



La Tradición Popular

*Patrimonio lúdico sacralizado:
taba y tipachas de cera, de
Semana Santa en Sololá*

Luis Villar Anleu



Patrimonio lúdico sacralizado: taba y tipachas de cera, de Semana Santa en Sololá

Luis Villar Anleu

Dentro de los juegos que las tradiciones y costumbres conservan en el imaginario colectivo de un grupo social, algunos asumen carácter de sacralizados. El calificativo depende de que estén articulados a celebraciones sacras del pueblo¹, así sea que dentro del pretendido equilibrio de lo sagrado y lo profano parezcan desplazarse hacia el segundo. En el caso de Guatemala, me tomo la libertad de considerar sacralizadas dos expresiones lúdicas que se asocian a la evocación de una parte de la vida de Jesús. En general, los hechos culturales sacralizados se practican durante los tiempos que los calendarios litúrgicos fijan para sus conmemoraciones.

Sucede así con los juegos de taba tipachas de cera, en Guatemala característicos de Semana Santa. En otros países su vinculación a los tiempos sacros puede ser diferente. Se sabe que en ciertos pueblos de España, por ejemplo, la taba ha sido tradición en los días en que se conmemora a San Andrés Apóstol, 30 de noviembre, y a Santa Lucía Virgen, 13 de diciembre.

La taba, que para fines descriptivos se define como un juego de azar, consiste en esencia de una apuesta económica entre dos personas, dirimida con el auxilio del astrágalo, hueso de la parte superior del pie de las reses que en lengua coloquial se llama taba. El hueso, convenientemente trabajado, queda en condiciones de ser lanzado por los oponentes, cada quien con el ánimo de triunfar sobre el otro. Se relaciona, indudablemente, con los dados, que en el cuadro mitológico griego se hacen derivar de él. Con intención descriptiva, un juego de azar,

dije, porque en atención a la marcada frecuencia con que algunos ganan y otros pierden, fácil es suponer el desarrollo de ciertas destrezas en el lanzamiento.

El juego de tipachas, fundamentalmente de niños, es también una apuesta entre dos oponentes. El modo de operar es el lanzamiento de una tipacha sobre la del contrario, que reposa sobre una superficie plana, a fin de voltearla y poder quedarse con ella. Dada su naturaleza de actividad infantil, el premio para el ganador es la tipacha del contrincante, lo que no excluye que incidentalmente la recompensa pueda consistir en canicas, monedas u objetos de valor previamente convenidos. Ciertos ardides, de cándida astucia, pueden rodear el desafío; pero es evidente que requiere de particulares habilidades y destrezas para vencer.

La antigüedad en el país de ambos juegos es incierta. Convenimos que el de taba fue traído por los españoles luego de la invasión y ocupación, que ya lo tenían como una práctica a su vez introducida a la península por los árabes. Las tipachas tienen una historia más elusiva, pero un hecho notable es que su materia es cera de abejas silvestres, nativas. Más complejo aún resulta rastrear su asociación y afirmación a un tiempo de la liturgia cristiana, cual es Semana Santa, pues incluso en los días cuaresmales precedentes ambas prácticas resultan muy raras.

Es posible que en sus inicios la taba fuese más una entretención propia de ganaderos, vaqueros y peones de zonas ganaderas, que a la postre resultó incorporada a las tradiciones

católicas ulteriores a la invasión. Dada la naturaleza de los dos juegos, es altamente sugestiva la posibilidad que, mientras los adultos jugaban taba, sus hijos se entretuviesen con tipachas en las cercanías, a su vista y cuidado.

Resulta bastante atractiva la idea de poder articular taba y tipachas a la tradición del tiempo cuaresmal sobre la base del hecho neotestamentario de la apuesta por la ropa de Jesús, llevada a cabo por la soldadesca romana al pie de su cruz. Este es un pasaje de la narración bíblica que relata una apuesta, hecho transformado en recurso educativo por los evangelistas al ilustrar la pasión de Cristo.

No siempre los evangelistas consideraron los mismos hechos en sus relatos, debido a que escribieron para receptores diferentes. Pero es notable que los cuatro coincidan en referir la apuesta por las vestiduras del Mesías. San Mateo lo dijo así: *Allí [en el lugar que se llama Gólgota] lo crucificaron y después se repartieron entre ellos la ropa de Jesús, echándola a suertes (Mt ,35)*. San Marcos: *Después de ofrecerle vino mezclado con mirra, que él no quiso tomar, lo crucificaron y se repartieron sus ropas, sorteándolas entre ellos (Mc15,23-24)* En tanto, San Lucas: *Al llegar al lugar llamado de la Calavera, lo crucificaron allí, y con él a los malhechores, uno a su derecha y el otro a su izquierda. Después los soldados se repartieron sus ropas echándolas a suerte (Lc ,33-34)*.²

San Juan ofrece detalles complementarios: *Después de clavar a Jesús en la cruz, los soldados tomaron sus vestidos y los dividieron en cuatro partes, una para cada uno de ellos. En cuanto a la túnica, tejida de una sola pieza de arriba abajo sin costura alguna, se dijeron: "No la rompamos, echémosla más bien a suertes, a ver a quién le toca." Así se cumplió la Escritura que dice: Se repartieron mi ropa y*

echaron a suerte mi túnica. Esto es lo que hicieron los soldados (Jn19,23-24).³

En qué momento evangelizadores modernos tomaron el argumento de "las suertes" para alcanzar una ganancia, lo reelaboraron y difundieron bajo nuevas alegorías para ilustrar el martirio de Cristo es algo que desconocemos. Pero el juego de taba parece encajar muy bien dentro del modelo. Si el de tipachas se resiste un poco a la vinculación, la resistencia se desvanece ante la circunstancia de inscribirse en el ámbito infantil, y con auxilio de argumentos como los que recién insinuamos líneas arriba.

