se convierte en un “archivo de memorias vivas” - término acuñado por “El Sabio” cuando le contaba el proyecto- para ser editado como un documental versátil, combinado con otros lenguajes, con el propósito de comunicar y representar al juego desde los aspectos relevantes de la vida de esta comunidad. Esta mirada holística pretende alejarse de los documentales etnográficos que se dirigen a lo puramente

representativo y acercarse más a las experiencias de la Antropología compartida, con la posibilidad de explorar formas de encuentro con la comunidad, mostrando las experiencias a través de soportes y reflexiones artísticas. Los cambios de enfoque que el antropólogo visual Carlos Y. Flores, describe desde la plataforma de una antropología objetiva y positivista hacia un enfoque de inclusión de múltiples voces subjetivas, anticipadas por Jean Rouch y promulgadas por corrientes posmodernistas, nos ayudan a entender que estas experiencias logran tener un valor por sí mismas, independientemente de la interpretación del autor. Algunas de las propuestas de cine etnobiográfico experimental, se apropian de estrategias que surgen principalmente en los años 60. La transferencia de medios como una posibilidad de darles voz a las comunidades desde la tecnología, así como las variadas asociaciones de Cine Indígena, con el parte aguas de *Cinema Nas Aldeias*, el INI en el Proyecto de Transferencia de Medios Audiovisuales a Comunidades y Organizaciones Indígenas, que en la década de 1990 derivó en los Centros de Video Indígena en distintos estados del país y así como la productora oaxaqueña “Ojo de Agua”, entre otros, reúnen una serie de propuestas de inclusión que emplea la tecnología para preservar el patrimonio, no como un objeto estático sino para impulsar proyectos políticos y culturales en base a diversas manifestaciones indígenas. También, el trabajo de cineastas como Jesse Lerner que juegan con la objetividad de la antropología y la ficcionalidad del arte para crear hibridaciones mediáticas en documentos, se encuentran en una búsqueda donde establecer una condición más deconstructivista con el arte y la antropología.

La filmación funciona como un proceso de descubrimiento, donde se captan regularidades y se pueden formular hipótesis, con una sistematización de resultados en una doble orientación, la de la investigación y la de la comunicación. Elisenda

Ardévol, en “Representación y cine etnográfico”<sup>22</sup> analiza las características de productos audiovisuales insertos en la mirada etnográfica, donde es imprescindible reflexionar el estilo de filmación, el modo de representación y el modelo de colaboración. En esta etapa de investigación de la pelota mixteca, he recurrido a la cámara fija, próxima a los entrevistados con encuadres cerrados para lograr un ambiente de cercanía. Mi participación aparece en algunos encuadres y en el diálogo con preguntas que surgen de la conversación. También, hay tomas de planos generales con un sentido de ubicación temporal y espacialmente, para dar a conocer los pasajuegos, el ambiente y la atmósfera que surge en el juego. Realizo experimentaciones con encuadres para visualizar detalles y para crear texturas llenas de plasticidad en los objetos y los implementos del juego. Los movimientos de cámara en las entrevistas, en algunas ocasiones siguen al personaje con paneos, colocando la cámara en diferentes ángulos, en posiciones elevadas y bajas respecto a la horizontal de los ojos, para ofrecer al espectador distintas visiones, pero esto ha sido una primera aproximación donde posteriormente se definirá la tesitura de estas imágenes, en la continuidad de los trabajos de campo, con el propósito de construir el diálogo en los diversos contextos de distintas comunidades, que incluyan territorios oaxaqueños, en Distrito Federal y algunas poblaciones de Estados Unidos. La serie de propuestas específicas, se lograrán a partir de la comunicación persistente en un ambiente de participación colectiva.

Por último, la documentación de las imágenes se ha vuelto un catalizador para crear una serie de estrategias del arte relacional, concebido como un arte colaborativo y

---

<sup>22</sup> Ardévol, Elisenda, *Representación y cine etnográfico*, Barcelona, Universidad Autònoma de Barcelona, Grup de Recerca i Estudis Sociojurídics, Laboratori Audiovisual en Ciències Socials, 1995.

social, con el propósito de generar plataformas de participación desde y con la comunidad. Las estrategias pensadas hasta ahora se encontrarán al final del Anexo.

