

**LA PUESTA EN JUEGO DE LA INTERACCIÓN SOCIAL:
NOTAS TEÓRICAS SOBRE EL JUEGO Y APUNTES
ETNOGRÁFICOS SOBRE LAS RIÑAS DE GALLOS ***

*Setting Social Interaction into Motion: Theoretical Reflections
on Play and Ethnographic Notes on Cockfights*

DAVID E. ARIAS MARÍN **

Pontificia Universidad Javeriana · Bogotá

*El presente artículo se basa en un trabajo de observación efectuado entre los años 2002 y 2003 en gallerías de Manizales y del municipio de Neira, departamento de Caldas, y en dos gallerías de los barrios Héroes y Fontibón de la ciudad de Bogotá.

** davideariasma@yahoo.com

Artículo de investigación recibido: 2 de noviembre del 2011 · aprobado: 22 de enero del 2012

RESUMEN

El artículo se divide en dos partes: la primera, reseña los aportes conceptuales al estudio del juego como fenómeno social y cultural, así como los enfoques predominantes en las ciencias sociales que lo explican; la segunda parte, basada en un ejercicio de observación, presenta aspectos generales de las riñas de gallos: su ambiente, las conductas de los jugadores, los momentos de interacción y los tipos de apuestas que se presentan en tal actividad.

Palabras clave: *galleras, interacción social, juego, masculinidad, riña de gallos.*

ABSTRACT

The article is divided into two parts. The first part reviews conceptual contributions to the study of play as a social and cultural phenomenon, as well as the predominant social scientific approaches to the same. The second part, based on an observation exercise, shows general aspects of cockfights: their environment, the behavior of the players, the moments of interaction, and the types of betting characteristic of that activity.

Keywords: *cockfight, cockpits, game, masculinity, social interaction.*

INTRODUCCIÓN

¿Qué es el juego? ¿Cuáles son sus principales características? ¿Cuáles son las motivaciones de los jugadores? ¿Es el juego algo serio? ¿O es la vida como un juego? ¿Cómo se expresan la cultura y la sociedad en un juego? Estas y muchas otras preguntas han sido planteadas en diferentes estudios acerca del juego. El propósito de este artículo no es resolverlas, tan solo pretende plantear algunas inquietudes y cabos sueltos que otros estudios podrán responder, atar y profundizar.

En la primera parte presento los aportes conceptuales de autores como Huizinga (1957), Hollis (1998), Goffman (1970a, 1970b, 1971, 1979), Caillois (1986), Bourdieu (1977, 1995) y Elías y Dunning (1992), entre otros, al estudio del juego. No voy demasiado lejos en discusiones ni controversias con sus puntos de vista, solo busco reseñar sus opiniones en torno al juego. La segunda parte sintetiza un conjunto de anotaciones tomadas durante el transcurso de un ejercicio de observación realizado hacia el año 2002 en distintas galleras de las ciudades de Bogotá, Manizales y del municipio de Neira, en el departamento de Caldas. Mientras que la primera parte tiene por objetivo reseñar algunos elementos teóricos que permiten entender aspectos clave del juego, la segunda sirve como excusa para reflexionar sobre la naturaleza de un juego de azar —las riñas de gallos— y para formular diversas inquietudes en torno a temas antropológicos tales como la relación entre hombres y animales (Geertz, 1987; Mullin, 1999; Páramo Bonilla, 2009), la puesta en juego de la masculinidad, el carácter ritual y teatral de la riña de gallos y, por supuesto, la relación entre juego y cultura (Beeman, 1993; Suárez Guava, 2009).

EL JUEGO EN LAS CIENCIAS SOCIALES

Como tema de estudio, el juego ha sido abordado desde distintos puntos de vista según la ciencia social de la que se trate. Los psicólogos, por ejemplo, han destacado su importancia en la afirmación de sí de los individuos y en la formación de su carácter, así como en los procesos de aprendizaje de los niños (Caillois, 1986, p. 11). Por su parte, los economistas han hecho énfasis en la teoría económica del juego, la cual resalta el aspecto racional del comportamiento de los agentes o jugadores en la toma de decisiones, “no en el sentido moral, sino en el sentido de lo que más apoyará los intereses de un jugador” (Davis, 1971, p. 22;

véase también en Von Neumann y Morgenstern, 1980). La perspectiva económica destaca la racionalidad de los jugadores, los cuales, según esta teoría, optimizan sus beneficios de acuerdo con las probabilidades y posibilidades que ofrece el juego. Este punto de vista, que goza de amplia popularidad entre los analistas, es cuestionado por Hollis (1998), quien se pregunta por la supuesta relación que existiría entre “el análisis abstracto de un mundo ideal-típico habitado por agentes idealmente racionales con nuestro mundo cotidiano de personas no idealizadas” (p. 155). La teoría de juegos, según Hollis, “analiza las estratégicas elecciones racionales en un escenario de tipo ideal en el cual cada agente racional sabe, además de otras cosas, que los agentes son racionales” (1998, p. 131). El problema de esta perspectiva es que, al no ocuparse del comportamiento moral, deja de lado una parte considerable de las motivaciones personales de los jugadores.

El antropólogo Gregory Bateson (1998, p. 208) propone una definición del juego en la que es presentado como:

[...] un fenómeno en el cual las acciones del juego están relacionadas con o denotan acciones de ‘no juego’ [...]. Por consiguiente, nos encontramos en el juego con un caso de señales que están en lugar de otros sucesos, y parece, por ello, que la evolución del juego debió ser un paso importante en la comunicación.

Esta definición conduce a la identificación de una de las características más importantes del juego: su condición de simulacro.

En 1938, Johan Huizinga publicó *Homo ludens*, obra en la cual el autor explora la posibilidad de estudiar “en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”. Huizinga (1957, p. 45) examina los componentes lúdicos de aspectos sociales como el derecho, la guerra, la religión y las artes a través de la historia y propone, además, la siguiente definición del juego:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que origina asociaciones que propenden a rodearse de misterio o

a disfraces para destacarse del mundo habitual [...]. El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espacios determinados, según reglas absolutamente obligatorias aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

A la luz de esta definición podemos identificar otras dimensiones esenciales del juego: su historicidad, su importancia en términos socioculturales y, de nuevo, el juego en cuanto simulacro, es decir, como actividad artificialmente separada de la vida corriente. Al decir que no hay en el juego interés material ni se obtiene de él provecho alguno, Huizinga parece olvidar los juegos de azar, en los que hay dinero y apuestas de por medio. Sin embargo, el estudio de Caillois (1986, pp. 30-31) sale al paso para explicar esta omisión de Huizinga:

En algunas de sus manifestaciones, el juego es por el contrario lucrativo o ruinoso a un grado extremo y está destinado a serlo, lo cual no impide que esa característica se avenga con el hecho de que, incluso en su forma de juego por dinero, el juego siga siendo rigurosamente improductivo. En el mejor de los casos, la suma de ganancias no podría sino igualar la suma de las pérdidas de los demás jugadores [...]. Hay desplazamiento de propiedad, pero no producción de bienes.

A este mismo respecto, Morton Davis (1971, p. 28) expone:

El término 'suma cero' se deriva de los juegos de salón tales como el póker en el que la riqueza ni se crea ni se destruye. Así, pues, si se desea ganar dinero, deberá ganarse de otro jugador. Después que se termina el juego, la suma de las ganancias es siempre cero.