La distribución de ambos juegos en Guatemala ha ido reduciéndose paulatinamente, y en muchas partes ya no son más que recuerdos nostálgicos en la mente de personas de edad avanzada. Pero no han desaparecido del todo. En el departamento de Sololá, en ciertos poblados se practican todavía, probablemente sin mayores alteraciones, siendo notables en dicha permanencia las cabeceras municipales de San Andrés Semetabaj, Santa Catarina Palopó, San Lucas Tolimán, Santiago Atitlán, Panajachel y Sololá.

Guarda, la memoria de los mayores, el recuerdo de que había muchos más pueblos en los que se jugaban. También, que en cada uno de ellos, "de antes" y actuales, el número de practicantes era considerablemente mayor. Hay quienes refieren, con evidentes muestras de una alegría rayana en melancolía, el ansia con que ellos mismos esperaban su momento de juego, como niños a las tipachas y ya más crecidos a la taba.

Abundan las evidencias de la declinación de estas dos magníficas manifestaciones de la lúdica sacralizada de Semana Santa. Expresiones que parecen estar en la senda de la extinción, apabulladas por una modernidad que suele borrar, sutil pero implacablemente, multitud de rasgos de la identidad cultural de los pueblos.

Juegos tradicionales, y se pierden

La extinción, un proceso irreversible en el Universo, ocurre día a día en la vida silvestre y en la de los seres humanos. Así como se pierden para siempre especies y poblaciones, sucede que también las costumbres, tradiciones y hechos culturales pueden llegar a ser simples piezas en la historia de la humanidad; artefactos y materializaciones desaparecen del acontecer social y aún la cultura espiritual se expone a la caducidad. En la medida en que nada es eterno, la vida del Hombre se ajusta permanentemente a los cambios que se le presentan.

Nadie puede estimar las consecuencias de la extinción a largo plazo. Cuánto resultarán afectados los ecosistemas al desaparecer de ellos ciertas especies y poblaciones no pasa de ser tema de la esfera de las elucubraciones. Y en el hipotético caso de que el ecosistema completo fuese aniquilado, en qué medida afectaría a su bioma o comunidad natural sigue siendo del dominio de los supuestos. Más cercana a la realidad puede ser la estimación de la manera en que puede hacer impacto en el modo de vivir humano. Aún aquí, el riesgo de construir una estimación endeble es muy elevado.

En lo tocante a los hechos que configuran la identidad cultural de una comunidad social, las particularidades de la extinción, aunque vistas a la luz de su propio contexto, no son esencialmente diferentes. En este campo la mayoría de autores prefiere no hablar de extinción, locución que pareciera resultarle ordinario, y lo califica en términos de cambio dentro de un entorno de evolución social. El caso es que dicho cambio, que puede ser gradual o francamente abrupto, suele conducir a la pérdida sin retorno de costumbres y tradiciones.

Los factores que desencadenan los mecanismos de la extinción de hechos culturales son de muy diversa índole. Económicos unos, de funda-

mentalismo religioso otros y de imposición de modas extranjeras los más, suelen penetrar un entorno cultural por la vía de la masificación de las comunicaciones (y su potente carga de publicidad barata), imposición del hegemonismo de capital, desatención estatal a programas de educación, salud, trabajo, arte, cultura, asistencia social y a la sostenida tendencia por reducir y privatizar el estado.

No afectando intereses socioeconómicos de las élites de hegemonía y poder usurpado, del fundamentalismo religioso alienado ni de la creciente superestructura del consumismo, el menoscabo de la identidad cultural pareciera no afectar al estado. Bajo tal condición, la pérdida de determinado rasgo dentro de la cultura de un pueblo se minimiza al punto de ir olvidándolo poco a poco. En ese punto, cierto cambio por evolución social se hace dramático en la medida en que se transforma en pérdida de una parte sensible de los saberes populares.

En la vida comunitaria, la ominosa extinción que afecta el imaginario colectivo reduce su legado tangible e intangible de artes y saberes, hace colapsar episodios de la historia común e impacta negativamente en la dotación de mitos, oralidad y caudal anecdótico forjada junto a su desarrollo material. Inmersos en semejante contexto, los juegos de taba y tipachas, bajo la implacable amenaza del modernismo que ataca masificando la publicidad extranjerizante e imponiendo el mundo cibernético, sublimando la hegemonía del capital y anulando el libre albedrío a través de un terror conducido por doctrinas fundamentalistas, aún erigen su grandeza como piezas insustituibles de una herencia común, del patrimonio cultural del pueblo.

El juego de taba

De la profunda antigüedad de este juego puede dar idea la circunstancia que figura en el cuadro mitológico griego, que homologa el astrágalo de los corderos con los dados de seis

lados, los cuales, como invento, se atribuyen al creativo Hermes. El dios es hijo de Zeus y Maya, nieto de Atlas por línea materna. Nacido al sur de Arcadia, en una cueva del monte Cilene, de acuerdo a sus seguidores era poseedor de gran creatividad, y a los dados se sumarían varias invenciones suyas más. Esto lleva a reconocer que en el tiempo de auge de Hermes, en la Grecia antigua pequeños astrágalos eran conocidas piezas de juego (astragalismo) popular, además de útil instrumento de artes adivinatorias (astragalomancia).

Adoptado su uso por el mundo árabe, los huesecillos cambiaron de nombre. En el árabe clásico se denominaron ka'bah, término que cambió a ká'ba en el árabe que luego se hablaría en la península ibérica, territorio conquistado por ellos y dominado por cerca de ocho siglos. En la península, ká'ba dio paso a taba, la expresión que llegó hasta nosotros y que tan común resulta hoy en día. España pronto dio con una versión propia para la práctica del astragalismo, para un juego de taba a su medida.

De nuevo detrás de la conquista de otro territorio, esta vez América bajo las ambiciones peninsulares, el juego de taba alcanzó el Nuevo Mundo y no tardó en establecerse en él. Si la versión española ya se había diversificado en su propio suelo, en América alcanzó multitud de variantes. Tantas que a veces es sólo la utilización del hueso el factor común. Practicado desde México al extremo de América del Sur, el de un país difiere del de otros y aún sus nombres son distintos; *jogo do osso* en portugués, "juego del hueso" en algunas partes, "de las tabas" en otros. También se ha dicho que en algún tiempo fue juego de niñas.