## CONCLUSIONES

En una de las conversaciones con el Güero, hablaba sobre los investigadores que han acudido en varias ocasiones. El sentir del Güero era de molestia y decepción: *“se acercan, toman lo que necesitan y se van. Cada que nos vienen a hacer una entrevista, les pedimos una copia de lo que van a hacer para tenerlas como en un archivo, para guardar lo que hacemos, porque nos han mentado, te lo digo así con todas sus letras, nos han mentado mucho, han venido, nada más vienen hacen su trabajo, presentan su tesis y hasta luego, no les volvemos a ver la cara...pues eso es nomás lo que yo les pido, ni les cobro ni nada, copia nada más”*.

Al respecto, le pregunto a “El Güero” sobre qué le gustaría que hicieran los investigadores, a lo que responde: *“El mensaje es difusión, eso es lo más importante, aquí habemos muchas gentes en Oaxaca que somos originarias de acá, y el juego tiene años jugándose acá, desde que soy pequeño, y muchas personas no lo conocen, o sea pregúntales de fútbol, básquetbol, fútbol americano, están empapados pero pregúntales ¿dónde hay un campos de juego de pelota?...”*.

Esta investigación intenta dar una visibilidad artística a través de la polifonía de voces de la comunidad pelotera, la de algunos investigadores y la mía, en donde la mirada estética aporta una sensibilidad para conocer la complejidad de la construcción de las identidades, a partir de sus expresiones desde un acercamiento más cotidiano y accesible. Lo transcultural en el juego de pelota mixteca se da en los procesos híbridos característicos del mundo globalizado, con referentes del pasado prehispánico, el sincretismo y la posmodernidad que contiene una tradición viva en constante cambio. Las formas de representación donde se explotan los orígenes prehispánicos para utilizarse en un nacionalismo para el uso oficial, nos hace cuestionarnos sobre las

imágenes que se centran en un estereotipo para no poder ver desde otros ángulos. La marginalidad con la que se sostienen las expresiones populares, se relaciona directamente con la exclusión perpetuada por el poder. En este juego los imaginarios contienen una fuerte carga histórica del juego de pelota mesoamericano, que es vivido en un sentido nostálgico y como responsabilidad de preservar el patrimonio. Estos elementos potencian la continuidad de la tradición, así como el gusto y disfrute por conservar un espacio oaxaqueño que los cohesiona y los acompaña en sus desplazamientos forzosos a otros territorios. La transculturación como fenómeno fluctuante relativiza la identidad de los sujetos y la colectividad de la comunidad pelotera.

El proponer un texto y un proyecto artístico en un collage metodológico, se encuentra en la búsqueda de crear una historia más dinámica, a través de un enfoque contemporáneo empleando estrategias de la antropología compartida y del arte colaborativo, como una forma de retorno y retribución hacia la comunidad. La muestra de las historias de los participantes de la comunidad obtiene un lugar relevante en el texto para que a través de los testimonios visualicemos sus formas de vida que detonan otras interpretaciones, alejadas de las fosilizaciones museográficas.

Los enfoques de la etnografía visual y la Antropología del Arte me han facilitado herramientas para introducirme en la biografía cultural de personas y objetos, creada alrededor del ritual del juego, en los entramados materiales e inmateriales, en las palabras y en las imágenes, así como en disposiciones latentes ubicadas en los gestos y movimientos corporales de un deporte rudo y lleno de vigor.

La experiencia vivencial del juego en general ha sido un motor creativo constante en mi quehacer como artista visual. Proyectos anteriores se encontraron con los objetivos