Los análisis de Caillois y de Davis toman en cuenta el conjunto de la situación, por encima del punto de vista de los participantes, pero esto no significa que los jugadores no tengan intereses materiales y que no perciban el juego como algo productivo. La relación entre ganancias y pérdidas del juego y las emociones que genera pueden tornarse más complejas, a juzgar por el caso de Richard Minster, felón inglés de clase alta del siglo XVIII, citado por Wykes (1968, pp. 18-19):

Una noche, durante la Epifanía, padecí la pérdida de dinero más fuerte de toda mi maldita vida, y tuve que volver por fuerza al mundo en que ahora me encuentro para quedar liberado mediante mi propia condenación. Durante aquella semana había perdido, recuperado y vuelto a perder y, según mis cálculos, estaba bastante equilibrado. Las joyas de mi amante, que ella estimaba, habían desaparecido, pero en un arranque de generosidad le compré más. Yací junto a ella y la había encantado con mi alegría y su libertinaje. Pero aún entonces la locura estaba en mí como una enfermedad crónica y por fuerza hube de volver aquel sábado con la idea de perder cuanto poseía. ¡Perder! Digo... porque en mis pensamientos estaba la sensación de un animal, de un fornicador que sufre que una doncella le maneje a su antojo, a cada jugada de los dados que me hacía perder una fortuna; un torbellino crecía dentro de mí, aplacado cada vez por un tanto ganador...

Jugué con Mountgarde y Hilbery y les gané noventa guineas en una hora, tomándoles pagarés pues estaban sin blanca... Mis ganancias me aburrían, y desesperado, subí la puesta. Seguí ganando. Y así fue la cosa durante toda la noche. En un instante tuve sobre mí un crédito de quince mil guineas y seguía sin que me saliera un dado perdedor en todo ese tiempo.

La habitación estaba llena de rumores de ¡Maldición!, ¡Condenación!, y cosas parecidas. Todos nos habíamos quitado las levitas y dejado las espadas, y la habitación estaba cargada de vapores de vino y sebo. Era un salvaje de depravación y en medio de ella me alzaba yo rodeado de mi fortuna, mientras algunos jugadores me tocaban y corrían a sus propias mesas para ver cómo se mostraba entonces su suerte. Yo me sentía como si marchara triunfal contra la fortuna. Pero en mi corazón estaba desesperado porque estaba ganando una batalla que quería perder.

Al fin, hacia el amanecer (así creo; no tenía noción del tiempo) recogí mis ganancias... pagarés, oro, joyas, pelucas y todo cuanto los perdedores habían reunido para enjugar sus pérdidas y les grité que escucharan mi última puesta. Perdí en la tirada y apenas puedo describir la sensación de alivio que me inundó. Era como estar en paz con el duro mundo al que ahora debo volver.

Cabe llamar la atención sobre el vínculo que en este testimonio se percibe entre el juego y la conducta salvaje o animal, y a su vez, entre el juego, la locura y la enfermedad. Podría decirse incluso que se trata más bien de una cadena de categorías que comienza con el juego y pasa por el estado animal o salvaje. Vale la pena recordar que el “salvaje” fue definido alguna vez por los antiguos griegos como ese ser que se halla a mitad de camino entre lo humano y lo animal, dudándose así de su condición humana (Bartra, 1998), y que a su vez deriva por otros caminos hacia la locura o la enfermedad. El testimonio, además, transmite la atmósfera del ambiente sórdido que suele acompañar la práctica de los juegos de azar. Tal conexión obliga a plantear la necesidad de desarrollar en estudios posteriores el vínculo entre juego, locura y enfermedad, así como entre lo humano y lo animal.

LA NATURALEZA DEL JUEGO

Roger Caillois (1986) establece seis propiedades que definen la naturaleza del juego: según él, el juego es libre, puesto que el jugador participa voluntariamente y no por obligación; es reglamentado, porque consiste en un sistema de reglas; improductivo, porque, como ya vimos, no crea cosas nuevas y solo produce desplazamiento de riquezas; separado de la vida real, porque se trata de una ocasión apartada de la rutina diaria de las personas; incierto, porque nunca se conoce de antemano su resultado (y he ahí otra cuestión por la que la teoría económica de juegos no resulta del todo convincente), y ficticio, porque supone un universo artificial donde lo que ocurre supuestamente no es serio ni trascendente. Esta última característica debe tomarse con reserva, especialmente si pensamos en el punto de vista de los jugadores.

Teniendo en cuenta la actitud y las destrezas que ponen en juego los participantes, Caillois idea una clasificación de los juegos según la cual estos son de cuatro tipos: 1) juegos de competencia, que dan origen a los deportes, en los que prima la destreza y habilidades de los jugadores, individuales o colectivas; 2) juegos de azar, en los que el jugador debe confiar su suerte a otros agentes (dados, cartas, gallos); 3) juegos de simulacro, en los que el jugador representa un papel que no es el que desempeña en su vida “real” y en los que fingir es la regla y

4) juegos de vértigo, en los que el jugador se entrega a los ascensos y descensos desde grandes alturas, o a volteretas desenfrenadas sin que apenas pueda tener control de sí mismo.

Desde un enfoque interaccionista, el juego forma parte del tipo de situaciones que Erving Goffman (citado en Geertz, 1987) describe como “reuniones focalizadas”: un tipo de actividad en la que el juego se convierte así en la meta misma, centro y objetivo de la reunión; razón y fin por los cuales se congregan las personas en determinado lugar al mismo tiempo. Las reuniones focalizadas son definidas como “un conjunto de personas entregadas a un flujo común de actividad y relacionadas entre sí en virtud de ese flujo” (en Geertz, 1987, p. 348), reuniones que son “algo no lo suficientemente vertebrado para ser llamado un grupo y no lo suficientemente carente de estructura para ser llamado una multitud” (Ibíd.), reuniones que, en fin, se dispersan una y otra vez.

En los juegos, las relaciones entre los participantes oscilan entre la solidaridad y la rivalidad, la integración y la diferenciación, la cohesión y la división. Los jugadores se disponen a llevar a cabo su reunión, expresan así su interés por el juego y, en cierto sentido, su solidaridad. Pero una vez se inicia el juego, se compite, se pierde o se gana, y en algunos se empata. La solidaridad se establece a partir del interés compartido, pero también se da desde el momento en que los jugadores aceptan las reglas del juego, que es lo que los define como buenos jugadores. Los participantes parten en igualdad de condiciones; no obstante, el objetivo de todo juego consiste en romper esa igualdad establecida por las reglas. Así, mientras en el discurso las sociedades humanas se plantean como objetivo eliminar las desigualdades entre los individuos, el juego presenta un propósito contrario: la lucha se centra en cómo romper ese equilibrio que existe al inicio de la contienda. El juego no busca la nivelación entre los participantes más que al comienzo, su principal interés reside en crear desequilibrios a partir de una situación de justicia y equilibrio. Es un dispositivo social y cultural que oculta tanto como revela las motivaciones profundas de una sociedad; las cuales, por razones de espacio, no puedo entrar a desarrollar.

Respecto a las pautas de conducta observadas en el juego, Norbert Elías y Eric Dunning (1992, p. 26) sostienen:

[...] las actividades recreativas son una clase de actividades en las cuales, más que en ninguna otra, la contención rutinaria de las

emociones puede hasta cierto punto relajarse públicamente y con el beneplácito social. En ellas puede el individuo hallar la oportunidad de sentir emociones placenteras de mediana fuerza sin peligro para él y sin peligro ni compromiso constante para los otros, mientras que en otras esferas de la vida, las actividades acompañadas de afectos poderosos y profundos, o bien comprometen a la persona más allá del momento en que se produjo la excitación de sus emociones, o bien la exponen a serios peligros y riesgos.

Esto se debe, según los autores, a que en las actividades no recreativas las acciones de las personas están orientadas en función de otras, lo cual obliga a conservar un mayor control de las propias emociones; en tanto que en las actividades recreativas las acciones individuales están orientadas a la satisfacción de los placeres personales, y existe por ello un margen más amplio de libertad en lo que concierne a la expresión de las emociones.

Sin embargo, los juegos nunca plantean una libertad absoluta para quienes participan en ellos. Para Roger Caillois (1986, p. 11), “todo juego es un sistema de reglas. Estas definen lo que es o no es juego, decir lo permitido y lo prohibido. A la vez, esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables”. Según Caillois (1986, p. 33):

Las leyes confusas y complicadas de la vida ordinaria se sustituyen, en ese espacio definido y durante ese tiempo determinado, por reglas precisas, arbitrarias e irrecusables, que es preciso aceptar como tales y que presiden el desarrollo correcto de la partida.

