

**“HACIA UNA INTERPRETACIÓN SIMBÓLICA, ÉTICA Y ESTÉTICA DEL  
JUEGO DE GALLOS EN EL VALLE DE ATRIZ”**

**OVIDIO MAURICIO ZUÑIGA MIÑO**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
MAESTRIA ETNOLITERATURA  
SAN JUAN DE PASTO  
2011**

**“HACIA UNA INTERPRETACIÓN SIMBÓLICA, ÉTICA Y ESTÉTICA DEL  
JUEGO DE GALLOS EN EL VALLE DE ATRIZ”**

**OVIDIO MAURICIO ZUÑIGA MIÑO**

**Trabajo de grado presentado como requisito parcial para optar al título de  
Magíster en Etnoliteratura**

**Asesor:  
MG. HECTOR RODRIGUEZ ROSALES**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS  
MAESTRIA ETNOLITERATURA  
SAN JUAN DE PASTO  
2011**

**NOTA DE ACEPTACION**

---

---

---

---

---

**Jurado**

---

**Jurado**

---

**Jurado**

---

**Asesor del Proyecto**

San Juan de Pasto, Agosto de 2011

## **AGRADECIMIENTOS**

Al profesor Héctor Rodríguez Rosales, Asesor de la presente investigación, a quien admiro por su gran saber y experiencia investigativa y a la vez reconozco su especial apoyo en la culminación de los estudios etnoliterarios.

A mi padre, Ingeniero Agrónomo, quien ha dedicado gran parte de su vida a la actividad gallística, la cual fue motivo de inspiración para ahondar en las raíces propias del juego de gallos.

Un especial agradecimiento a la comunidad gallera del municipio de Pasto, por su participación y sus valiosos aportes para el desarrollo de este trabajo.

## **DEDICATORIA**

A mi padre José Ovidio Zúñiga, quien se convirtió en un entrañable amigo, aliado y colaborador.

A mis seres queridos, principalmente a mi hijo Alejandro, motivo de mi inspiración, a mi esposa Mabel Guerrero por su ánimo, fecundidad y paciencia, a mi madre por sus sacrificios y su apoyo incondicional, a todos mis hermanos, quienes me han motivado cada día, para superarme y alcanzar todo aquello que he anhelado.

## CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCION .....	12
1. GENERALIDADES .....	16
1.1 ESENCIA Y SIGNIFICADO ANTROPOLOGICO DEL JUEGO .....	16
1.2 UNIVERSALIDAD DEL JUEGO .....	17
1.2.1 Relación juego, deporte y guerra.....	18
1.2.2 Los deportes de combate y artes marciales .....	18
1.2.3 La civilización griega .....	19
1.2.3.1 Juegos en Grecia. ....	20
1.2.4 Los romanos.....	21
1.2.5 El Tinku en Suramérica .....	21
1.2.6 Espectáculos de combate en Norteamérica .....	22
1.3 LOS ALBORES DEL JUEGO DE GALLOS .....	23
1.4 LA RIÑA DE GALLOS UN JUEGO ENTRE EL AGON Y LA ALEA .....	29
2. ESPACIO Y CONTEXTO DEL JUEGO DE GALLOS .....	40
2.1. ENTORNO SOCIOCULTURAL .....	40
2.2 EL JUEGO DE GALLOS EN PASTO .....	43
2.3 DOCUMENTO HISTÓRICO INTRODUCCION DE GALLOS DE PELEA EN EL VALLE DE ATRIZ.....	44
2.4 LAS GALLERAS O REÑIDEROS .....	46
2.5 EL GALLO DE PELEA.....	48
3. SIMBOLO Y SIMBOLOGIA DEL JUEGO DE GALLOS .....	49
3.1 EXPRESIONES Y JERGA DEL JUGADOR DE GALLOS .....	50
3.2 MODOS DE CONVOCARSE Y CONGREGARSE .....	51
3.3 EXPRESIONES PARA APOSTAR .....	51
3.4 GALLOS REPRESENTADOS .....	52
3.5 LAS TEJAS CON GALLOS .....	52
3.6. EL ESPACIO-TIEMPO DEL GALLO .....	52