de la realización de acciones performáticas para recopilar juegos de infancia y juegos inventados en momentos creativos, enfocados en los imaginarios personales y colectivos. El trabajo generado en la esfera del arte público, involucraba varios espacios de distintas comunidades, utilizando el video como registro de las acciones en los diferentes sitios. Posteriormente, lo convertí en un documento lúdico que funciona como pieza artística y como memoria visual de esos proyectos itinerantes. De manera circunstancial, me encontré inserta en disciplinas de la antropología, la sociología y la etnografía entrecruzadas con el arte, percatándome de la riqueza de miradas que poseen estos lenguajes disueltos en la creación. Las herramientas metodológicas desarrolladas en mi práctica artística, me han hecho cuestionarme de qué manera conjuntar la disciplina de la historia del arte con la creación artística, y de qué forma las aproximaciones son distintas o compartidas, que puedan enriquecer los procesos creativos y conjuntarse interdisciplinariamente. Mis exploraciones en la Historia del Arte han continuado por el camino del juego, pero desde una tradición popular aparentemente lejana, hasta que empecé a construir una cercanía con los interlocutores de la pelota, que con gran apertura me proporcionaron el gusto por conocer una manifestación de gran arraigo. En el Anexo, decidí incluir un esbozo general del proyecto artístico que se está desarrollando, para mostrar este otro proceso creativo dirigido a generar estrategias de participación iniciando con el reencuentro con la comunidad, con la intención de crear una visibilidad a través del arte.

En la siguiente fase de esta investigación, se continuará el trabajo de campo con las comunidades, incluyendo los migrantes en Distrito Federal y en algunas ciudades en Estados Unidos. El interés por los procesos transculturales desde el punto de vista

estético, ofrecerá un panorama para profundizar en cuestiones de los orígenes sincréticos, las formas de arraigo y representación de este fenómeno cultural. El estudio de imágenes que ellos mismos crean en sus aportes testimoniales, en sus acciones y en la utilización de medios electrónicos se vuelve un archivo del pasado y del presente, que habla de la continuidad y de los cambios constantes de esta tradición viva.

## ANEXO



Fig. 1 Fotografía en el MNAH para inauguración de exposición del juego de pelota. Fotografía de "El Oficial"

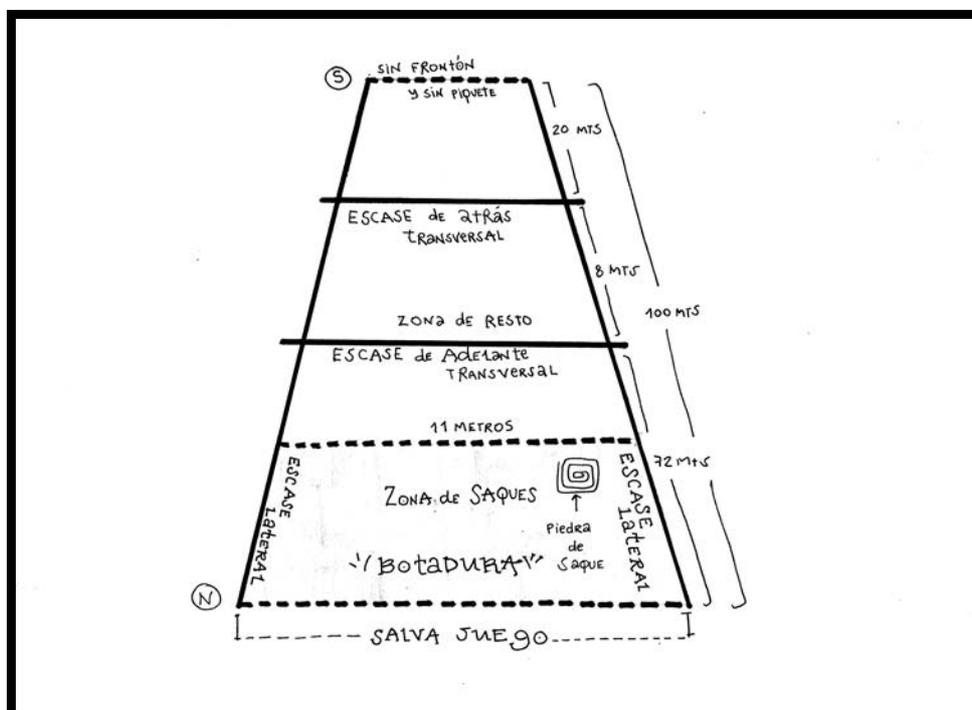


Fig. 2 Partes del pasajuego. Dibujo de la autora.

Figs. 4, 5 y 6 Diferentes tipos de guantes de la pelota mixteca. Fotografías de Samuel Padilla



Fig. 4 Guante para pelota de hule. Fotografía de Samuel Padilla.