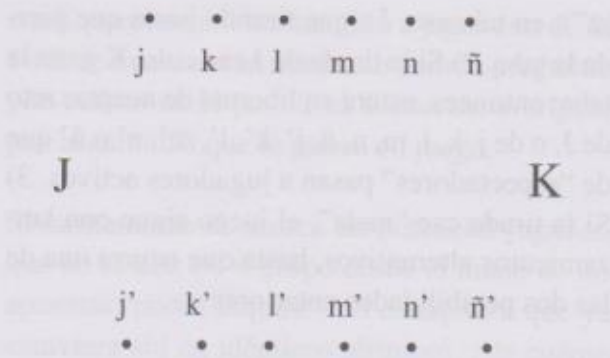
Juego de taba en Guatemala. Pues, ya dijimos que, localmente, el juego es fundamentalmente una apuesta entre dos oponentes, ante la atención de cuantos participantes indirectos quepan en el espacio que ocupa el singular desafío.

Consiste en el lanzamiento de una taba al terreno de un opuesto, intentando que la misma le dé *carne* para ganar el premio en disputa. Corre el riesgo de tirar *culo* y perder.

Puede que la taba ruede al caer, acción que los presentes siguen con gran atención y expectativa para esperar el resultado del *tiro*. En ocasiones el hueso queda anclado con firmeza al final del lanzamiento, fijo en el punto donde golpeó el suelo. Se dice que cayó *asentado*. Un jugador diestro busca *asentar* la *carne* en su lanzamiento para que no quepa duda de su condición ganadora. Por ello el movimiento del brazo y la mano persiguen una distancia de tiro cabalística y el número justo de volteretas en el aire para que asiente bien. (Foto 1)

El medio para cumplir la contienda es el hueso astrágalo de las reses, una fuerte pieza ósea del pie, de la parte superior del tarso que se articula a los huesos de la pierna. En realidad puede obtenerse del pie de otros mamíferos de pezuña hendida, por ejemplo corderos, cerdos y venados, pero para la variante guatemalteca se prefiere el de las reses, que tiene el tamaño y el peso apropiados. Mide por término medio 9 cm de largo por 5 cm de ancho y 5 cm de alto, una vez trabajado. Los otros resultan muy pequeños para el juego, pero tienen tamaños ideales para la astragalomancia. La taba, por ser un hueso, da motivo para que a veces se use la expresión *jugar hueso a cambio de jugar taba*.

Para ilustrar la mecánica del juego-contienda, identificaremos J y K a los oponentes en turno, j, k, l, m, n, ñ, j', k', l', m', n' y ñ' a algunos de los tantos participantes indirectos. J y K están frente a frente, separados por unos tres a seis metros, que es la distancia que debe recorrer la taba que ha sido lanzada de uno a otro. Los otros participantes, que no simples espectadores, se colocan a ambos lados del rectángulo ideal que se forma, j, k, l, m, n y ñ de un lado, j', k', l', m', n' y ñ' del otro. (Fotos 2 y 3)



Esquema 1: estructura espacial del juego de taba

Anatomía de la taba. El potente astrágalo tiene una apariencia que se aproxima a la de un cubo, no obstante, su diseño es complejo en concordancia con las funciones que desempeña en vida del animal y con los tendones, vasos y otras estructuras que recibe. Independiente de sus designaciones anatómicas formales, en términos del juego se le reconocen dos superficies activas, o caras, llamadas carne y culo. Los laterales a ellas son áreas pasivas; se designan como *hoyo* y *panza*. Carne y culo son las secciones que llevan a ganar o a perder; las otras dos, neutras, son simplemente nada. Carne es la cara ganadora, culo la perdedora. Las fotografías 4 y 5 muestran estos detalles.

Cuántas probabilidades hay de que la taba lanzada termine por dar carne, culo, hoyo o panza depende del “trabajo” que se le haga para pulir las caras. En fresco es más probable que dé hoyo o panza, debido a que es más alta que ancha. Pero si el pulido rebaja las caras en desproporción, las posibilidades de una u otra se desequilibran en concordancia. De ahí que los jugadores diferencien *tabas carneras* de *tabas culeras*. Como ambos jugadores usan la misma, en términos estadísticos ninguno tiene ventaja sobre el otro.

El nivel al que debe llegar el pulido es decisión personal. No obstante, se busca hacerlo de

manera que se alcance un buen punto de equilibrio entre las caras y los laterales “nada”, de modo que al caer al suelo luego del lanzamiento haya tantas posibilidades de carne como de culo o nada. Es por ello que, no totalmente “de azar”, debe existir cierto nivel de habilidad, una destreza particular para conseguir tiradas ganadoras.

El hueso se adquiere en las carnicerías. En 2012 en las de Panajachel el precio se situaba en unos Q5.00, a veces menos a veces un poco más. Ya que se vende fresco, limpiarlo de músculos y tendones, sumamente fuertes éstos, requiere que se le ponga a hervir en agua por el tiempo que sea necesario para ablandarlos y retirarlos. El cocimiento por largo tiempo también persigue eliminar el fuerte olor a grasas animales, y la complementaria sensación táctil a ellas que persisten por mucho tiempo.

Lograda la limpieza se procede a pulir las caras. Lo más común es que se haga raspando vigorosamente el hueso sobre cualquier superficie abrasiva adecuada, por ejemplo una piedra (la arenisca es ideal para el efecto), una acera de cemento áspero o un material equivalente. No falta quienes recurran a pulidoras mecánicas.

