IV Jornadas de Antropología Visual, 2009.



"Bola Ludens: La diversidad del juego de pelota en México" es una exposición de fotografía antropológica sobre el juego de pelota tradicional, del fotógrafo y antropólogo Francisco Palma Laguna. Se presentó durante las IV Jornadas de Antropología Visual en la UACM y en la UCSJ, en 2008.

Comentarios de Fabrizio Mejía Madrid y Juan Villoro.

{highslide type="slideshow-controlbar" url="expos/bola_ludens/antebrazo_1.jpg,expos/bola_ludens/antebrazo_2.jpg,expos/bola_ludens/antebrazo_3.jpg,expos/bola_ludens/thumbnails/thumb_antebrazo_6.jpg,expos/bola_ludens/antebrazo_5.jpg,expos/bola_ludens/mixteca_1.jpg,expos/bola_ludens/antebrazo_4.jpg,expos/bola_ludens/mixteca_2.jpg,expos/bola_ludens/mixteca_3.jpg,expos/bola_ludens/mixteca_4.jpg,expos/bola_ludens/mixteca_5.jpg,expos/bola_ludens/mixteca_6.jpg,expos/bola_ludens/mixteca_7.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_02.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_03.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_04.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_05.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_06.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_07.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_08.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_09.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_10.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_11.jpg,expos/bola_ludens/tarahumara_1.jpg,expos/bola_ludens/tarahumara_2.jpg,expos/bola_ludens/tarahumara_3.jpg,expos/bola_ludens/tarahumara_4.jpg,expos/bola_ludens/tarahumara_5.jpg,expos/bola_ludens/tarahumara_6.jpg,expos/bola_ludens/purhpecha_01.jpg" width=150 positions="top, right"}Clic para ver en slideshow{/highslide}

Una pasión solar

Fabrizio Mejía Madrid

Como a ningún otro deporte, al futbol se le toma como indicio de una manera de ser nacional: las defensas italianas tienen reminiscencias de las murallas romanas, los ingleses juegan con rigidez, los alemanes con disciplina, los argentinos hacen todo tipo de trapacerías y hasta meten goles con la mano, los brasileños son despreocupados y lucen sus habilidades rítmicas.

Las fotografías de Francisco Palma Lagunas ---nombre que envidiarían los personajes de García Márquez--- me dejan claro el indicio de lo mexicano en los balones: su carácter cósmico. No importa si es el jockey purépecha, el tenis mixteco, o el futbol de antebrazo que se juega en Sinaloa, las imágenes alcanzan a decirnos que detrás del imaginario de hombres o mujeres jugando con un balón existe la intención de reproducir el misterio de los astros, el día y la noche, los cometas. Para los mexicanos el futbol sería, entonces, una pregunta sin respuesta. Un miedo cósmico, una fiesta de las incertidumbres, una lucha que va más allá de lo deportivo, mucho más arriba, en las constelaciones. El futbol es el deporte nacional, no porque seamos buenos para ello, sino porque no podemos evitar preguntarnos por nuestro lugar en el universo. Claro, y cuando perdemos, que es tarde o temprano en los octavos de final, siempre sonará el inconsciente de la soledad y el laberinto: ¿No sabemos ganar? ¿Perder es una religión mexicana, la de echarle ganas?

Encuentro en las bellas fotografías de Francisco Palma Lagunas una explicación a ese otro presidencialismo: pensar que el entrenador del equipo es responsable de que se gane o de que se pierda. Queda ahí la intervención de los curanderos que dan peyote a los competidores de la carrera con pelota de los tarahumaras. Compiten entre ellos, los curanderos, a través de los jugadores. Duelo de magias, tácticas, conjuro de la fuerza del otro. Y las fotos nos devuelven de muchas maneras a lo esencial del juego con balón: en el fondo se trata de la celebración de una guerra. Una guerra que no sólo se juega en las canchas importantes con franquicias de zapatos deportivos atrás, y federaciones nacionales adelante, sino que se desarrolla todo el tiempo, en las calles, los parques, las playas, los lotes baldíos por todo el mundo. Una guerra que tiene reglas tan variadas como la comunidad que la juega: el equipo y su contrario. Una guerra que sigue teniendo dimensiones épicas para los espectadores en los grandes mundiales o copas regionales y que sigue teniendo dimensiones épicas para los propios jugadores de la esquina del barrio, la cancha de la primaria, el descampado en la montaña que juegan con lo que sea: pelotas de hule, trapo, un suéter amarrado. A este caso, al de las comunidades indígenas mexicanas, se le aplica un heroísmo más: es el vínculo con la tradición, aunque se sea un mixteco de California. La cosa es jugar. La cosa es seguir jugando al cosmos.

Los gemelos prodigiosos

Por Juan Villoro

La segunda de las cuatro partes del Popol Vuh contienen los elementos fundamentales de la literatura fantástica y la épica; sin embargo, quien piense que todo libro sagrado esta "completo", se quedara con la impresión de una saga detenida. Obra de salvamento, escrita para fijar tradiciones con un mínimo de recursos, el Libro de la Comunidad maya quiché ofrece sólo el corazón de la historia: más que una escritura a la que no se le pude quitar un signo sin cambiar el sentido del mundo, es el guión, el repertorio de contraseñas para que otros cuenten la historia. Las palabras aguardan, descarnadas, secas, la voz que las encienda.