Fig. 5 Guante de forro .Fotografía de Samuel Padilla.



Fig. 6 Guante para pelota de esponja. Fotografía de Samuel Padilla.



Fig. 7 Frente del guante en el *Pasajuego* de San Andrés, México, D.F., 2010. Fotografía Olar Zapata



Fig. 8 Inauguración en el Pasajuego de Chila, Oaxaca, 2011. Fotografía de la autora.

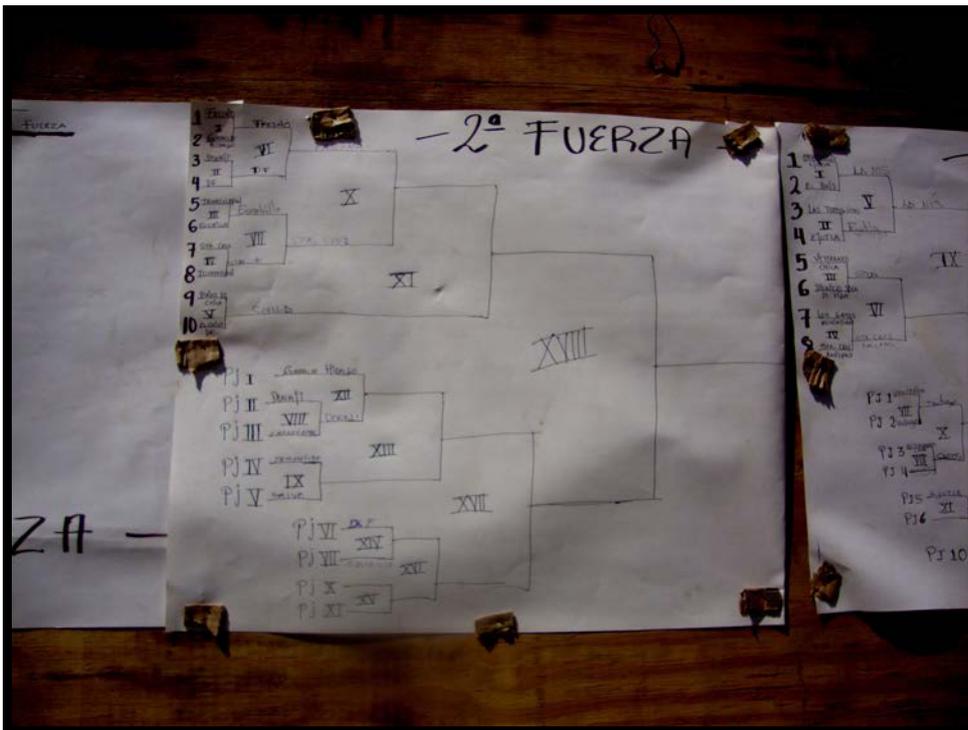


Fig. 9 Esquemas para organizar orden de las quintas. Fotografía de la autora.



Fig. 10 Don Mateo interpretando el corrido de la Pelota Mixteca. Fotografía de la autora.



Fig. 11 "El Culebra" acompañado por sus padres. Fotografía de la autora.



Fig. 12 Don Lino. Fotografía de la autora.