Es así como el juego, además de ser tomado en serio por las personas, presenta dos aspectos contradictorios: la aparente necesidad de relajar el comportamiento en público para dejar de lado las cortesías y obligaciones que implica “la vida seria”, frente a la aceptación y el seguimiento de una serie de reglas y prohibiciones instauradas y necesarias para que el juego no se dañe ni se interrumpa. ¿Es cierto entonces que las personas buscan liberarse de las tensiones de la vida cotidiana por medio de los juegos? ¿Qué clase de libertad sería la que se experimenta a través del juego?

Parte de la respuesta la hallamos en la obra de Elías y Dunning (1992, p. 106), quienes sostienen que:

Lo que los humanos buscan en sus actividades recreativas miméticas no es liberarse de las tensiones sino, por el contrario, sentir un tipo concreto de tensión, una forma de excitación asociada a menudo con el temor, la tristeza y otras emociones que trataríamos de evitar en la vida diaria.

Podemos interrogarnos si el incremento del tiempo de juego de una persona en una sociedad como la nuestra indica un aumento de su inconformidad con respecto al papel que desempeña en su vida pública o “real”, y, concretamente, con respecto a los patrones de conducta que esta le impone al no hallar en ella las tensiones y emociones que logra a través del juego.

TRES ÓRDENES REGLAMENTARIOS DEL JUEGO

Desde otro punto de vista, e inspirado en *Las reglas del método sociológico* (Durkheim, 1964), propongo distinguir tres órdenes reglamentarios a partir de los cuales los jugadores orientan su conducta durante el juego. El primero se refiere al sistema de reglas propio de cada juego, el cual establece prohibiciones y sanciones a los jugadores. El cumplimiento de estas normas está a cargo de una autoridad reconocida, que impone sanciones o detiene el juego cuando alguna de ellas es quebrantada. Este orden normativo implica un compromiso de los participantes con las reglas, o más exactamente, con la autoridad. Para Erving Goffman (1979, p. 17):

El reglamento es un mecanismo importante de organización, pero solo un componente de una organización. Además, el reglamento puede regular unas relaciones en que los participantes no comparten prácticamente ninguna otra organización.

El segundo orden reglamentario supone un compromiso entre los mismos jugadores y alude a las convenciones —la mayoría de las veces implícitas— establecidas y sancionadas entre ellos mismos. Es una especie de orden moral, acuñando la expresión utilizada por Durkheim (1964) al hablar de los grupos corporativos. Este orden moral es lo que da cohesión al grupo y tiene que ver con las reglas tácitas, las mutuas expectativas y las convenciones “secretas” que orientan el comportamiento de los jugadores. Por citar un ejemplo, en un partido de fútbol

un jugador nunca será sancionado por el árbitro si se excede en el transporte individual del balón, pero sí puede esperar reprobación por parte de sus compañeros al ver que no juega colectivamente. El árbitro, por el contrario, puede sancionar a un jugador por una falta cometida y encontrarse a menudo con que sus compañeros lo intentan defender restando importancia a la falta o negándola. Vemos así que la autoridad tiene jurisdicción donde no la tienen los jugadores y viceversa, lo cual constituye la diferencia entre el orden moral y el orden normativo de los juegos. Este universo cerrado y reglamentado que supone el juego deja, sin embargo, un espacio amplio para el rompimiento de las reglas y la ejecución de trampas, al punto que llega a existir un conjunto de “normas para romper las normas de comportamiento” (Harris, 1990, p. 32). Este vendría a ser el tercer orden del juego: las estrategias empleadas por los jugadores para evadir las normas vigiladas por el árbitro, e incluso por los otros jugadores, evitando ser sancionados. Estas estrategias, lejos de funcionar en el vacío, son negociadas y puestas en práctica por los jugadores. Lo que sucede en la teoría de los reglamentos dista de lo que sucede en la práctica por la sencilla razón de que los individuos adaptan su comportamiento a las obligaciones y prohibiciones impuestas por las reglas y la situación. O mejor aún: en lugar de restringir su conducta a las normas, se observa un ajuste de las normas a su conducta. De este modo, Goffman (1979, p. 16) argumenta que “cuando unas personas mantienen relaciones reguladas con otras pasan a emplear rutinas o prácticas sociales, esto es, adaptaciones estructuradas de las normas”.

En este mismo sentido, Pierre Bourdieu argumenta que la práctica se genera a partir de la combinación de *habitus*, es decir, “sistemas de disposiciones durables y traspasables, estructuras estructuradas pre-dispuestas a funcionar como estructuras estructurantes” (Bourdieu, 1977, p. 72). Según este autor (Ibíd.)¹, los *habitus* funcionan como:

1 Traducción propia. En el texto consultado: “Systems of durable, transposable dispositions, structured structures predisposed to function as structuring structures, that is, as principles of the generation and structuring of practices and representations which can objectively ‘regulated’ and ‘regular’ without in any way being the product of obedience to rules, objectively adapted to their goals without presupposing a conscious aiming at ends or an express mastery of the operations necessary to attain them”.

[...] principios de generación y estructuración de prácticas y representaciones las cuales pueden ser objetivamente ‘reguladas’ y ‘regulares’ sin ser de ninguna forma el producto de la obediencia a las reglas, objetivamente adaptadas a sus metas sin presuponer un apuntamiento consciente (*conscious aiming*) hacia ellas o un dominio expreso de las operaciones necesarias para conseguirlas.

De este modo, los jugadores actúan en consonancia con un conjunto de disposiciones que son parte de la situación social en la cual se hallan y que hacen posible la estructuración de aquella situación social que es el juego. Las “adaptaciones estructuradas” de Goffman y los *habitus* de Bourdieu permiten explicar el tipo de situaciones a las que se refiere este tercer orden reglamentario, así como la vinculación que existe entre este y los otros dos. Así, “las estrategias de los agentes dependen de su posición en el campo así como de la percepción que tienen del campo, esto es, de su punto de vista tomado a partir de un punto dentro del campo” (Bourdieu, 1995, p. 66). Cuando Goffman habla de la *línea* se refiere, en efecto, a algo muy parecido, pues esta se entiende como “un esquema de actos verbales y no verbales mediante los cuales un actor expresa su visión de la situación y su visión acerca de sí mismo” (Goffman, 1971, p. 12). Vemos que el juego evidencia el cambio y la dinámica en una sociedad en la que los individuos llevan a cabo de manera permanente negociaciones entre ellos mismos, por un lado, y entre ellos, las normas sociales y los reglamentos, por otro.

ANOTACIONES EN TORNO A LA RIÑA DE GALLOS²

Tras esta larga introducción teórica sobre los juegos, procedo ahora a un comentario general de uno de ellos: la riña de gallos. Este es un juego cuyos orígenes en América están vinculados con la llegada de los españoles hace más de quinientos años. No obstante, existen indicios de que esta actividad se practicó hace más de dos mil años en el continente asiático y poco después en la antigua Roma³. En Colombia, el

2 Como dije antes, realicé el trabajo de campo entre los años 2002 y 2003 en galleras de Manizales, Neira y Bogotá.

3 La historicidad de la riña de gallos no es algo fácil de rastrear. Sin embargo, Benninghoff (2001, pp. 10-11) proporciona un ejemplo de práctica gallística en la Bogotá de comienzos del siglo xx, ¡todo un ejemplo de impulso civilizador!: “Otro

juego goza de aceptación en diversos barrios de las ciudades y en los pueblos, donde cada semana se reúnen los galleros para presenciar ese “juego profundo” (Geertz, 1987) en el que dos animales se enzarzan en una lucha que en ocasiones se vuelve sangrienta. ¿Cuál puede ser el sentido de esta lucha entre animales organizada por seres humanos? ¿Cuál sería su función y qué mensaje —en términos de significado, no de juicios de valor— es el que transmite?⁴.