El desafío o reto. Siguiendo las identificaciones arbitrarias que dimos a los participantes, podemos referir las principales características del juego-contienda así: para abrir, J invita a K a hacerlo. En términos de apuesta se diría que J *reta* a K. Si K acepta el reto, se disponen frente a frente buscando de preferencia un espacio con tierra, para que la taba caiga firme, reduciendo los rebotes que daría un piso cementado, asfaltado o empedrado. La distancia entre ambos, dijimos, será de entre tres y seis metros; espacios más reducidos pueden disminuirla, en tanto que separaciones mayores resultan poco prácticas por la continua movilidad que se genera entre jugadores. (Foto 6)

Esponáneamente, j, k, l, m, n, ñ, j', k', l', m', n' y ñ' forman valla a lo largo del lugar de juego. No son espectadores simples, pues a su voluntad pasan a ser retadores en el momento que quieran o puedan. Las interacciones son múltiples, de lo que resulta un juego de completa integración grupal. Para entenderlo es necesario aprender la mecánica del juego, que intentaré describir de la manera más sencilla posible.

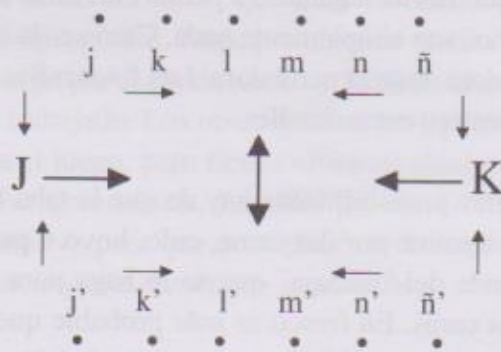
El jugador J, que convino con K en dedicar su atención a un juego, está en posesión de la taba y por lo tanto el que hace el primer tiro. K, al aceptar, fija el monto que apuesta, o acepta el que sugiere J. Aceptados de buen grado los términos, empieza el juego. Si la taba tirada por J cae exponiendo carne (culo sobre el suelo) gana la apuesta y cobra el monto puesto en juego. Si la taba cae exponiendo culo (carne en el suelo) J pierde y debe pagar a K el monto convenido. Si cae exponiendo "nada" no gana nadie en la tirada. (Foto 7)

En ocasiones, al caer, la taba puede descansar sobre uno de sus extremos, lo que la hace permanecer en posición vertical. Para algunos esto equivale a carne doble, o incluso triple, con las implicaciones que de ello derivan. Es una posibilidad reconocida pero no acatada por todos, si es que no se ha establecido previamente con el consenso del común y para ese juego o en ese momento en particular. Impuesto sin las ventajas del consenso por uno de tantos participantes, si ocurre, podría dar pie al surgimiento de airados antagonismos. Huelga decir, no obstante, que no todo es amor entre jugadores, y tratándose de intereses monetarios no faltan ni reclamos ni controversias. (Foto 8)

De esta elemental situación derivan diversas interacciones: 1) Si la tirada de J cae carne sigue en posesión de la taba; K está amarrado al juego y no puede dejarlo (a menos que desee abandonar, lo cual es muy mal visto, o que se quede sin dinero y entonces consigue retirada "honro-

sa"); en tal caso, J sigue tirando hasta que pierda la taba. 2) Si la tirada de J cae culo, K gana la taba; entonces, estará en libertad de aceptar reto de J, o de j, k, l, m, n, ñ, j', k', l', m', n' o ñ' que de "espectadores" pasan a jugadores activos. 3) Si la tirada cae "nada", el juego sigue con lanzamientos alternativos, hasta que ocurra una de las dos posibilidades anteriores.

Mientras esto ocurre entre J y K, los "espectadores" generan una variada y dinámica red de apuestas (retos): 1) j, k, l, m, n o ñ pueden apostar entre sí confiados a la mano de uno de los jugadores centrales; por ejemplo, m puede apostar con n a la mano de J o de K (reto en la misma fila). 2) j, k, l, m, n o ñ pueden apostar con j', k', l', m', n' o ñ', siempre bajo la mano del jugador principal de su predilección (reto de una fila a la otra). 3) cualquiera, j, k, l, m, n, ñ, j', k', l', m', n' o ñ' pueden apostar con los jugadores centrales; así, si ñ reta a J, fija su monto de apuesta, que de ser aceptada hace que de hecho J esté apostando contra dos retadores (aunque solo K puede tirar contra él), si tira carne cobra doble, si tira culo paga doble.



Esquema 2: algunas interacciones entre participantes del juego de taba

El paro. El término *paro* designa, en primera acepción, el monto de la apuesta. En segunda instancia, una proposición de reto, y en tercera opción el monto mínimo de apuesta en el juego. No es difícil entender la primera, las otras dos merecen una pequeña reflexión, pese a que las tres se mezclan insensiblemente. Si l' le dice a J

o a *K paro*, estará invitándolo a jugar con él. Si *J o K* se interesan en esa mano podrán preguntar ¿de cuánto es el paro?, su forma de averiguar por la cantidad que le ponen en juego.

Si tardíamente se acerca un potencial jugador, que no estaba en el grupo desde el inicio de las apuestas, podrá inquirir con cualquiera que ya estuviera ahí en idénticos términos, ¿de cuánto es el paro?, en cuyo caso se le proporcionará el monto mínimo con que se participa. Si juegan sólo niños, que puede ocurrir, este monto mínimo puede ser de centavos; en general, cantidades por debajo de un quetzal. Los adultos suelen hacer paros desde un quetzal y más, hasta cien, lo cual depende del "calor" del juego, la situación económica de los jugadores y el día de la Semana. Es común que los paros más jugosos se hagan Viernes Santo, siendo que regularmente se juega de Viernes de Dolores a Domingo de Pascua.

Ocurre con bastante frecuencia que el monto de los paros no se determina de manera explícita. En tal caso, el jugador que formula el paro simplemente lo deposita a flor de piso, en monedas o billetes. Su oponente se juega una suma "ciega", lo que lo expone a ganar poco o a perder mucho, según sea el caso. Algunos jugadores que recurren a este modelo gustan tapar el paro con lo que haya disponible, una piedra, un trozo de papel, una hoja vegetal o su pañuelo. Parece intervenir en ello cierto dejo de fetichismo mágico.