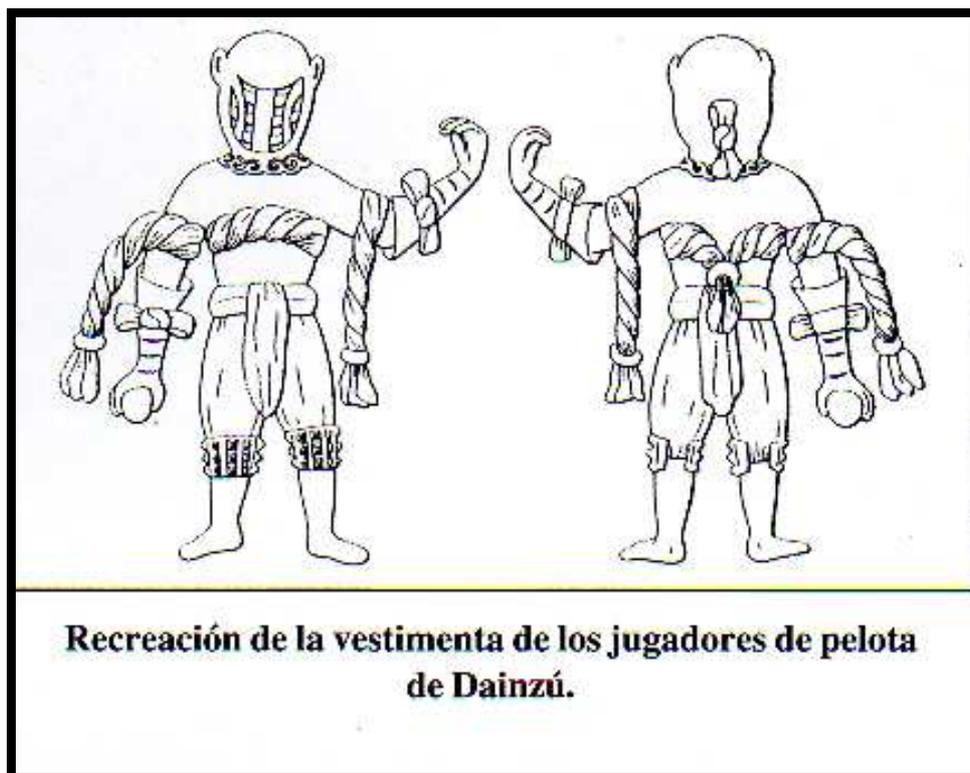


Fig. 13 Lápidas del sitio arqueológico de Dainzú, Oaxaca



Fig. 14 Guante de la edad media con la separación para cada uno de los dedos.



Fig. 15 Representación de un enfermo con lepra con mitones para sostener las carnes caídas.



Fig. 16 Guante de pelota mixteca, híbrido entre guante-mitón-manopla. Fotografía de Olar Zapata.



Fig. 17 Evolución del guante en sus tres primeras facetas, junto con primera pelota de hule. Fotografía de la autora.



Fig. 18 Guante con detalle de muñequera y ojillos. Fotografía de la autora. dejando ver las diferentes capas de cuero que lo conforman



Fig. 19 Marca inventada por Don Daniel Pacheco para firmar sus guantes. Fotografía de la autora.



Fig. 20 Actual pelota de hule. Fotografía de la autora.



Fig. 21 Guante con motivos prehispánicos. Fotografía de Jaime Rodríguez



Fig. 22 Cartel del programa del juego de pelota mixteca, Oaxaca, 1962. Fotografía de la autora.



Fig. 23 “El Oficial” con Don Mario platicando sobre el juego, en el patio del Tecnológico, Oaxaca, 2011. Fotografía de Olar Zapata

## Proyecto Artístico

A partir de este recorrido de aproximaciones, entendimiento, creación, intercambio, se propone una devolución de las experiencias vividas con esta comunidad activa. Con el interés de continuar con este proyecto tanto a nivel teórico como práctico, se esboza una propuesta artística de carácter colaborativo, que considero sintetiza las principales preocupaciones de construir una visibilidad a través del arte.

### 1. Visualización al interior



“La Vieja Guardia” en el Pasajuego del Tecnológico, Oaxaca. Fotografía de Olar Zapata.

Reencontrarnos nuevamente para mostrar el texto y el video con el primer registro de entrevistas. Los testimonios de este primer encuentro con jugadores, ex jugadores, el Güero serán proyectados en el pasajuego del Tecnológico en la Ciudad de Oaxaca, en un encuentro donde se pueda comunicar los objetivos de este proyecto y las posibilidades de alcance en metas a corto, mediano y largo plazo.

## 2. Visualización al exterior



Pared de frontón en el Pasajuego del Tecnológico, Oaxaca. Fotografía de Olar Zapata.