4.	DIMENSION ETICA.....	60
4.1	SIMBOLISMOS EN TORNO A LA MUERTE (ONTOPOYESIS) .....	60
4.2	LA REVANCHA POR LA SANGRE .....	65
4.3	JUECES, DISPUTAS Y ALEGATOS.....	68
4.4	EL CASADOR .....	70
4.5	EL VENDEDOR DE INSUMOS .....	70
4.6	LO SAGRADO, LO RELIGIOSO Y LOS GALLOS.....	72
5.	ESTETICA Y GALLOS .....	77
5.1	ARTE EN EL JUEGO DE GALLOS .....	77
5.2	LOS QUE INFRINGEN LA LEY AFUERA PUEDEN SER ETICOS ADENTRO. LA HISTORIA DE LA PANCHA.....	79
5.3	SOBRE LOS TRAMPOSOS EN LOS GALLOS, EL GALLERO JUDIO..	80
5.4	RELATO PARA ACOMPAÑAR EL RETORNO DE LOS GALLEROS...	82
	EPILOGO .....	87
	BIBLIOGRAFIA .....	88

## LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Estatua de bronce en Paris. Ganador de la pelea de gallos .....	20
Figura 2. Enfrentamiento entre dos representantes de dos pueblos vecinos en Bolivia.....	22
Figura 3. Pueblos Aymarás en Tinku .....	22
Figura 4. Afiche promocional de los combates de la UFC en Estados Unidos.....	23
Figura 5. Representación de una riña de gallos en la Antigua Grecia.....	27
Figura 6. Una pintura del año 1882, titulada Pelea de Gallos .....	28
Figura 7. La importancia del Gesto (mimicry) y el ambiente festivo .....	29
Figura 8. Fetiches, agüeros o Magia contaminante, según Frazer. ....	31
Figura 9. Tablón de madera para exhibición de ejemplares.....	35
Figura 10. Momentos previos a una riña de gallos.....	38
Figura 11. Reñidero de Santa Matilde.....	38
Figura 12. Expectativas del público durante el espectáculo.....	39
Figura 13. Finalización de una pelea en el reñidero, Gallera de Pilcuán.....	39
Figura 14. Vista externa de la Gallera del Corregimiento de Mocondino .....	40
Figura 15. Gallera Pico de Oro del corregimiento de Mocondino .....	41
Figura 16. Contexto interno de la Gallera de Mocondino .....	41
Figura 17. Exposición previa a la pelea de gallos .....	42
Figura 18. Conglomerado galleros cerca del reñidero.....	43
Figura 19. Manuscrito original, texto histórico reales cédulas, reales provisiones.	45
Figura 20. Gallera Pioja de oro Catambuco .....	46
Figura 21. Antigua Gallera municipal, hoy Casa de Justicia, Bombona .....	47
Figura 22. Gallera de Santa Matilde.....	47
Figura 23. Hábitat del gallo de pelea.....	48
Figura 24. Veleta con gallo que sirve como estación meteorológica.....	53
Figura 25. Socialización de galleros.....	56
Figura 26. Entusiasmo e interacción de galleros antes de la pelea .....	57

Figura 27. Los gallos y la vida pública.....	66
Figura 28. Accesorios utilizados en los gallos.....	71
Figura 29. Vendedor de accesorios utilizados en los gallos.....	71
Figura 30. La presencia de la mujer en la gallera .....	76
Figura 31. Detalle del gallo ciego, propiedad del señor Caicedo .....	79
Figura 32. Acrílico miniatura del autor Ovidio Mauricio Zúñiga .....	84
Figura 33. Acrílico en miniatura Autor Ovidio Mauricio Zúñiga.....	84
Figura 34. Afiches promocionales sobre desafíos de gallos .....	85
Figura 35. Afiche publicitario .....	85

## RESUMEN

La Investigación etnoliteraria está dirigida, a través de rasgos etnográficos, a penetrar el contexto y la razón de ser del juego de gallos en el Valle de Atriz; región del Sur occidente colombiano en donde se encuentra enclavada la ciudad capital del departamento de Nariño.