Reglas de honor. Puede colegirse fácilmente que, dada la estructura y mecánica del juego, su no escrita normativa dirige formas de participación claras y precisas. Debido también a que toda intervención es estrictamente voluntaria, nadie pone resistencia al acatamiento táctico de las conductas y comportamientos que desencadena. No obstante, suelen presentarse situaciones inesperadas que se dirimen con más buena voluntad que juicio, en el terreno mismo

de las acciones. Por ejemplo:

- Si una irregularidad del suelo ocasiona que la taba descansa sobre una arista, y por ello no es claro si lo que expone es una cara o "nada", se decide de mutuo acuerdo "hacia dónde está más ladeada" para definir lo conducente. Situación obviamente de difícil solución, que por supuesto debe ser resuelta en tiempo perentorio. Lo usual es que se opte por el "nada", con claro malestar por parte del jugador que se considera perdedor.
- Si al lanzamiento la taba golpea con una pared, acera, piedra u otro objeto inerte, o con un perro, lo que exponga al término del rebote se considera válido.
- Si, por el contrario, pega en el cuerpo de alguien que descuidadamente atravesó la línea de tiro, o en los pies del contrincante o de los "espectadores", el rebote se invalida. El tirador pierde su turno de lanzamiento pero no hay ganador; ocasionalmente, en especial si da con alguien que se cruzó, se considera honorable que el tirador repita su lanzamiento.
- Nadie está obligado a aceptar un paro que no le convenga, ya porque el monto sea muy bajo o muy elevado. Tampoco a aceptar el paro de alguien con quien no quiere jugar.
- Un paro que no ha sido explícitamente aceptado por el jugador no se paga; por supuesto, tampoco puede ser cobrado.
- Ningún jugador puede utilizar taba propia, de manera que no puede haber más que una en juego. Un jugador tramposo podría preparar la suya para que fuera carnera, lo que le daría ventaja sobre los demás.
- Si no se ha establecido previamente que la posición vertical se paga doble, o aún triple, se estima que no es posición ganadora.

Quetzaltenango, Guatemala, 2008
Investigación y recopilación de datos: K. Quiroz

Trascendencia tabera. La historia de los pueblos registra innumerables episodios anecdóticos relacionados con la taba. Uno muy recurrente es el de perros que, en un santiamén y ante el malestar de los jugadores, toma el hueso entre las fauces y sale en frenética huida. Por supuesto, salir tras él resulta obligado. A veces no se consigue darle alcance, pero en ocasiones más felices el can lo deja tirado en su rauda fuga. Recuperado el sacralizado astrágalo y vueltos los circunstantes al campo de contienda, ésta se reanuda sin mayores preámbulos.

Otro es el de personajes que obtuvieron lugar preeminente en los anales del juego por su persistencia en el mismo, o por su habilidad ganadora que les llevó a amasar pequeñas fortunas en consecutivas Semana Santas. En Panajachel, hacia las décadas de 1960 y 1970 se hicieron legendarios los nombres de Alejo Celada, Francisco Rivera, Marco Tulio Rivera y Ramón Rosales (el pueblo los recuerda más con sus apelativos populares; en su orden: Alejo, a secas, Pancho Ixmucut, Tulio -hijo suyo- y Moncho). Además de un lugar propio en la historia local por sus múltiples particularidades, obtuvieron reconocimiento como iconos del juego de taba por haber sido los más diestros practicante en su tiempo.

De verdad es tan singular esta tradición cuaresmal que, sin lugar a dudas, puede inscribirse dentro del patrimonio cultura intangible de la religiosidad popular. De consiguiente, adquiere gran significado y valor en el conjunto de las costumbres de los pueblos.

El juego de tipachas de cera

Retomado el planteamiento de apertura del ensayo, añadimos que se denomina *tipacha* a una manualidad efímera elaborada con *cera de abejas*. De configuración circular, esto es, en forma de ruedita, su diámetro es de apenas unos dos centímetros y medio (que es, más o

menos, el de una moneda de cincuenta centavos de quetzal) o hasta tres y medio. A la superficie superior, o *espalda*, se le configura cierta suave convexidad y se le mantiene lisa; la inferior se modela plana, se esculpe con líneas radiales y se llama cara. (Foto 9)

No se dispone de suficiente información para fundamentar el origen posible del término tipacha. Personalmente, suelo pensar que se debe a un acomodamiento lingüístico del vocablo *pache*, americanismo que designa a algo aplastado, de escasa altura, aún a una persona de baja estatura. Precisamente así son las tipachas, bastante aplanadas en relación a su diámetro. A un diámetro medio de 2.5 centímetros comúnmente se asocia un grosor máximo de unos cinco milímetros. Dicho acomodo pudo haber originado el vocablo *tipache*, que a la postre definiría el regionalismo tipacha. Hay países en donde se les sigue llamando tipaches. (Foto 10)

Sólo hay dos jugadores y casi nunca espectadores. Uno cualquiera de los contendientes debe colocar su tipacha sobre una superficie uniforme, acción que en el *argot* propio se conoce como *poner*. Quién *pone* primero se resuelve, por lo regular, como condición negociada al plantear la invitación a jugar. El diálogo mínimo usual en el caso es algo así:

Niño 1, dirigiéndose a Niño 2: - Juguemos tipachas vos.

Niño 2, respondiendo a Niño 1: - Está bueno, pero ponés vos primero.

Niño 1, nuevamente a Niño 2: - Vaya, está bueno pues.

Cualquiera de ellos: ¿En dónde jugamos?...

Puede ocurrir que la negociación vaya un poco más allá, como parte de la estrategia para ganar

alguna preeminencia:

Niño 1, dirigiéndose a Niño 2: - Juguemos tipachas vos.

Niño 2, respondiendo a Niño 1: - Está bueno, pero ponés vos primero.

Niño 1, nuevamente a Niño 2: - ¡Ah no! Si ponés vos primero sí.

Niño 2, otra vez a Niño 1: - No hombre, poné vos primero.

Niño 1, de nuevo a Niño 2: - Bueno pues, ¡juguemos!

Cualquiera de ellos: ¿A dónde vamos?...