Para empezar, cabe decir que se trata de un juego en el que el dinero, el prestigio y la violencia —y también la sangre— son elementos esenciales. Es evidente que en este juego la violencia no es ejercida directamente por las personas sino por los gallos, lo que supone la aceptación del punto de vista de Elías y Dunning (1992) que presenta el juego como un fenómeno catártico que forma parte de un proceso civilizador más amplio. Así, según estos autores: “el desplazamiento del placer experimentado cometiendo actos violentos al placer experimentado viendo cometer actos violentos pueden observarse como síntomas de un empuje civilizador en muchas otras esferas de la actividad humana” (Ibíd., p. 200).

Sin embargo, esta opinión no parece dilucidar del todo la cuestión de por qué los animales son empleados para propósitos civilizatorios⁵.

juego que involucraba ya no a los linajudos gallos de pelea sino a los vulgares de gallinero era —paradójicamente— el llamado rey de gallos, cuyas diferentes variantes fueron practicadas con gran entusiasmo en toda Bogotá. El juego consistía en enterrar vivo a un gallo, dejando que su cabeza sobresaliera unos centímetros del suelo. Mientras que uno o varios sujetos, vendados parcial o totalmente y montados a caballo o a pie, machete en mano trataban de decapitar al animal, otros procuraban defenderlo de los mandobles que los atacantes soltaban a diestra y siniestra. Con alguna frecuencia los atacantes no lograban asestar el golpe definitivo al gallo; pero al errar sí lograban herir al defensor: entonces la trifulca no se hacía esperar y la riña de humanos pasaba a ser el plato principal de la fiesta. Una de las variantes del juego consistía en suspender por las patas al gallo de un poste o de un árbol. Los participantes, a pie o a caballo, debían pasar a toda velocidad y tratar de arrancarle al animal la cabeza. Aquí el gallo también tenía su abogado de oficio: cuando alguien conseguía asirlo, este jalaba al otro extremo de la cuerda hasta que su cuerpo quedaba liberado, aunque no siempre con la cabeza en su sitio. Finalmente, en algunas fiestas se soltaba al animal en campo abierto para que los participantes atropelladamente lo capturaran, generalmente a pedradas”.

4 *El gallo de oro* (1982), de Juan Rulfo, es una obra que describe muy bien el ambiente de las galleras y los personajes que forman parte de este mundo.

5 A este respecto, el lector puede recordar las discusiones recientes con respecto a la prohibición de las corridas de toros en la ciudad de Bogotá.

Mientras se halla una respuesta mejor que la que puede dar quien escribe estas líneas, cabe resaltar que en la observación de actividades como la riña de gallos es inevitable pensar en oposiciones muy conocidas en la antropología como civilizado/salvaje, humano/animal, cultura-naturaleza, en las que las personas representan simbólicamente la primera parte (civilizado, humano, cultura) y los gallos la segunda (salvaje, animal, naturaleza). Las consideraciones de Lévi-Strauss (citadas en Páramo Bonilla, 2009) permiten sostener que la riña de gallos cumple la función de buena parte de los rituales, la cual es servir de mediadores para resolver contradicciones. ¿Qué clase de mediación ofrece la riña de gallos? ¿De qué manera interpretarla?

Entre las interpretaciones más aceptadas entre los propios galleros sobre su actividad existe una según la cual el gallo es la viva representación (en el reino animal) de las características masculinas, siendo la riña un juego en el que existe la posibilidad de verlas realizadas. Tal apreciación, recogida en el ejercicio de observación, coincide con otra anotada hace más de sesenta años por Mead y Bateson (1942) en la isla de Bali, la cual fue retomada más adelante por Geertz (1987) en la misma isla⁶. Para estos antropólogos, el gallo es visto por los balineses como una extensión del cuerpo varonil, y concretamente, del órgano reproductivo del hombre, con lo cual encontramos, cuando menos, tres aspectos llamativos: el primero consiste en la recurrente asociación que se da entre los rituales que involucran participación de animales con ritos de fertilidad y propiciación de buenas cosechas; en este caso, la fertilidad parece estar asociada a lo masculino, a diferencia de lo que ocurría en la mayoría de las sociedades antiguas, según testimonian los datos históricos, en las que la fertilidad solía asociarse con la mujer y las actividades femeninas⁷. El segundo aspecto es la evidente identificación de los animales con los humanos, la cual remite a otra conexión que existe en las riñas de gallos entre el concepto de lo masculino y la animalidad: hombre y naturaleza parecen estar vinculados

6 A este respecto es interesante remitirse al estudio de antropología visual adelantado por David Gómez Manrique (2009) sobre las galleras.

7 Sin embargo, para el caso de las riñas de gallos, no cuento con información que me permita sustentar que entre los galleros balineses y colombianos exista una asociación directa entre la riña de gallos y la fertilidad masculina, solo puedo sugerir esta vía de análisis.

esta vez no como oposición sino por medio de una continuidad que extiende un puente entre lo natural y lo cultural. No se trata aquí de una ruptura que se da entre un estado de naturaleza y uno de cultura (estilo tabú del incesto), sino de la continuación y expresión del estado de naturaleza bajo la forma humana. El gallo es visto como mensajero y depositario de la virilidad, la cual es entendida —tanto en este contexto como en otros— como lo indómito, lo no domesticado⁸. El gallo es símbolo de masculinidad, lo cual explica que en esta actividad predominen los hombres (sobre este aspecto y sobre la participación de las mujeres volveré más adelante).

Otro aspecto señalado con recurrencia por los galleros es aquel que resalta el hecho de que un gallo debe “mostrar su raza, su casta y su linaje”⁹, lo cual apunta hacia la naturalización de unas características sociales y el establecimiento de relaciones de jerarquía en una comunidad humana, así como al hecho de que los galleros se agrupan en torno a lo que ellos llaman *comunidad gallística*, en un sentido genealógico (padres, tíos y abuelos que también han sido galleros), en la que existen además vínculos de amistad, de compadrazgo y de padrinzago y, por supuesto, de sangre y parentesco. Cabe destacar aquí el papel de la sangre (véase en Páramo Bonilla, 2009, pp. 254-255, la descripción de la Yawar Fiesta en los Andes), que se convierte en elemento vinculante de los individuos que pertenecen a la comunidad gallística, al tiempo

8 Entre los galleros encontré un elemento muy recurrente en la explicación coloquial sobre las relaciones de parejas heterosexuales, en las cuales se le asigna a la mujer el papel de “apacar” al marido. La mujer es quien lo amansa y lo “domestica”, siendo así que la mujer parece estar vinculada a la categoría de lo cultural y lo civilizado al ser ella la encargada de civilizar al salvaje (es decir, al hombre). Por otra parte, la doma de animales es practicada con fines de amansamiento, puede involucrar una sola criatura (la doma de un tigre o de un león) y no conduce necesariamente al establecimiento de una relación de dependencia entre seres humanos y animales, mientras que la domesticación involucra amansamiento de poblaciones enteras de una misma especie y, sobre todo, el establecimiento de una relación de dependencia y provecho mutuo —aunque a veces proporcionalmente desigual— entre animales y seres humanos. Ambas implican en todo caso el establecimiento de una relación entre humanos y animales. Queda a juicio del lector establecer si en el caso que aquí se presenta —así como en su caso particular— se presenta lo uno o lo otro.

9 Los términos *raza*, *casta* y *linaje* son sinónimos en el contexto gallístico. Esto, además, puede sugerir una asociación histórica profunda con las castas del hinduismo y con ideas de superioridad racial o clanil entre los grupos humanos. Obviamente, esto estaría ligado a procesos de distinción y jerarquización social entre los individuos.

que, cuando es derramada, establece una identificación profunda con el gallo y con el combate. La sangre, por supuesto, está ligada con otro concepto importante en las riñas —aunque no todas las veces explícitamente señalado—, así como en la religión cristiana y en general en los rituales: el del sacrificio. El sacrificio exige sangre, y esta reafirma la presencia de algo abstracto pero materializable —como lo puede ser el conjunto de características que definen la masculinidad, y, de soslayo, la fertilidad—, o de un vínculo muy estrecho con otro “algo” misterioso e invisible, pero frecuentemente manifiesto y determinante en la experiencia humana, como bien pueden ser fenómenos naturales, espirituales o sociales. Por último, los galleros apelan a la explicación de que la afición por los gallos es cosa de “tradición, un oficio que se transmite de una generación a otra”¹⁰.