Partimos del hecho de que es un juego que goza de gran popularidad y de un significativo número de aficionados, por lo tanto, también suponemos, reviste gran importancia en el imaginario cultural de sus habitantes, lo que a su vez se revela en ciertas formas estéticas derivadas de la propia dinámica lúdica; ya en el habla, ya en el gesto, ya en la acción performativa y simbólica entre el gallo, el gallero y la diversidad de espectadores que concurren a este espacio. Por ser un juego de apuestas el dinero imprime un sello de “seriedad” a las acciones humanas, aparecen entonces, elementos como: lo transaccional, lo contractual y se pone en juego valores como: la confianza, la honestidad, el cumplimiento de la palabra y habilidades como: la selección, la negociación y el acuerdo asuntos que ya tienen que ver con la dimensión ética.

Al ser un juego que involucra el gallo y su sacrificio tiene connotación en el campo simbólico, ritual y psíquico, y coloca en un campo de incertidumbre a la racionalidad misma al ser calificado éste, como juego bárbaro que va en contravía del mismo proceso civilizatorio impulsado por la idea moderna del Progreso.

Con el análisis de los diferentes aspectos del juego de gallos, pretendemos lograr una ampliación del grado de comprensión ético, estético y simbólico de este juego en el imaginario colectivo del habitante del Valle de Atriz.

## ABSTRACT

This ethno literature research is based on ethnographic roots to get a close view from the rosters game in the Valle de Atriz, which is located in the Colombian south west where the capital of Nariño Department can be found.

As it is a game which is recognized among a great number of people; therefore, it is supposed that it has a great importance in the culture and imagination of its inhabitants what also shows different esthetic expressions which are part of the own creative dynamic of the city represented in the speaking, in the gestures and in the performance between the rooster and the “gallero” and the variety of spectators who are part of that show. Because of being a game of money bets, the money has a seal of seriousness within human beings. In that way different kind of elements appeared such as: the transactional and the contractual processes, and there is place for some values for example confidence, honesty, the word accomplishment and different abilities like the selection, the negotiation, and the agreement, which are matters that deal with the ethic dimension.

Moreover it is a game that involves the rooster and its sacrifice; consequently, there is a symbolic, ritual, and psychic connotation which shows it as a barbarian game which goes in the contrary way to the civilization process supported by the modern idea of progress.

Finally, through analyzing the different aspects of the roosters game it is pretended to achieve a higher level of ethic, esthetic, and symbolic comprehension of this game by the inhabitants from the Valle de Atriz.

## INTRODUCCION

El presente trabajo de investigación etnoliteraria se intitula: “Hacia una interpretación simbólica, ética y estética del juego de gallos en el Valle de Atriz”. Se pretende que el aporte Etnoliterario sea en dos vertientes; tanto en la compilación e interpretación histórica, etnoantropológica, y etnográfica, del valor del juego de Gallos en El Valle de Atriz, así como en la teoría literaria y en la narrativa; como una fundamentación teórica-estética, para una práctica lecto-escritural. Práctica referida a la recuperación de oralidades, iconografías y textos, hasta la producción de nuevas estéticas afines, en términos de creación literaria.

El cuerpo de esta investigación consta de cuatro capítulos:

El primer capítulo aborda las generalidades del problema; aspectos teórico-conceptuales del juego como tal, hace una descripción sobre el contexto histórico, social y cultural que va desde lo universal y deja un puente tendido hacia la particularidad del juego de gallos en el Valle de Atriz.

El segundo capítulo, contextualiza, delimita y particulariza el concepto de espacio, frontera, territorio y cultura donde se desarrolla el juego de gallos objeto de la presente investigación. Aspectos esenciales y dinámica del juego.