Mecánica del juego. Alcanzado el consenso y elegido el sitio apropiado, normalmente la acera de la casa o las gradas del templo (que en el segundo caso por lo general estará muy cercano al lugar donde los adultos juegan taba), da principio el juego. Sentados uno frente al otro, el niño que debe poner primero cumple el ritual colocando su tipacha con la cara al suelo, la espalda hacia arriba. El niño que puso observa cómo su compañerito lanza su tipacha, de cara, encima de la suya. (Foto 11)

Si al golpe se voltean ambas, y quedan con la cara para arriba, el niño que lanzó gana la tipacha del niño que puso. Si continúa el juego, el niño perdedor deberá colocar una nueva tipacha para repetir el procedimiento cuantas veces sea necesario. (Foto 12)

Caso contrario: si al lanzamiento no se voltean las tipachas, o lo hace una sola, no hay ganador. Pero entonces se invierten los turnos, correspondiéndole tirar al niño que antes debió poner. Como en el primer caso, si logra darle

vuelta a las tipachas es él quien se gana la de su oponente. Y el juego sigue.

¿Cuánto dura la acción? Hasta que uno de ellos decida ponerle fin. Esta situación puede depender de factores muy propios de la vida infantil: 1) si uno de los dos se aburre, 2) si alguno cree estar perdiendo demasiadas tipachas, 3) si efectivamente se le agotaron, 4) si los padres llaman a uno de ellos o a ambos...

De choque en choque y con el continuo manoseo las tipachas se deforman y pierden el labrado de la cara. Por eso se ajusta continuamente su forma, y teniéndola sobre los dedos de la mano hábil, con la uña del pulgar de la misma se mantiene el esculpido, que de resultas alcanza un diseño radial.

Valor de la recompensa. Para cualquier niño, su cera de Semana Santa tiene un valor muy elevado. Incuantificable desde la óptica infantil. Así que exponer ese caro patrimonio al azar de un juego requiere de gran valentía. Normalmente el producto se adquiere en los mercados populares de la época, pero disponer del dinero para adquirirla es un asunto lleno de obstáculos que no siempre tienen fácil solución. (Foto 13) De ahí que surjan ciertas tretas para asegurarse la ganancia, o al menos disminuir las posibilidades de perder. Una de tantas consiste en ganar autoconfianza definiendo para sí un ángulo de tiro considerado el mejor. Pocos niños lanzarán perpendicularmente. Pero tirar en ángulo precisa afinar la puntería para dar en el blanco, pues de no conseguirlo perderá su turno de lanzamiento y la posibilidad de ganar en él.

Otra artimaña es hacer las tipachas de cera blanda. Por su color se le llama cera canche. El objetivo al emplearla es pretender que la tipacha, al golpe, se pegue a la superficie que la sostiene y evitar el volteo. No siempre se logra tal resultado, especialmente si dicha superfi-

cie es áspera o se encuentra cubierta de polvo. Una treta adicional consiste en buscar un lugar soleado para jugar, porque el calor la ablanda aún más e incrementa el efecto plástico adhesivo. Pero la cera canche es más cara que la común, denominada negra, y más escasa en el mercado.

Como sea, para el benevolente espíritu de los padres que gustan del mantenimiento de las raíces culturales que les proveen identidad, comprar cera junto a sus hijos para que puedan mantener la tradición de un juego que se practica dentro del cosmos de costumbres populares de Semana Santa es un gozo de inconmensurable grandeza.

Acerca de la cera. Se obtiene la materia prima de los nidos (colmenas) de abejas sin aguijón, insectos de vida libre que los entomólogos clasifican como meliponas y trigonas (sólo nombre los grupos de nuestro particular interés, hay más que estos). Son bien característicos de la entomofauna silvestre del país. Los nidos se construyen por lo general en troncos de árboles ahuecados, ramazones arbóreas, cavidades en el suelo, resguardos y aleros en casas humanas. Se encuentra en ellos dos productos mayoritarios: miel y cera. (Foto 14)

No sólo por evidencia arqueológica e histórica se sabe de la relación de estas abejas con el Hombre. Ya el acucioso padre predicador general fray Francisco Ximénez, de la Orden de Predicadores, señaló en el año de 1722 su presencia: *Doncellitas. Estas son mucho más primorosas que las grandes, son muy chiquitas que de una grande se pudieran hacer ocho de éstas y así les llaman los indios en aquésta lengua **uzcab**, que quiere decir mosquito de miel.* Y sigue con una preciosa descripción de otras, y de formas de cosecha y cuidado y de muchas maravillas más.⁴

Desde la época prehispánica, los pobladores originarios de nuestra tierra aprendieron a aprovechar ambos. La miel como edulcorante y fuente de salud, la cera para la fabricación de velas y para sellar agujeros y cavidades. Miel y cera eran productos frecuentes en ceremonias religiosas. Era tal el valor que alcanzaron que incluso fueron objeto de pago como tributo. En calidad de producto medicinal, la miel pronto fue rodeada de propiedades mágicas, la cera de simbolismos mágico-religiosos. Así, y consecuente al reiterado e intenso uso y al surgimiento de otras necesidades, el Hombre no tardó en descubrirles multitud de aplicaciones más. En la actualidad la medicina popular valora grandemente la miel, conocida como de *doncellitas* y de *talnete*, y la cultura material las bondades de la cera.

Por razones comprensibles, es ésta la que aquí nos interesa más, por ello dejaremos para mejor oportunidad lo que toca a las mieles silvestres. La cera es, en realidad, el material que las abejas emplean en la construcción del nido. Es blanca, pero debido a que los insectos la mezclan con propóleos para formar cerumen, adquiere un color pardo negruzco. La intensidad del color oscuro es consecuencia del contenido de propóleos, de donde resultan *ceras negras* y *canches*, como antes dije. Especies pertenecientes al género *Melipona* por lo regular emplean barro con propóleos para cubrir las paredes externas del nido. (Foto 15)

El género *Melipona* posee gran diversificación en el trópico americano. Las especies mejor conocidas en Guatemala, o posiblemente las únicas, son tres: *Melipona beecheii*, *Melipona solani* y *Melipona yucatanica*. Hay, por supuesto, otras especies silvestres melíferas, pertenecientes a distintos géneros. La más dócil, rendidora y cuidada en los patios de las casas es *M. beecheii*, la grácil *doncellita*. Es de sus nidos de donde procede la mayor cantidad del cerumen que, con el calificativo de cera, construye las tipachas, sostiene los diafragmas

de resonancia en los cajones y ayuda a afinar las teclas de las marimbas guatemaltecas, sella recipientes y agujeros, es adherente y constituye un noble aliado de los artesanos.