La riña de gallos es una actividad que permite constatar que los animales no siempre son buenos para comer —aunque hay quienes dicen que los gallos son cocinados cuando mueren tras una pelea y luego servidos en la comida— sino para pensar (Lévi-Strauss, citado en Páramo Bonilla, 2009). Agregaría que, para efectos de lo que aquí se trata, los gallos no solo sirven para comer o para pensar, sino también —y sobre todo— para sentir (Geertz, 1987; Mullin, 1999; Páramo Bonilla, 2009). Es innegable, además, la función dramática y teatral que suponen este tipo de actividades comentadas por Beeman (1993), las cuales ponen de presente una vez más una de las necesidades más sentidas y comprobadas del ser humano contemporáneo: la de *performar* o poner en acción y representar emociones, sentimientos y, en general, aquellos aspectos de la condición humana que difícilmente encuentran desahogo bajo otras máscaras o formas.

Desde otro punto de vista, la relación entre gallos y personas puede explicarse en virtud del intercambio simbólico que se establece entre ambos, en el cual el gallo tiene la posibilidad de otorgarle prestigio y honor a su dueño y a su criador, mientras que estos le ofrecen a cambio todo el cuidado que necesita para afrontar la pelea¹¹. No cabe

10 Las expresiones que aparecen entre comillas son expresiones captadas en el transcurso de diferentes conversaciones sostenidas con galleros.

11 Tales tipos de intercambios han sido documentados en rituales como el del donga, practicado por los suri de Etiopía, quienes se enzarzan en duras batallas dotados de varas de más de dos metros de largo por medio de las cuales se escoge al guerrero

duda de que las riñas de gallos se presentan como un espacio en donde se llevan a cabo intercambios de diferentes tipos: de capital social, económico y cultural.

EN UNA GALLERA

En la ciudad de Bogotá, al igual que en muchos pueblos de Colombia, las galleras abren sus puertas al anochecer todos los días, aunque los días más concurridos suelen ser los miércoles, los viernes y los sábados. Los carteles colgados en las fachadas anuncian con anticipación las veladas que tendrán lugar. No obstante, son pocos los asistentes que guardan la expectativa de que las riñas inicien a la hora indicada. Los grandes eventos se hacen esperar.

De diversa procedencia, los asistentes acostumbran reunirse en las afueras de la gallera, mientras esperan la llegada de parientes, amigos y conocidos, la mayoría de los cuales hacen su arribo caminando, mientras otros lo hacen en modestos vehículos. Llamen la atención, sin embargo, aquellos que llegan en camionetas de vidrios oscuros y que descienden de ellas acompañados o rodeados de varios hombres. Tal escena pareciera poner de manifiesto una diferencia social entre los dueños de los gallos y de las cuerdas (es decir, los galleros) y los ayudantes (esto es, los cuidadores o entrenadores), acompañantes y demás asistentes que encuentran en las riñas de gallos una buena distracción, cuando no una forma de vida. Si nos fijamos en la indumentaria, no podríamos decir que se expresa una clara diferencia: la mayoría viste pantalones oscuros, zapatos mocasines y chaquetas de cuero, mientras los más llamativos —que no necesariamente coinciden con los sujetos de las camionetas— lucen el poncho, el sombrero, el carriel y el odre para las bebidas; acaso se trate de una manifestación del campo en la ciudad.

del ganado. Antes de afrontar la pelea, los combatientes han bebido la sangre del animal, la cual les dará la fuerza necesaria para afrontar el combate. Este ritual presenta una variación con respecto a la riña de gallos, pues es de notarse que entre los suri los hombres hacen las veces de gallos, mientras el ganado se convierte en simple espectador. Pero el punto que busco resaltar es el de la lógica sobre la cual se da ese intercambio ritual o simbólico entre hombres y animales (Páramo Bonilla, 2009; Suárez Guava, 2009; Mullin, 1999): el hombre obtiene la sangre revitalizante del ganado (otra vez la sangre) y a cambio le ofrece cuidado y protección, no sin antes someterse a una dura prueba de combate.

Aunque es una actividad predominantemente masculina, las mujeres no están ausentes. Y las que toman parte de esta reunión suelen hacer notar su presencia. Las hay que juegan y apuestan, como también las que “ponen la plata” para el sostenimiento de una cuerda. También están las que participan en condición de amarradoras, al igual que las asistentes de los amarradores, figuras que son estimadas por la buena suerte y la energía que le transmiten al gallo.

En las galleras que frecuenté, la taquilla siempre estuvo atendida por una mujer, lo mismo que la cocina y “el servicio al cliente”. Las actividades masculinas suelen desarrollarse en cercanías del ruedo o redondel. El esquema según el cual el centro es masculino y la periferia es femenina podría aplicarse al estudio de las galleras, advirtiendo que existen áreas intermedias (donde se hace el careo¹² y el alistamiento de los gallos) en las que hombres y mujeres interactúan. Tanto en la teoría como en la práctica, ningún sitio dentro de la gallería está vedado al otro género. La taquillera es por lo regular la esposa del dueño del establecimiento o una persona muy allegada a este. En la calle y en las galleras se oye decir que “la mujer es la que administra, mientras el hombre es quien despilfarrá”, lo cual ayuda a la fijación de los estereotipos que distinguen hombres de mujeres, lo masculino de lo femenino (léase nota 7). Aunque el precio de la boleta se halle escrito en la entrada, en realidad es negociable; si se es amigo del dueño, o tan siquiera conocido, es posible entrar sin pagar; si se es mujer, tampoco se paga (lo cual es asumido por los gallereros como una señal de cortesía y deferencia del hombre hacia la mujer); pero si se es un curioso cualquiera (por decir algo, un antropólogo en busca de información), se debe pagar el valor completo de la tarifa. De todos modos, dado este último caso, es posible negociar el “dos por uno”, si se logra convencer a la mujer de que no se cuenta con el dinero suficiente. Sorteada esta primera barrera, viene la requisita del portero —hombre o mujer—, quien, una vez realiza su tarea, abre la puerta al visitante.

Una vez adentro, se es libre de escoger dónde sentarse; el consumo es obligatorio —licor, cuando menos una cerveza, o comida—. La

12 El ‘careo’ consiste en poner los gallos frente a frente para compararlos en peso y tamaño. También se hace con el fin de que se reconozcan y se den sus primeros picotazos.

música suena a alto volumen (por lo general, ranchera), y no es raro que haya hombres que canten a voz en cuello, alentados por uno que otro aplauso y por los coros de sus acompañantes.

EL DESAFÍO Y LA EXPRESIÓN DE LAS DIFERENCIAS SOCIALES EN LA COMUNIDAD GALLÍSTICA

Hay noches especiales en las que se programan los “desafíos”. Estos premian “la pelea más rápida”, “el gallo más fino” y “la mejor cuerda”. “La pelea más rápida” es aquella en la que el gallo ganador derrota en el menor tiempo a su contrincante. “El gallo más fino” se escoge en virtud de “su raza” y de la forma en que la representa, aunque no necesariamente sea un gallo ganador: un gallo de raza es “el más combativo, el que no rehúye la pelea, el que pese a ir perdiendo, nunca se echa para atrás”, al decir de un preparador; es aquel que, en consideración de los jueces y de otros expertos, exhibe las cualidades que más se estiman en un gallo de pelea. Y “la mejor cuerda” es aquella que obtiene la mayor cantidad de gallos ganadores en una noche de desafío.

La expresión de las diferencias en una comunidad gallística no solo se da en torno al género de las personas, sino con base en la ocupación de cada quien, tal como se comentaba más atrás. El gallero es el dueño de los gallos, el que los compra y el que pone el dinero para su sostenimiento. Es una suerte de empresario que invierte parte de su capital en el negocio de los gallos. Hay ocasiones en las que el gallero es el mismo criador o preparador (al que también se le llama *cuidador*), pero existen muchos casos en los que el criador prepara los gallos y recibe del gallero un dinero para el sostenimiento de los animales y para el suyo propio (algo así como un salario con subsidios y posibilidad de bonificación). Es normal, además, que la aspiración de un preparador que se encuentre en esta última situación sea la de crear su propia cuerda algún día, y pasar de ser entrenador a ser empresario gallero.