El tercer capítulo, se refiere a la particularidad simbólica del juego de gallos en el imaginario del habitante del Valle de Atriz; su connotación en el ámbito religioso popular y otros aspectos etno-antropológicos y etnográficos tales como: mentalidad e imaginarios, dinámica y lógica del juego, las relaciones del hombre gallero con el medio e inclusive las implicaciones de género.

El cuarto capítulo aborda la dimensión ética del juego de gallos; es decir, la exploración de ese campo difícil de dirimir entre lo etológico y lo antropológico presente en el juego, que implica: las tradiciones, los festejos, los atavismos, los comportamientos, los juicios de valor, tanto desde el punto de vista del gallero, como desde el punto de vista de la sociedad que lo mira.

El quinto capítulo, finalmente, estaría fincado en el terreno de lo estético-literario, su representatividad, su valor artístico, su valor narrativo testimonial.

El marco referencial está dado en los márgenes de una territorialización-desterritorializada donde se confunde lo urbano y lo rural y donde se expresa en términos del profesor Dumer Mamián el “drama del pensar fronterizo”<sup>1</sup>. Este drama del pensar fronterizo se hace patente en los procesos de culturización,

---

<sup>1</sup> MAMIAN, Dumer. Conferencia sobre Pensamiento Andino. En: el XI Encuentro de investigadores en etnoliteratura. Memorias en espera. Banco de la República.

aculturación, contaminación o hibridación resultantes del propio paradigma de la Modernidad y el imperativo que demanda de los individuos y las sociedades el inexpugnable tránsito hacia la modernización y el progreso de las mismas.

Al momento de escoger una metodología de investigación se nos imponía, como un parámetro de solvencia y seguridad el modelo positivista, muy en contravía de la preeminencia de miradas intuitivas y vivenciales desprovistas de mayores racionalidades, era perentorio ubicarse en un punto de equilibrio, pues también, es cierto, toda investigación, mínimamente, debe conllevar la verosimilitud de sus presupuestos.

De este modo, nos encontramos con una teoría investigativa y con una metodología de la investigación propicia al desarrollo de este trabajo: La Etnometodología. La importancia de la etnometodología como teoría de investigación radica, en que viene a resolver un obstáculo recurrente en el papel del investigador como es el problema de la objetividad y la veracidad de los métodos y las fuentes.

Cliford Geertz, ha sido quizás uno de los que mejor y con mayor particularidad ha analizado el juego de gallos desde el punto de vista antropológico, como en el caso de las islas Balí de Indonesia y es, en primera medida, el problema de la ubicación del investigador “frente al objeto de conocimiento” lo que le ocupa, y puesto que paradójicamente no es “objeto” la exposición a la mirada de los sujetos, le lleva a padecer el mismo drama de la objetivización que seguramente todo investigador padece, lo que le lleva a hacer los primeros juicios de valor en el plano del ethos y del etnos, cuando escribe en su diario:

*“A principios de abril de 1958, mi mujer y yo, con algo de fiebre palúdica y desconfiados llegamos a una aldea de Balí que nos proponíamos estudiar como antropólogos (...) Nosotros éramos intrusos, intrusos profesionales, y los aldeanos nos trataron como según parece, los balineses siempre tratan a la gente que no pertenece a su vida, pero que, así y todo, se les impone: como si no estuviéramos allí. Para ellos, y hasta cierto punto para nosotros mismo, éramos seres humanos invisibles, no personas, espectros”<sup>2</sup>.*

Eso que sufre Geertz, no solo le pasa al extranjero, que por obvias razones es forastero, desconocido, ajeno o extraño a la realidad misma que pretende investigar. Eso le ocurre a cualquier investigador que se atreve a entrar en la esfera de cualesquier objeto, realidad cultural, realidad social, universal o particular, que ha de investigar. Por el mismo hecho de no estar inmerso en la realidad, carecer de todo tipo de familiaridad y por la misma razón de estar en el

---

<sup>2</sup> GEERTZ, Cliford. La interpretación de las culturas: Juego profundo: notas sobre la riña de gallos en Balí. Barcelona: Editorial Gedisa, 1988. p. 339.

plano de observador se es percibido como un extranjero o a veces como un invasor. Era frecuente en las galleras que visitábamos, cuando tomábamos fotos o veían la grabadora, que nos preguntasen si eso era porque corrían los rumores de que estaban a punto de prohibir el juego de gallos.