La sugerencia de proyección de la memoria visual en el sitio emblemático el Pasajuego del Tecnológico en la Ciudad de Oaxaca. A partir de lo que se genere en la entrega del primer registro de entrevistas, se continuará con las estrategias que aporten a las preocupaciones de la comunidad. Si la comunidad está de acuerdo, se realizará en un segundo evento donde se volverá a proyectar el registro audio visual, se realizara una exhibición del juego de pelota mixteca con la participación de los jugadores y ex jugadores que deseen acudir, y se llevaran a cabo charlas sobre sus experiencias y problemáticas en el mismo pasajuego de Tecnológico en la ciudad de Oaxaca. A este evento se invitarán a personajes de la vida cultural, política y social de Oaxaca, para que conozcan el juego y se interesen por la riqueza cultural que tiene esta manifestación.

### 3. Exposición



Álbum de fotos de "Viejo". Fotografía de Olar Zapata.

Una serie de personajes desconocidos para mí. Al ser nombrados por los ex jugadores recobran vida en una serie de imágenes de memoria, nostalgia y gozo por haber sido parte de ese grupo. La familia, los amigos y los rivales, todos capturados en ese instante para develarse en el presente en el que son mirados. Con el propósito de extender el concepto de arte como expresión de un fenómeno cultural vivo, con personas e historias, objetos y espacios que conforman una estética original, se propone la exposición del proceso de este proyecto en espacios artísticos. La materialización en fotografías, registros documentales, escritos e imágenes, mostrarán aspectos de su vida cotidiana en el juego, para crear una historia menos distanciada, y una expresión artística más revitalizada.

#### 4. Talleres y juegos



Hijita de la familia Arellanes, en Bajos de Chila, Oaxaca. Fotografía de la autora.

Como metas a mediano plazo se propondrán la creación de talleres itinerantes para el aprendizaje del juego de pelota mixteca, juegos de exhibición y juegos de los nuevos integrantes, para involucrar a la sociedad a través de la acción de jugar. La infancia y la mujer , grandes potencialidades para extender este juego.

## 5. Archivo-memoria



“El Oficial” en el Pasajuego del Tecnológico, Oaxaca. Fotografía de Olar Zapata.

Mirando aquello que yo no logro, en su interior “El Oficial” tiene acumuladas miles de historias de la época de oro que lo enorgullecen, que lo entristecen, pero que en la comunidad pelotera son veneradas. Un hombre que ha cuidado su cuerpo por la pasión al juego, porque el juego es mejor que la vida misma, ahí el tiempo, los personajes, el espacio son otros donde el movimiento, la rivalidad, el compañerismo, la emoción y la entrega son el paisaje nostálgico de este gran jugador. La creación de un archivo documental podrá contener un conjunto de soportes materiales y virtuales, que contendrá una serie de material bibliográfico y hemerográfico, -textos, imágenes y videos -, que irán desde lo académico a lo vivencial.

## 6. Plataforma virtual



“El Sombra” en Bajos de Chila, Oaxaca. Fotografía de la autora.

“El Sombra”, jugador residente en Estados Unidos, me pide que lo fotografíe, me da sus datos de su correo electrónico, a la fecha no he tenido noticias de él, quería que platicáramos más. El Güero me contó que toda su familia es de tradición pelotera, y se dice que su sobrina es una gran jugadora. El crear un espacio en común ya sea en una página o blog, ayudará a mantener una plataforma virtual de visualización, punto de encuentro con gente externa al juego, y con las personas que lo practican, los migrantes y los oriundos, para que compartan sus experiencias.

## 7. Documental



“El Oficial”, Don Mario y Fernanda Soler conversando en el Pasajuego del Tecnológico, Oaxaca. Fotografía de Olar Zapata.

Se pretende realizar un documental en video, la propuesta reflejará el proceso del proyecto en su conjunto, registrando el intercambio de experiencias, el acercamiento y el conocimiento de este fenómeno cultural. La introducción a este ambiente, hacia la creación de vínculos de confianza. Las entrevistas con los testimonios, la combinación de las imágenes visuales y sonoras, junto con las expresiones corporales y sensoriales que aportarán una mirada más próxima y artística al juego de pelota mixteca. Se pretende enriquecer el documental con el registro y testimonio de las personas que practican el juego de pelota no solo en Oaxaca, también en el D.F. y en Estados Unidos. Se buscará difundir al máximo el documental en festivales nacionales e internacionales, así como su distribución en cinetecas, bibliotecas, museos y centros culturales.