La ‘cuerda’ es el mismo criadero, la casa o empresa donde se entrena a los gallos, los cuales, por cierto, afrontan su primera pelea después del séptimo mes de vida. Las cuerdas suelen funcionar en los patios de las casas o en zonas verdes, como parques pequeños en donde se les pueda adiestrar. Dependiendo de la capacidad económica del gallero, una cuerda alberga un número mayor o menor de gallos, al tiempo que puede contar con uno o varios entrenadores. Se estima que la vida

combativa de un gallo dura entre tres y cuatro años, y se aconseja hacerlos pelear una sola vez al mes con el ánimo de que logren una buena recuperación después de la riña, sobre todo si esta ha sido muy pareja.

Los desafíos, además, son espectáculos aprovechados por los galleros para exhibir sus mejores ejemplares y competir con otros de su misma condición. Esto supone la posibilidad de negociar a buen precio un gallo fino o ganador con cualquiera de los representantes de las otras cuerdas. La gallera se convierte así en un mercado donde se realizan transacciones comerciales. Es de anotar que el precio de un gallo oscila entre los 50 mil y los 2 millones de pesos, lo que depende de su raza y de su historial de combates.

Al parecer, las diferencias sociales y económicas se traducen en los patrones de ubicación dentro de la gallera. Constanza González (1999, p. 37) observó, en su estudio sobre el fenómeno, que:

Las dos primeras filas están reservadas para las personas de mayor prestigio como los galleros y los grandes apostadores, personas que han ganado su prestigio por su tradición en los gallos, por su honorabilidad y su limpieza en el juego [...]. En el resto de las filas se sientan los aficionados y apostadores novatos u ocasionales, donde se ven apuestas de pequeña cuantía; son personas con poca tradición en el juego, o que van pocas veces [...].

No obstante, debe tenerse en cuenta que las gradas son más bien reducidas, de forma que entre las dos primeras gradas y las dos últimas suele haber tan solo dos o tres pasos, dependiendo del tamaño de la gallera. Esto no significa, desde luego, que esas barreras sean menos reales. Por otra parte, los precios de las boletas varían según el sitio escogido. En tiempos de “desafío” el precio de las entradas puede alcanzar los 50 mil pesos si se ubica en primera fila, mientras que la última tendrá un precio de 7 mil. Esto da a entender que el prestigio va asociado con el dinero, y que este último sí importa, al menos en ciertas circunstancias. Por otra parte, los dueños de los gallos, así como sus entrenadores, no deben preocuparse de estos precios, pues el gallo es su boleto de entrada. Existe una clase de hombres vulgarmente conocidos en las galleras como “la perramenta”: se trata de apostadores “ordinarios” que visitan con frecuencia las cuerdas y las mismas galleras en busca de información sobre los gallos. A esta “perramenta” se le

considera a veces arribista, pero es un arribismo que no consiste en parecerse a los de arriba, sino en convertirse en sus favoritos. Los galleros de “tradicción” recomiendan no confiarse de la “perramenta”, dando a entender que de ellos se puede esperar cualquier cosa que no sea buena (una trampa o una traición). Quienes son tildados de pertenecer a la “perramenta” no se reconocen como tales. No defienden intereses colectivos, sino individuales, ni defienden su prestigio, sino su dinero. En términos sociológicos, la “perramenta” es como esa clase definida desde afuera (en sí), y no desde adentro (para sí). Subjetivamente, no son muchos los que se sienten parte de ella.

GALLOS Y ELITES, CUESTIÓN POR RESOLVER

Algunos estudios afirman que la afición por los gallos fue antiguamente característica de las élites urbanas (Benninghoff, 2001; Sarabia, 1972). Difícil sería describir la historia de esta actividad en Colombia disponiendo de tan escaso material, pero convendría preguntarse qué clase de elites son las que periódicamente se dan cita en las galleras. ¿Se trata, acaso, de una elite política y económica con fuertes vínculos con los pueblos y las zonas rurales? Los galleros suelen citar los nombres de “doctores, congresistas y hasta el de un expresidente de la república¹³” para demostrar que a la gente de clase alta también le gusta los gallos, “porque la idea de que el gusto por los gallos es propia del pueblo y de gente ignorante del campo es errónea”. También se dice que muchos de ellos han pasado por la universidad, “pero en algún momento descubrieron su pasión por la cría de gallos, al tiempo que se dieron cuenta que era más rentable ganar dinero con el juego que con sus profesiones de médico o abogado”. La historia personal de algunos galleros ilustra la forma en que el juego se convierte en oficio y en forma de vida. Afirmaciones como estas abren preguntas en torno a la relación que sostiene la comunidad gallística con la política y la percepción que tienen de sí mismos y de su actividad. Forma parte del cuento que “se echan a sí mismos”, para emplear la expresión de Geertz (1987). Como quiera que sea, lo cierto es que tanto galleros como entrenadores hacen periplos por los pueblos y ciudades donde existe esta

13 Se refiere a Alfonso López Michelsen, presidente de Colombia entre 1974 y 1978, a quien apodaban “El gallo”.

costumbre, manteniendo un activo vínculo entre el mundo urbano y el mundo rural. En todo caso, la riña de gallos es un fenómeno que invita a pensar una vez más la compleja red de relaciones que une al campo con la ciudad.

Fases de interacción

La interacción y las relaciones sociales en las galleras se articulan en torno a dos elementos principales: los gallos y el dinero. Tales son los intermediarios de toda la acción social que allí transcurre. El interés de las personas por los gallos se manifiesta de maneras diferentes según el momento por el que se atraviese.

Para estudiar las pautas de conducta en un gallera se puede optar por dividir el conjunto de la “ocasión social” en momentos cortos o “fases de interacción”. Estos momentos pueden describirse en los siguientes términos: 1) fase previa, o de alistamiento para la acción; 2) fase de acción o de pelea y 3) fase siguiente a la acción, o posterior a la pelea.

A su vez, estos momentos se corresponden con un lugar dentro de la gallera. La fase previa o de alistamiento sucede en lo que aquí se ha llamado *zonas intermedias*, sitios vecinos a la taquilla, la cocina y, en fin, a la zona social ocupada por las mesas y las sillas utilizadas por los clientes. La fase de acción o de pelea se da en el redondel, mientras que la fase posterior a la acción se da tanto alrededor del ruedo como en la zona social.

Este sencillo esquema da una idea de cómo transcurre el tiempo en una gallera: las veladas empiezan en la noche y concluyen al amanecer. Y a lo largo de esas horas nocturnas, las riñas suceden una tras otra, con un intervalo de varios minutos entre cada una. Podría decirse que el tiempo es cíclico y que está marcado por la periodicidad y la repetición de los eventos que en ella ocurren. La estructura recuerda la del modelo clásico de narración, con un comienzo (fase de alistamiento), un nudo (la riña, de duración máxima de 12 minutos) y un desenlace (la fase posterior). Dentro de estos tres momentos, que a veces se yuxtaponen, se dan otros hechos que complementan la acción social en la gallera. Uno de ellos es el careo, que ya mencionamos, en el que los gallos están sujetos por sus respectivos criadores, quienes, de acuerdo con las condiciones de cada animal, deciden si los enfrentan. El objetivo del careo es establecer la igualdad de condiciones de los

gallos para tratar de asegurar una buena pelea —lo cual, claro está, no siempre se da—. Si se pacta la pelea, se acuerda entonces la suma de la apuesta central, es decir, la apuesta entre galleros, que nunca es inferior a los 500 mil pesos. En el careo, apostadores, cuidadores y eventuales apostadores fijan su atención en las características de los animales. Para azuzar los gallos, los cuidadores emiten chasquidos y sonidos como “ush, ush”, “ucha, ucha”, o “fsh, fsh”.