Lo anterior se ve reflejado en las toma de muestras, en las indagaciones, en las dificultades para indexicalizar los contenidos de conciencia manifiestos en expresiones, dado que al saberse observados, se imposta o se toman posturas; el gesto muchas veces pierde su natural espontaneidad, los investigados están avisados, lo que implica muchas veces, estar prevenidos, todas estas consecuencias no deseables en una investigación si ha de querer aproximarse a una realidad más verdadera y por supuesto si ha de llegar a describir y responder en lo profundo y con veracidad la radicalidad que demandan las preguntas.

La etnometodología en cambio recoge las experiencias del interaccionismo simbólico de la “Escuela de Chicago”, cuyos principales representantes son Robert Park, Ernest Burgess y William Thomas<sup>3</sup>. Escuela caracterizada por el empleo de la observación participativa que se opone radicalmente a la escuela de Durkheim sobre la concepción del actor como un ente quieto al que es posible caracterizarlo sociológicamente de una forma apriori.

En este trabajo por ejemplo no se han contemplado *“la utilización de los cuestionarios, las entrevistas, las escalas de actitud, los cálculos, las tablas estadísticas, etc...”, todo ello crea distancia aleja al investigador en nombre de la misma objetividad, del mundo social que quiere estudiar*<sup>4</sup>. Este trabajo recoge las impresiones, las experiencias y las convivencias con los galleros a lo largo de unos siete años de estar inmerso en esta realidad, producto de conversaciones espontaneas, de grabadoras escondidas, de situaciones desprovistas de formalidades, salvo aquellas que se derivaron de su propia dinámica interactiva y participativa.

Para tener un referente más preciso, delimitamos el campo de investigación sobre el juego de gallos al espacio comprendido como ciudad de Pasto y sus alrededores, o como lo seguiremos abordando aquí: Valle de Atriz, sus fronteras y sus proximidades.

Este espacio de investigación, se circunscribe a una matriz étno-geográfica muy singular, sin desconocer la magnitud y universalidad del juego, como es EL Valle de Atriz, en cuya región se asienta la ciudad Capital, por antonomasia, del departamento de Nariño: San Juan de Pasto; antigua población prehispánica perteneciente a los Quillasingas de costumbres ancestrales que hoy por hoy se caracteriza por tener fuertes rasgos de mestizaje.

---

<sup>3</sup> COULON, Alain. La Etnometodología. Ediciones Cátedra S.A, 1998. p. 16

<sup>4</sup> Ibid. p. 17.

Con respecto a los diferentes postulados teóricos, las diferentes taxonomías y clasificaciones sobre los juegos seguiremos a Roger Caillois quien sintetiza los juegos en cuatro categorías principales: los juegos del *agon*, los juegos del *alea*, los juegos del *ilinx* y los juegos de la *mimicry*.

En el camino surgieron muchos interrogantes con respecto a esta investigación, como por ejemplo: ¿Qué ha significado el juego en general como factor antropológico en la cultura? ¿Cómo es una voluntad de juego y para el juego de gallos? ¿Se puede aprender con el juego? ¿Acaso hay fuerzas particulares, sociales o culturales que se oponen al juego y por lo tanto no juegan, o prohíben el juego? ¿Cómo es la mirada de la sociedad hacia el jugador de gallos? ¿Qué fuerzas afectan a un gallero para ser gallero? ¿Cómo es la mirada del gallero frente a la sociedad que le rodea? ¿Qué ha significado el juego de gallos en particular, como factor antropológico (imaginario y de mentalidad) en la cultura del pastuso? ¿Cuáles son los nexos con la religiosidad, el rito y el sacrificio? ¿El juego de gallos posee un valor cultural, estético y ético para la mentalidad y el imaginario del pastuso? ¿Cuáles son los márgenes culturales o desborde de los mismos, en los que se posibilita la teorización e interpretación del juego de gallos como un fenómeno cultural significativo?