Corolario

Los desafíos de taba y de tipachas son dos expresiones culturales de las clases populares guatemaltecas. Si bien su origen debe buscarse fuera del país, las características desarrolladas localmente les dan cartilla de nacionalidad. La manera en que ahora se practican son únicas y distintivas.

Su asociación a comportamientos sociales vinculados a la religiosidad popular justifica que pueda calificárseles de juegos sacralizados. Dentro de tal marco contextual, en la actualidad se les reconoce como tradicionales de Semana Santa.

En su carácter de actividades lúdicas forman parte de una herencia intangible dificultosamente conservada en el imaginario colectivo, sometida a diversidad de factores que ponen en peligro su existencia a largo plazo.

La reducción de su área geográfica de práctica constituye inequívoca señal de haber alcanzado status de tradiciones en peligro. Algunas de las poblaciones en donde su ejecución no ha cesado se encuentran en el departamento de Sololá. Ahí, mediante entrevistas e investigación participativa, se obtuvo el material para el presente ensayo.

Citas

1. Buckser, Andrew S. 2007. **Sagrado**. Cf. Thomas Barfield (ed.) "Diccionario de Antropología". 2 ed. Siglo Veintiuno, México, DF. p457.
2. **La Biblia**; edición pastoral. Nvo. Test. Edición revisada 1995. 59 ed. Editoriales San Pablo y Verbo Divino. Madrid/Navarra, España.
3. *Op. cit.*
4. Ximénez, Francisco. 1967. **Historia Natural del Reino de Guatemala**. José de Pineda Ibarra, Guatemala. p107-120.



Foto 1. En la cabecera departamental de Sololá. La atención de los presentes está en el área de impacto de la taba, que puede observarse detenida en el aire, frente a la mujer que figura a la izquierda de la imagen. Obsérvese el dinero en la mano de ella, lista para esperar su turno en los lanzamientos. Foto L. Villar Anleu, 23 de abril 2011.



Foto 2. En la cabecera municipal de Panajachel, Sololá. La estructura clásica del juego de taba, sólo que adaptada al reducido espacio disponible. Por eso únicamente se hizo una fila. El jugador activo en este momento es el hombre de camisa blanca que figura al inicio del muro de piedra. Foto L. Villar Anleu, 2 de abril 2010.



Foto 3. En Panajachel. Se ilustra el duelo. El hombre de gorra del primer plano, de espaldas a la cámara, se apresta a hacer su tiro. Su contrincente figura al fondo, con las piernas cruzadas y el paro en la mano izquierda. La mirada de todos está dirigida a la zona donde va a caer la taba. Foto L. Villar Anleu, 2 de abril 2010.



Foto 4. Taba "trabajada" (pulida), propiedad de la familia Anleu Ruiz, de Panajachel, Sololá. La cara superior es la carne (en cuyo caso el astrágalo descansa sobre el culo). El lateral que mira al frente de la cámara es el hoyo.
Foto L. Villar Anleu, 6 de octubre 2012.



Foto 5. En la misma taba de la familia Anleu Ruiz ilustrada en la foto 4, la cara superior es el culo (en cuyo caso el astrágalo descansa sobre la carne). El lateral que mira al frente de la cámara es la *panza*. Foto L. Villar Anleu, 6 de octubre 2012.



Foto 6. En Sololá. En un juego de infantes, que igual ilustra lo que ocurre con los adultos, el niño de suéter blanco, en posesión de la taba y que se apresta a recogerla del suelo, escucha el vehemente reto del niño de camisa roja. Foto L. Villar Anleu, 23 de abril 2011.

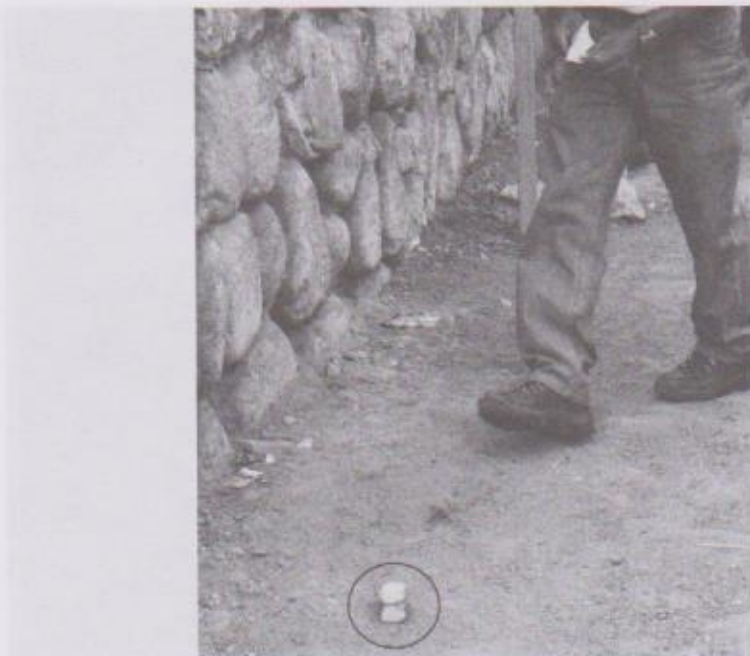


Foto 7. En Panajachel, Sololá. El hombre que camina hacia el primer plano viene de cobrar el paro, que se distingue en su mano, ganado por él porque su opuesto echó culo. Todavía lo atestigua la taba que reposa al frente. Recogida, estará en disposición de lanzarse por un nuevo *paro*. Foto L. Villar Anleu, 2 de abril 2010.