Lo que sigue después del careo es el amarre o empioje, un momento silencioso que exige destreza y concentración por parte de quien lo realiza (y que bien puede ser hombre o mujer). Esta fase rara vez dura menos de media hora y se caracteriza por el cuidado que pone el amarrador o la amarradora. En este momento, los amarradores se ocupan del alistamiento del gallo. Son quienes fijan las espuelas y dan los retoques necesarios al gallo. El alistamiento del gallo incluye el corte de algunas plumas y de sus espuelas naturales con una tenaza o una lima. A lo que queda de esta espuela natural se le coloca un adminículo conocido como “*patapioja*”, hecho de metal y fijado con cera derretida a la espuela del animal. La *patapioja* sirve para fijar la pioja o espuela de carey, la cual es asegurada a su vez con esparadrapo. El amarrador, como ya dijimos, debe tener “buena mano”. Es el momento en el que se le habla al gallo, se le acarician las plumas, se le consiente, etc.¹⁴

El tercer momento es el de la riña, en el cual los gallos son librados a su suerte, a su propia fuerza y destreza. Es el momento de mayor tensión dentro del juego. Una tensión que puede ser duradera y sostenida, como variable y esporádica, con desenlaces a veces inesperados.

El cuarto es el del cruce de apuestas, que ocurre antes y durante la riña. El quinto es el pago de las apuestas, que sucede una vez terminada la riña.

14 Nótese cómo este oficio está asociado con algún tipo de magia y, concretamente, de brujería. En su interesante investigación sobre Armero, Suárez Guava (2009, p. 395) señala: “Los trabajos de brujería son rituales simples que ponen en contacto el yelo, la vida de la víctima y un conjuro en un ‘atado’ o ‘amarre’. Estas tres esencias juntas se disponen de tal forma que imitan un funeral o una tumba”. En las riñas de gallos, el amarrador o amarradora son escogidos en virtud de su “buena suerte y de la energía que le transmita al gallo”. La acción del amarre puede entenderse como un intercambio por medio del cual el amarrador o la amarradora transfiere al gallo su “don oculto”, el cual se espera que influya en el resultado de la pelea, aunque no siempre se manifieste de manera visible.

La riña es el momento de mayor tensión de la interacción (o al menos así se espera que sea), y en ella jugadores y galleros incitan a los animales por medio de gestos corporales y de gritos como: “¡Échele, gallo!”, “¡éntrele, gallo!”, “¡píquelo, gallo!”, e incluso con insultos que recuerdan su progenitora y la manera en que lo parió. El lenguaje corporal pasa por movimientos bruscos de las manos, algunas veces imitando el movimiento de los animales en la arena, lo que coincide con lo registrado por Mead y Bateson (1942, p. 141) en su estudio sobre este mismo fenómeno en la isla de Bali hacia los años cuarenta del siglo xx¹⁵.

Es de anotar que los dos primeros momentos hacen parte de la fase de alistamiento; los dos siguientes de esa fase intermedia de acción o “focalizada”, “en la que un conjunto de personas se entregan a un flujo común de actividad y se relacionan entre sí en virtud de ese flujo” (Goffman, citado en Geertz, 1987, p. 348), y el último de la fase posterior a la acción o “desfocalizada”, en el que la atención de los jugadores se relaja y se fija en otras cosas.

Los cuidados de los que es objeto el animal recuerdan las palabras de Radcliffe-Brown (1974) con respecto a la “actitud ritual” observada en quienes lo cuidan. Sin embargo, no deja de ser extraño que la muerte de un gallo no sea llorada ni sentida con dolor particular por quienes debieran ser sus dolientes; muerto el gallo, este va a dar con sus plumas a algún rincón, y hay quienes dicen que lo preparan en sancocho para consumo de los clientes. ¿Cómo explicar esta actitud? Tal vez en la medida en que asumamos que dentro del código de masculinidad que se maneja entre los galleros no están las lágrimas ni las demostraciones de dolor por la muerte de un gallo, el cual, no lo olvidemos, aunque pueda ser objeto de “actitud ritual”, también es un medio de obtener prestigio y ganancias. De esta manera queda al descubierto una dimensión poco comentada por los galleros, en la cual el gallo es tratado como el empleado aquel que, una vez muere o pasa a hacer uso de buen retiro, ha de ser remplazado en esa fábrica de producción de gallos que es la cuerda.

APUESTAS SENCILLAS Y APUESTAS CON GABELA

“Cuando no se apuesta, uno no siente ninguna emoción”, declaró una mujer en la gallera. Pero la riña de gallos es un juego que involucra

¹⁵ Véase la nota 7, el estudio fotográfico de Gómez Manrique (2009).

las emociones de los participantes, a veces sin que haya apuesta de por medio. Los jugadores que contribuyen con la apuesta central reciben el doble de lo que pusieron menos dos mil pesos (que van a parar a manos de los jueces en reconocimiento de su trabajo) en caso de salir triunfadores. En las apuestas el preparador obtiene el 20% de lo ganado. La suma asciende según el número de gallos ganadores que logre en una velada. El negocio del criador consiste en retener un 70% u 80% de lo ganado en la apuesta, mientras que, por otra parte, puede incrementar sus ganancias si sus gallos son entrenados en diferentes cuerdas y no rivalizan entre sí. Esta estrategia buscaría compensar posibles pérdidas y, aunque no es muy común, también demuestra que la fidelidad a una cuerda no ha de ser necesariamente la principal de las características de los criadores.

La apuesta es un medio directo para participar en la interacción social en la gallera. Esta interacción se desarrolla por fuera de la acción principal, que es la riña, y se produce antes y después del combate. En otras palabras, la riña es el paréntesis que interrumpe la interacción entre los apostadores, puesto que, mientras dura, en ella se fija toda la atención de los asistentes. Una vez concluida, los hombres vuelven a interactuar para cobrar sus apuestas. El esquema se puede representar de la siguiente forma: interacción social entre humanos-interacción con los gallos-interacción social entre humanos.

La apuesta consta de un momento de fijación, en el cual se realiza la negociación (es decir, se establece con quién se apuesta y el monto de lo apostado); otro momento de expectativa, en el cual la atención se fija en el desarrollo de la riña en espera de un desenlace, y un momento de revelación, en el que se sabe el resultado y se procede a pagar la apuesta. Estos momentos presentan asimismo tipos concretos de interacción social que se evidencian en la clase de relación sostenida por los participantes en cada uno de esos momentos. Durante el momento de fijación, los jugadores dialogan para llegar a un acuerdo. Por ejemplo:

Jugador A: Doy veinte mil (esta pregunta puede ser lanzada al aire, en espera de que alguien la escuche y dé alguna respuesta).

Jugador B: Los doy. ¿Cuál le gusta?

Jugador A: El colorado. ¿A usted?

Jugador B: Me gusta el canelo. Va.

Jugador A: Va.

Desde luego, para que pueda darse la apuesta, deben preferir gallos distintos. La negociación, como es obvio, se basa en la palabra. Este es el tipo de acuerdo sencillo al que pueden llegar los apostadores. Es normal que los jugadores hagan varios ofrecimientos. Hay quienes, por ejemplo, no apuestan al gallo ganador, sino al gallo que se levante después de una embestida del rival, aunque no gane la pelea. Hay otro tipo de apuestas llamadas *apuestas con gabela*, lo que quiere decir que existe una diferencia entre lo que el apostador está dispuesto a dar y lo que está dispuesto a recibir. Por ejemplo:

Jugador A: Doy 20 a 15.

Jugador B: Pago. ¿Cuál va?

Jugador A: El blanco.

Jugador B: Canaguay (un tipo de gallo).

Jugador A: ¿Va?

Jugador B: Va.

La razón de ser de la gabela es que con ella el oferente pretende compensar al receptor la desventaja que para este último supone la escogencia del gallo más débil¹⁶.