Lo anterior, nos ha permitido sumergirnos en ciertas dimensiones mediadas por algunas de las anteriores preguntas, centrando el problema, en una de las tantas dimensiones humanas, aunque no exclusiva para el género humano, como es el caso de la dimensión lúdica.

Las preguntas problematizadoras que surgieron, en este trasegar, también se colocan en ruta con la realidad contextual y cultural particular. De esta forma se ha sintetizado las preguntas, en la siguiente pregunta-problema:

¿Cuál es la simbología, los valores éticos y estéticos del juego de gallos en el Valle de Atriz?

## 1. GENERALIDADES

### 1.1 ESENCIA Y SIGNIFICADO ANTROPOLOGICO DEL JUEGO

“Campo inseguro, eternamente fluctuante entre varias disciplinas, entre la frontera entre etología animal y la antropología humana, el juego parecía en sus difusos límites mucho más quintaesencial que la fiesta”<sup>5</sup>.

Si bien es cierto, los pensadores de la post-modernidad colocan en incertidumbre toda situación de la realidad que tenga visos esencialistas, la filosofía clásica nos enseñó al menos a colocarnos los principios como una hipótesis digna de argumentarse y defenderse para tomar partido, para no ser neutros, inclusive, para saber si estamos o no equivocados, o, quizás ni siquiera para eso, tal vez, sólo para tener un pretexto que nos lleve a asumir una posición en la vida, un pretexto para interpretar nuestra propia vida.

“Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no.”<sup>6</sup>

Así como en “El manjar de los dioses” Terence McKenna plantea un posible “origen del hombre”, refiriéndose a “origen” como salto cualitativo, en lo que tiene que ver con la aparición de cierta conciencia y despliegue del pensamiento humano a partir de los enteógenos, la pregunta antropológica nos ha propiciado un marco teórico conceptual que significa o resignifica, el valor del juego en la vida del hombre cotidiano, y en particular, indaga sobre el sentido y el valor que tiene el juego de gallos en la vida del hombre mestizo del sur de Colombia que habita el Valle de Atriz.

Es así como, el juego aparece como un imperativo en la vida humana y se refleja en la cultura con el más variado repertorio de juegos; desde ir pateando una piedrilla por la calle o hacer una pelota con bolsas, hasta pivotear un balón; o patear uno en las Grandes Ligas del fútbol, lo refirma Gadamer: “Lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico”<sup>7</sup>.

En vista de la contundencia de las citas anteriores, nos atrevemos a lanzar la siguiente hipótesis con relación a esa esencialidad del juego en general, y es que el juego se podría encontrar, en al menos, cuatro grandes núcleos vitales del ser humano:

---

<sup>5</sup> GONZALES ALCANTUD, José Antonio. Tractatus Ludorum, Una antropológica del juego. ANTHROPOS, 1996.

<sup>6</sup> HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Alianza Editorial. p 14.

<sup>7</sup> GADAMER, Hans-Georg. La actualidad de lo bello. Barcelona: Paidós, 1999. p 67.

- ✓ Como preámbulo y concomitancia del conocimiento-aprendizaje-tekné (gnoseología-epistemología: ocio creativo).
- ✓ Como descanso y alternativa, inter-lúdica, al trabajo-negocio (ocio lúdico-catártico).
- ✓ Como preámbulo y concomitancia al sexo (seducción: cortejo y danza),
- ✓ y como preámbulo a la guerra (riña-duelo).

Las dos últimas tendencias bien marcadas en los animales y extensivas al hombre en el arte amatorio y el arte de la guerra o política si seguimos a Daniel E. Guilloit en la introducción a *Totalidad e Infinito* cuando juzga la política como “arte superior de la guerra”,<sup>8</sup> uno de los presupuestos, este último, sobre el cual gira la investigación. Dice Caillois: “*La propia guerra no es terreno de la violencia pura, sino que suele serlo de la violencia regulada*”<sup>9</sup>.