## 8. Video postales



“Petróleo” en el Pasajuego del Tecnológico, Oaxaca. Fotografía de Olar Zapata.

El “Petróleo” me cuenta que tiene un amigo que le dicen el “Pálido”, tiene un montón de cintas en super 8 sobre diferentes juegos de la pelota mixteca. La búsqueda debe continuar en Distrito Federal. Me imagino las películas y quiero verlas pronto, quiero saber cómo se ven a sí mismos, qué es lo importante para este capturista de memorias. Otra idea, surge de la posible conexión con el juego de pelota vasca, con la intención de realizar diálogos de enriquecimiento entre personas que practican juegos que tienen puntos de encuentro con la pelota mixteca, como la pelota vasca y la pelota valenciana. Se buscará que gente del País Vasco, la comunidad Valenciana y México se comunique enviando videos a manera de postales, creando puentes culturales y artísticos que rompan prejuicios, acerquen culturas y visualicen las prácticas de estos juegos fuera de sus fronteras.

## BIBLIOGRAFÍA

AGUAYO, Fernando y Lourdes, Roca, *Imágenes e investigación social*, México, Historia social y cultural, Instituto de Investigaciones Dr. José María Luis Mora, 2005.

APPADURAI, Arjun, *The Social Life of Things: Commodities in a Cultural Perspective*, Cambridge, University Press, 1988.

ARDÈVOL, Elisenda, *La búsqueda de la mirada. Antropología visual y cine etnográfico*, Barcelona, Editorial UOC, 2006.

ARDÈVOL, Elisenda, *Representación y cine etnográfico*, Barcelona, Universidad Autònoma de Barcelona, Grup de Recerca i Estudis Sociojurídics, Laboratori Audiovisual en Ciències Socials, 1995.

BANKS, Marcus y Howard, Morphy, *Rethinking visual anthropology*, Yale, University Press, 1999.

BARTRA, Roger "Sonata etnográfica en no bemol" en *Museo Nacional de Antropología, México, Libro conmemorativo del 40 aniversario*, México, D.F., Conaculta, INAH, DGE, Equilibrista, Turner, 2004, p. 331-347.

BERGER, Martin, "El juego de pelota mixteca: tradición, cambio y continuidad cultural" en *Itinerarios*, México, Vol. 12, 2010, pp. 157-177.

BERROJALBIZ, Fernando, "De la pelota vasca al rebote mexicano: una historia olvidada", en Garritz, Amaya, (coord.) *Aportaciones e integración de los vascos a la sociedad mexicana en los siglos XIX-XXI*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Históricas, Centro Vasco Euskal Etxea, 2008, pp. 425-450.

BOLAÑOS CACHO, Raúl, *Reglamento de la Pelota Mixteca*, Oaxaca, Dirección de Educación Física, 1946.

BOURRIAUD, Nicolás, *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, Los Sentidos/Artes Visuales, 2006.

CAILLOIS, Roger, *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1994.

CASTRO, LEAL, M., *El juego de pelota: una tradición prehispánica viva*, Instituto Nacional de Antropología e Historia, México, 1986.

COOTE, Jeremy y Anthony Shelton, *Anthropology Art and Aesthetics*, Oxford, Clarendon Press, 1992.

CORTÉS, Efraín, “El juego de la pelota mixteca” en *El juego de pelota en el México precolombino y su pervivencia en la actualidad*, Barcelona, Museo Etnològic, Ajuntament de Barcelona, 1992, pp. 169-173.

DEL ÀNGEL, Varinia, *El juego de pelota mixteca*, México, Castillo, 2005.

ESPINOSA, Elia, *Jesús Helguera y su pintura, una reflexión*, México, UNAM, IIE, 2004.

FLORES, Carlos Y., “Video indígena y antropología compartida: una experiencia colaborativa con videastas maya-q’eqchi’ de Guatemala” en *Liminar. Estudios Sociales y Humanísticos*, San Cristóbal de las Casas, México, diciembre, año/vol. III, número 002, Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, 2005, pp. 7-20.

FLORES, Genoveva, “Tequio, identidad y comunicación entre migrantes oaxaqueños”, en *Amérique Latine Histoire et Mémoire*, Francia, Les Cahiers ALHIM, 2004, p. 8.