Si un apostador incumple su palabra, incurre en una falta muy grave que solo ha de resolver con aquel con quien apostó. En el código de los galleros no existe la figura de un tercero que haga las veces de “palabrero”, como ocurre entre los wayuu de la Guajira colombiana. Los problemas se resuelven de hombre a hombre, lo que equivale a decir que se resuelven entre dos. Esto no significa, sin embargo, que el público no tome una posición con respecto a lo observado, pero de ahí a intervenir hay un trecho... un trecho que se cruza, según los galleros, cuando aparece el primer síntoma de violencia que amenace el normal desarrollo de la reunión.

16 Escribe Erving Goffman (1970a, p. 136): “El que da o fija los chances, y juega una gruesa suma en la esperanza de ganar una pequeña, queda compensado exactamente por la pequeñez de su posibilidad de perder frente al individuo que acepta los chances”. Los dos jugadores coinciden en que uno de los gallos tiene menos oportunidad de ganar. En ocasiones, el desacuerdo entre los apostadores no reside en la escogencia del menos débil, sino en el monto de la gabela con que se ha de compensar esa desventaja.

UN HOMBRE SALTÓ EN LA ARENA

Ya para concluir con estos apuntes y con este artículo, relaciono una ocasión en la que presencié que un hombre no contuvo sus emociones y saltó en la arena. Este hombre había lanzado numerosas apuestas sin que muchos le siguieran la idea. Para los galleros no es de confiar en la palabra de una persona que hace esas cosas, aparte de estar en aparente estado de embriaguez. Se especulaba que posiblemente no tenía dinero con qué pagar si resultaba perdedor. El hombre ofreció veinte mil por un lado, cincuenta mil por el otro, diez mil aquí, veinticinco allá... los jugadores lo miraron con reserva, y solo unos pocos aceptaron sus ofrecimientos. “Cruzar apuestas con desconocidos no es recomendable”, dijo en aquella ocasión uno de los asistentes, “y menos si está ebrio”. En cambio, jugar con amigos, o con gente conocida es “ir a la fija, pues ya se sabe que van a pagar”. El problema con este hombre no era solamente saber si contaba con el dinero para pagar sus apuestas. También estaba el hecho de haber irrumpido en un espacio que no le correspondía (el redondel donde pelean los gallos) y haber roto el orden social que rige las peleas. Se trataba de un intruso que impedía el seguimiento normal de la riña, entre otras cosas porque en uno de sus movimientos hubiese podido lastimar a los gallos. Los jueces intervinieron, no para vérselas con el hombre, sino para vérselas con los gallos, a los cuales buscaron para protegerlos. El hombre, quien al parecer se percató rápidamente de la torpeza cometida, abandonó el ruedo en medio de abucheos y chiflidos. Se instaló en la primera fila en espera de que el combate concluyera. Para júbilo de muchos, el hombre perdió. Desde las gradas se oyó gritar: “¡Qué! ¿Mucha emoción? ¡Eso es para que se siga emocionando! ¡Tome para que se le baje!”. En beneficio del hombre, hay que decir que pagó sus apuestas sin esperar que le cobraran. En esta situación notamos un aspecto contradictorio de las riñas de gallos y de muchos juegos: son espacios y momentos de exaltación de las emociones en los que, no obstante, hay que saber contenerse.

Un aspecto llamativo es el hecho de no presentar disculpas por incumplir el pago de una apuesta. No pagar una apuesta es una forma habitual de trampa entre los galleros. El tramposo actúa de forma tal que parezca convencido de su verdad. “Yo dije que daba tanto...”, “No, yo dije que la apuesta era por tal gallo, no por el otro”, “Eso fue que usted no me entendió” son algunas de las frases más utilizadas

por los apostadores evasores, pero rara vez —por no decir nunca— se oye a alguien decir: “Sí, señor, usted tiene razón. Lo que pasa es que no tengo con qué pagar”. Tal pareciera que en el código masculino de los galleros —y de la vida en general— no está bien visto disculparse y reconocer que otro tenga la razón, así que es preferible mantenerse en su palabra, aunque esta sea equivocada. Importa más la firmeza y el carácter demostrado en una situación embarazosa que retractarse.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bartra, R. (1998). *El salvaje en el espejo*. México: UNAM.
- Bateson, G. ([1972] 1998). *Pasos hacia una ecología de la mente* (R. Alcalde, trad.). Buenos Aires: Lohlé.
- Beeman, W. (1993). The Anthropology of Theater and Spectacle. *Annual Review of Anthropology*, 22, 369-393.
- Benninghoff, F. (2001). ¿Cuánta tierra civilizada hay en Colombia? Guerras, fútbol y elites en Bogotá, 1850-1920 (Tesis de pregrado sin publicar). Universidad Nacional de Colombia, Departamento de Historia, Bogotá, Colombia.
- Bourdieu, P. ([1972] 1977). *Outline of a Theory of Practice* (R. Nice, trad.). London: Cambridge University Press.
- Bourdieu, P. y Wacquant, L. ([1992] 1995). *Respuestas por una antropología reflexiva* (H. Lévesques Dion, trad.). Bogotá: Grijalbo.
- Caillois, R. ([1958] 1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (J. Ferreiro, trad.). Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- Davis, M. (1971). *Teoría del juego* (F. Castillo, trad.). Madrid: Alianza Editorial.
- Durkheim, É. ([1895] 1964). *Las reglas del método sociológico* (A. Ferrer, trad.). Buenos Aires: Dédalo.
- Elías, N. y Dunning, E. ([1986] 1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización* (P. Jiménez, trad.). Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- Geertz, C. ([1973] 1987). *La interpretación de las culturas* (A. Bixio, trad.). México: Gedisa.
- Goffman, E. ([1967] 1970a). *Ritual de la interacción* (F. Mazia, trad.). Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Goffman, E. ([1963] 1970b). *Estigma: la identidad deteriorada* (L. Guinsberg, trad.). Buenos Aires: Amorrortu.
- Goffman, E. ([1959] 1971). *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (H. Perrén y F. Setaro, trads.). Buenos Aires: Amorrortu.

- Goffman, E. ([1971] 1979). *Relaciones en público: microestudios del orden público* (F. Santos Fontela, trad.). Madrid: Alianza Editorial.
- Gómez Manrique, D. (2009). Entre gallos y galleras: elementos de la cultura festiva de Bogotá. *Maguaré*, 23, 419-430.
- González, C. (1999). Juego y sangre: la gallera como un modelo de representación social (Tesis de pregrado sin publicar). Universidad de los Andes, Departamento de Antropología, Bogotá, Colombia.
- Harris, M. ([1983] 1990). *Antropología cultural* (V. Bordoy y F. Revuelta, trads.). Madrid: Alianza Editorial.
- Hollis, M. ([1994] 1998). *Filosofía de las ciencias sociales* (A. Lizón, trad.). Barcelona: Ariel.
- Huizinga, J. ([1938] 1957). *Homo ludens* (E. Imaz, trad.). Buenos Aires: Emecé.
- Mead, M. y Bateson, G. (1942). *Balinese Character: A Photographic Analysis*. New York: The New York academy of science.
- Mullin, M. H. (1999). Mirrors and Windows: Sociocultural Studies of Human-Animal Relationships. *Annual Review of Anthropology*, 28, 201-224.
- Páramo Bonilla, C. (2009). No uno sino muchos motivos de Condorito. *Maguaré*, 23, 225-264.
- Radcliffe-Brown, A. R. ([1961] 1974). *Estructura y función en la sociedad primitiva* (A. Pérez, trad.). Barcelona: Península.
- Rulfo, J. ([1980] 1982). *El gallo de oro y otros textos de cine*. Madrid: Alianza Editorial-Era.
- Sarabia, M. (1972). *El juego de gallos en Nueva España*. Sevilla: Escuela de Estudios Hispánicos de Sevilla.
- Suárez Guava, L. A. (2009). Lluvia de flores, cosecha de huesos: guacas, brujería e intercambio con los muertos en la tragedia de Armero. *Maguaré*, 23, 371-416.
- Von Neumann, J. y Morgenstern, O. ([1944] 1980). *Theory of Games and Economic Behavior*. New Jersey: Princeton University Press.
- Wykes, A. ([1964] 1968). *El juego* (M. Azpiazu, trad.). Barcelona: Luis de Caralt.