Es el mismo Caillois, el que después de enunciar distintas posibilidades de juego llega a proponer una categorización muy provocativa, dice: “(...) según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamo respectivamente Agon, Alea, Mimicry e Ilinx.”<sup>10</sup>

## 1.2 UNIVERSALIDAD DEL JUEGO

Respecto a la propia lógica del juego se observa como el niño y joven estudiante quieren prolongar su tiempo en el juego y en el recreo. El ocioso maquino-fílico se pasa horas y horas en el casino o frente a nuevas máquinas virtuales de videojuego (generalmente juegos de combate), o es el caso del hincha contemplativo que hace catarsis cuando vocifera a todo pulmón en la tribuna de un estadio por el gol de su equipo, o en el evento de un reto original y personal como puede ser el desafío y la disputa de un partido con sus pares de trabajo o, una apuesta por algo que a los demás puede parecer baladí. En la cesación, después de largos períodos de trabajo y para volver integrarse consigo mismo el hombre participa del carnaval y de la fiesta ya no solo para contemplar sino para jugar y festejar.

Cuando se habla de juego se está hablando “en primer término, sin duda, un movimiento de vaivén que se repite continuamente”<sup>11</sup>.

<sup>8</sup> LEVINAS, Emmanuel. Totalidad e infinito. “Introducción” Salamanca. Ediciones sígueme, p., 42.

<sup>9</sup> CAILLOIS, Roger. Los Juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo. Fondo de Cultura económica. 1997. Santafé de Bogotá. D.C. p. 16.

<sup>10</sup> Ibid. p. 41.

<sup>11</sup> GADAMER, Op. Cit., p 67.

Aunque Huizinga tenga la siguiente posición con respecto al juego: “con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto de juego”<sup>12</sup>, Gadamer, en la actualidad de lo bello lo contradice: “La humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos ordena y disciplina por decirlo así, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines; por ejemplo, cuando un niño va contando cuantas veces botea el balón en el suelo antes de escapársele (...) Eso que se pone reglas así mismo en la forma de un hacer que no está sujeto a fines es la razón”<sup>13</sup>.

**1.2.1 Relación juego, deporte y guerra.** Los deportes de enfrentamiento, de ataque y de choque cuerpo a cuerpo tales como el boxeo, la lucha, la esgrima, la cacería, el tiro a la diana, etc., no hay duda que tienen su origen en la guerra, en el enfrentamiento real y en la fuerza agónica que los mueve, y que devienen en el juego como enfrentamiento regulado para alejar, disminuir o evitar la guerra real.

“Los juegos de competencia desembocan en los deportes; los juegos de limitación y de ilusión prefiguran los actos del espectáculo. Los juegos de azar y de combinación han dado origen a numerosos desarrollos de las matemáticas, desde el cálculo de posibilidades hasta la topología”<sup>14</sup>.

El término, COMBATE, en inglés, es de suma importancia ya que es aquí donde los deportes modernos se van configurando como tal. En Inglés, combate se dice: combat, fight, battle; combatiente: combatant, fighter. Pelear se dice: to fight, to quarrel, to toil, struggle. Pelea de gallos, por su parte, se dice: cockfight.

En el campo del derecho también ha hecho incursión el enfrentamiento en términos de querrela y de justicia por la que muchas veces se ve enfrentados a los hombres. En el diccionario de la real academia se encuentran dos definiciones:

- CAUSA ( ): Sentido jurídico de acusación imputación en Grecia  
Ataque (griego)  
Defensa (latino) en latín verbo caveo, me defiendo paro el golpe, no me fío, me prevengo
- CAUSA: Como producción, paso de un estado a otro<sup>15</sup>.

**1.2.2 Los deportes de combate y artes marciales.** La génesis de los combates regulados se remontan a Grecia, los juegos del Agon se entronizan en el espacio de los olímpicos.

---

<sup>12</sup> HUIZINGA, Op.cit., p. 49.