Foto 8. La taba puede caer en posición vertical, sosteniéndose en precario equilibrio. Hay quienes reclaman doble, o aún triple pago cuando ocurre; otros no lo aceptan. Foto L. Villar Anleu, 6 de octubre 2012.

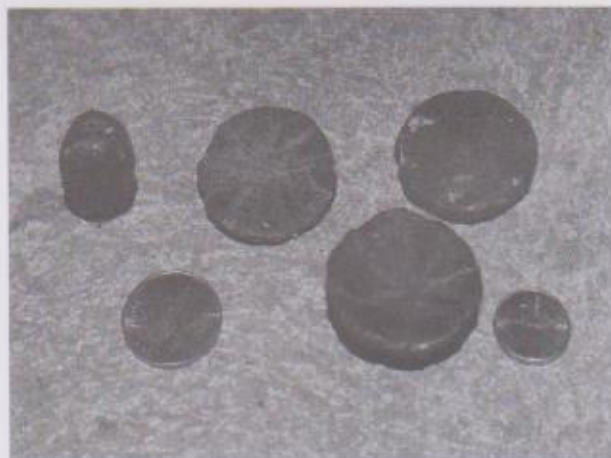


Foto 9. Tres tipachas, una bolita de cera del mismo tamaño de la que se usó para hacerlas y dos monedas, de cinco y diez centavos de quetzal para referencia de tamaños. Dos de las tipachas muestran la cara, una la espalda. Foto L. Villar Anleu, 6 de abril 2012.



Foto 10. La *tipacha* es una ruedita de cera de abejas silvestres, blanda, aplastada, con espalda convexa y cara plana. La que figura en la ilustración estaba siendo jugada, de ahí que tenga esa suciedad blanca granulosa que se le observa encima, adquirida del piso. Foto L. Villar Anleu, 6 de abril 2012.



Foto 11. La *tipacha* del primer plano fue lanzada sobre la otra y no consiguió voltearla. Aún incierta la forma en que se detendrá la que todavía está moviéndose, pero es claro que en esta ocasión no habrá un ganador. Foto L. Villar Anleu, 6 de abril 2012.



Foto 12. Al golpe de la *tipacha* lanzada las dos quedan con la cara hacia arriba, "acuachadas" o sueltas. Es la posición ganadora de quien hizo el lanzamiento. Ambas *tipachas* son suyas ahora. Se observa suciedad del piso sobre ellas. Foto L. Villar Anleu, 6 de abril 2012.



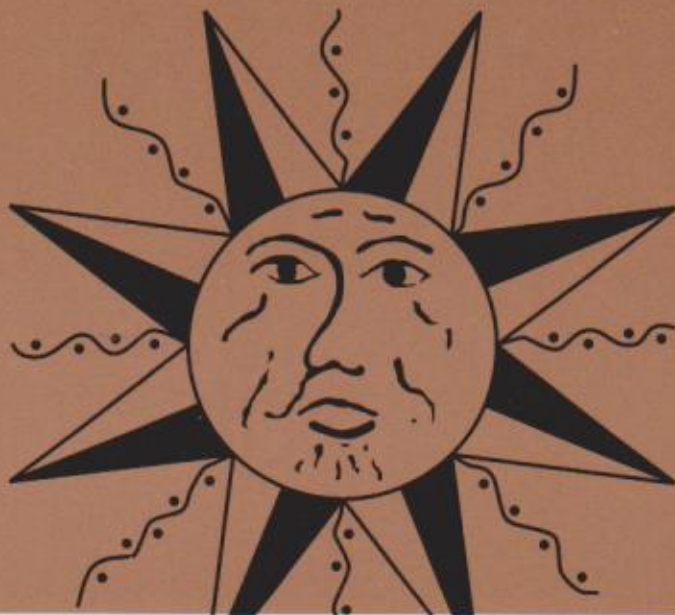
Foto 13. *Bolitas* de cera a la venta en el mercado popular de la cabecera departamental de Sololá. La mano y la rodilla que aparecen al extremo izquierdo pertenecen al vendedor, que es a la vez el recolector de la apetecida materia. En la Semana Santa que se registró la venta el precio por bolita era Q1.00. Foto L. Villar Anleu, 5 de abril 2012.



Foto 14. Nido de *doncellita* (*Melipona beecheii*) en el alero de una casa, en la Montaña Pascual Abaj, kilómetro 103 de la Carretera Interamericana, jurisdicción de Chichicastenango, Quiché (arriba de la tienda La Masheñita). Como puede apreciarse, es un nido manejado por los habitantes de la casa. Foto L. Villar Anleu, 8 de abril 2012.



Foto 15. Nido de *doncellita* (*Melipona beecheii*) entre el ramaje de un arbusto, en el patio de la misma casa visitada en la Montaña Pascual Abaj, del kilómetro 103 (tienda La Masheñita). Puede verse que también es un nido manejado. Apréciase también la cantidad de barro en el exterior de la colmena. Foto L. Villar Anleu, 8 de abril 2012.



Centro de Estudios



Folklóricos

Avenida La Reforma
0-09, zona 10 Tel/fax/
2331-9171 y 2361-9260

Director

Celso A. Lara Figueroa

Investigadores titulares

Celso A. Lara Figueroa

Alfonso Arrivillaga Cortés

Aracely Esquivel Vásquez

Artemis Torres Valenzuela

Investigadores interinos

Anibal Dionisio Chajón Flores

Fernando Urquizú

Deyvid Molina

Abraham Solórzano Vega

Fernando García Astorga

Operador de informática

Mario Rodríguez Esquivel

Corrector de pruebas

Guillermo A. Vásquez González

Centro de documentación

María Eugenia Valdez Gutiérrez

Diagramación de interiores y

montaje de cubiertas

Juan José Saz Guevara

Fotografía de portada, contra

portada e interiores

Luis Villar Anleu