GARCÍA CANCLINI, Nestor, *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*, México, Grijalbo, 1989.

GEERTZ, Clifford, “El arte como sistema cultural” en *Conocimiento local, ensayos sobre la interpretación de las culturas*, Buenos Aires, Ediciones Paidós, 1994, pp. 117-147.

GONZÁLEZ, Abrisketa, Olatz, *Pelota vasca. Un ritual, una estética*, Bilbao, Muelle de Uribitarte Editores, 2005.

HALL, Stuart y Paul du Gay, *Cuestiones de identidad cultural*, Buenos Aires, Madrid, Amorrortu Editores, 2003.

INZÚA CANALES, V. “Algunas supervivencias actuales de los juegos de pelota prehispánicos” en *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*, Ed. Premia, pp. 58-123, México, 1985.

KOPYTOFF, Igor, “The Cultural Biography of Things: Commoditization as Process” en *The Social Life of Things: Commodities in a Cultural Perspective*, Cambridge, University Press, 1988, pp. 64-94.

LEYEENAR, Teodoro, “Los tres ulamas del siglo XX. Sobrevivencias del ullamaliztli, el juego de pelota prehispánico mesoamericano” en *El juego de pelota en Mesoamérica. Raíces y supervivencia*, coordinado por Uriarte, María Teresa, siglo XXI, México, 1992.

MACDOUGALL, David, “Transcultural Cinema”, Princeton University Press, 1998, en *Antípoda*, traducción de Juan Manuel Espinosa, México, No. 9, julio-diciembre, 2009, pp. 47 -88.

OLIVEROS, Arturo, “Dainzú-Macuilxóchitl” en *Arqueología Mexicana*, Oaxaca, Vol. V, Núm. 26, pp. 24-29

PALMA, Francisco, *Bola Ludens*, México, Jornadas de Antropología Visual, UACM, Universidad del Claustro de Sor Juana, 2008.

PEIRANO, María Paz, "Reflexiones en torno a la obra de Mekas y el cine de ensayo como etnografía experimental" en *Revista Chilena de Antropología Visual*, Santiago, número 12, diciembre, 2008, pp. 31-47.

PERALTA, Espiridión, *Reglamento de juego de pelota*, Oaxaca, 1903.

PÉREZ, Cornelio, "Presentación sobre el Juego de Pelota" en *Boletín Biblioteca Juan Comas*, México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, UNAM, número 7, 1997, p. 1.

ROCHÍN, Roberto, *Ulama. El juego de la vida y la muerte*, México, Edición Rochín y Julia de la Fuente, 2010.

ROUCH, Jean, "Our Totemic Ancestors and Crazy Masters" en Hockings, Paul, *Principles of Visual Anthropology*, Berlin, New York, Mouton de Gruyter, 2003, pp. 217-232.

SCHEINMAN, Diane, "The Dialogic Imagination of Jean Rouch. Covert Conversations in *Les maîtres fous* » en Grant, Barry y Jeannette Sloniowski, *Documenting the Documentary. Close Readings of Documentary Film and Video*, Detroit, Wayne State University Press, 1998, pp.188-203.

SHEFFELER, Lillian. *El juego de pelota prehispánico y sus supervivencias actuales*, México, La Red Jonas, Premia Editores/ Dirección General de las Culturas Populares.

STRUTT, Joseph, *Sports and pastimes of the people of England*, Londres, T. Benslet Bolt Court, 1810.

TALADOIRE, Eric, "El juego de pelota precolombino" en *Revista Arqueología Mexicana*, México, agosto-septiembre, 1994, Vol. II, núm.9.

TUROK, Marta, "El juego de pelota en la actualidad" en *Revista Arqueología Mexicana*, México, 2000, Vol. VIII, núm. 43, pp. 58 – 65.

URIARTE, Teresa, "Práctica y símbolos del juego de pelota" en *Revista Arqueología Mexicana*, vol. VIII, no. 44 marzo-abril 2000, p. 50.

\_\_\_\_\_ Pelota mixteca. Reglas oficiales de pelota mixteca, México, Dirección General de Acción Deportiva. Departamento del Distrito Federal, 1966.