¿Qué dice, pues, la segunda parte? sin los relámpagos de los relatores orales mayas, la historia es la siguiente.

"Hun-Hunahpú y Vucub-Hunahpú se ocupaban solamente de jugar a los dados y a la pelota todos los días." Vivían en un jardín de lances exactos y combinaciones numéricas. Mientras tanto, sus hijos tocaban las flautas y sometían a las fieras con la puntería de sus cerbatanas. Un día, los señores de Xibalbá, el inframundo, se quejaron del alboroto que se hacía sobres sus cabezas: la pelota de hule retumbaba en el patio de juego. Hartos de la algarabía ajena, los señores de Xibalbá enviaron un mensaje con cuatro búhos: retaban a un partido a los hermanos Hunahpú.

Los hermanos cometieron un error al partir a Xibalbá: dejaron la pelota en casa de su madre. Después de descender las escarpadas escalinatas del submundo, atravesaron el río de los guijarros afilados y el río de las aguas de sangre hasta llegar al cruce de los cuatro caminos. El Rojo, el Negro, el Blanco, el Amarillo. Tomaron el camino negro. Con su manera escueta de presentar los nudos dramáticos, el Popol Vuh dice: "Y allí fueron vencidos." Los señores del inframundo jugaban en su propio patio y con su propia pelota. Más que a un partido, los hermanos habían ido al sacrificio. Sus cuerpos fueron mutilados y la cabeza de Hun-Hunahpú colgada de un árbol.

Aquel árbol nunca había dado frutos. Entre las ramas secas, la cabeza era una atroz reminiscencia de la pelota dejada en casa. De pronto el árbol empezó a dar frutos redondos, tantos que fue imposible distinguir la cabeza entre ellos. Los señores de Xibalbá prohibieron que la gente recogiera aquellos frutos enemigos.

La desobediente se llamaba Ixquic. Cuando llegó al árbol una voz le dijo que los frutos eran calaveras. “¿Por ventura los deseas?” “Sí, los deseo”, contesto, y una calavera escupió en su mano. “En mi saliva y mi baba te he dado mi descendencia”, dijo el árbol.

Así fue como Ixquic quedo embarazada de los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué. Obviamente nadie creyó la historia del árbol: fue repudiada por los suyos y heredó a sus hijos el estigma de su origen sobrenatural. Según conviene a la épica, Hunahpú e Ixbalanqué crecieron como los descastados de la tribu. Muchos años después, un ratón les contó la historia de su padre y de su derrota en el patio del inframundo.

El ratón los condujo a la pelota que seguía colgada en casa de la abuela y cortó la cuerda con los dientes. Una mañana, para espanto de los familiares y disgusto de los de Xibalbá, el hule botó en el patio. “¿Quiénes son esos que vuelven a jugar sobre nuestras cabezas y que nos molestan con el tropel que hacen?”, preguntaron los señores del inframundo. Los gemelos, que hasta entonces llevaban una oscura existencia, dijeron sus nombres en voz alta. Fueron retados a jugar dentro de siete días. De nada sirvió recordar la legendaria muerte de Hun-Hunahpú, de nada enumerar las virtudes de sus enemigos. Los gemelos tenían que cumplir su destino. Como en las grandes contiendas, jugarían contra las apuestas.

Los hermanos, los dobles y los gemelos atraviesan la mitología y la historia del deporte como raudos arquetipos. El juego de pelota es una puesta en escena de la dualidad; los hermanos Vucub y Hun-Hunahpú ejercían la fascinación de la sangre compartida, pero no eran idénticos. En cambio los gemelos Hunahpú e Ixbalanqué se presentaron como insensatos reflejos de sí mismos.

Al final del camino Negro, exigieron jugar con su pelota. De nuevo, el Popol Vuh escatima la partida. Podemos suponer que los gemelos jugaron como un solo cuerpo desdoblado hasta que la pelota de hule atravesó el anillo de Xibalbá. “Y he aquí cómo ensalzaron la memoria de sus padres, a quienes habían dejado y dejaron allá en el Sacrificadero del juego de pelota: ‘Vosotros seréis invocados’, les dijeron sus hijos, cuando se fortaleció su corazón. ‘Seréis los primeros en levantaros y seréis adorados los primeros por los hijos esclarecidos, por los vasallos civilizados. Vuestros nombres no se perderán’.”

La venganza se había consumado, pero sólo en el juego. Los gemelos fueron torturados en la Casa de los Tigres, la Casa de las Navajas, la Casa de los Murciélagos y no escaparon a la muerte en el inframundo. Al subir al cielo uno se convirtió en el sol y otro en la luna. Desde

entonces se persiguen en el juego de pelota: un anillo conduce al día y otro a la noche. El hule salta y sus botes son latidos: amanece, oscurece. Hunahpú e Ixbalanqué no han dejado de jugar.

* Fragmento del texto “El patio del mundo” publicado originalmente en el libro Los once de la tribu, Editorial Aguilar, Colección Nuevo Siglo, México, 1995.