<sup>13</sup> GADAMER, Op. cit. p. 68

<sup>14</sup> CAILLOIS, Op. cit., p. 17.

<sup>15</sup> RAVIDA, Fabio. Diccionario de raíces griegas y latinas. Disponible en internet: [http://issuu.com/fabioravida/docs/raices\\_griegas\\_y\\_latinas\\_\\_pdf](http://issuu.com/fabioravida/docs/raices_griegas_y_latinas__pdf)

Es en Inglaterra donde se empiezan a configurar estas disciplinas agonísticas en los deportes de competencia. El mundo del "Sport" se ha masificado a toda la cultura occidental e inclusive a nivel universal, tal es el caso de cómo los juegos griegos se universalizaron en los juegos olímpicos, espacio cuatrienal que congrega a la mayoría de deportes y deportistas de alto rendimiento y competición. "El término "sport", empezó a utilizarse en Inglaterra después de la restauración y el término se difundió en menos de 40 años. A fines del XIX se asoció la idea de ejercicio a la de progreso social"<sup>16</sup>.

EL DEPORTE, por consiguiente, gira en torno a unos valores-virtudes tales como: la fuerza, la resistencia física, la agilidad, la rapidez mental. Así como se define en unas Virtudes morales deportivas, tales como: serenidad, sangre fría, decisión rápida, moral colectiva, lealtad de equipo.

Contra el MINIMALISMO o teoría del mínimo esfuerzo asociada a la llave progreso-técnica, que propende por ahorrar esfuerzo y brindar confort, el deporte exige el máximo esfuerzo, la actitud performativa, y se propone competir y superar condiciones y límites.

En oriente, el ejercicio físico se practicaba con independencia de fines utilitarios. China, india, Egipto, Persia. Los deportes más antiguos están relacionados principalmente con "La caza, la esgrima, la equitación"<sup>17</sup>.

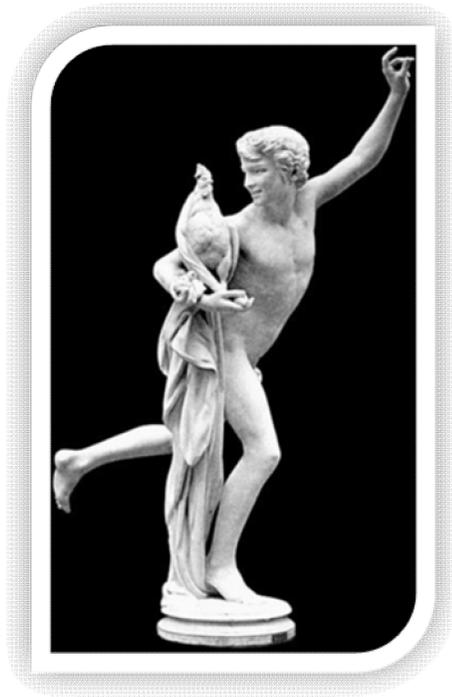
**1.2.3 La civilización griega.** Esta era La raza que perseguía la belleza del cuerpo como fin digno del esfuerzo para honrar al mismo tiempo a los dioses. Las CEREMONIAS sobre todo de orden religioso estaban ligadas a la danza, el drama, la música y a toda clase de ejercicios físicos sobre la base de una institución denominada Gimnasio. El Gimnasio fue una institución del Estado o municipio. La Palestra era una escuela particular o como diríamos hoy una especie de academia privada.

---

<sup>16</sup> UNIVERSITAS. España, Barcelona: Salvat Editores S.A., 1967. Vol. p. 51

<sup>17</sup>Ibid. p. 310

**Figura 1. Estatua de bronce en Paris. Ganador de la pelea de gallos**



*Ganador de la pelea de gallos (Vainqueur au combat de coqs): Estatua de bronce en París. Museo de Orsay. Autor: Jean Alexander Falguière. 1.864*

Es tan fuerte el constructo institucional que El Gimnasio absorbe a La Palestra, siendo que La Palestra era fundamentalmente un espacio para los niños, en cambio, El Gimnasio era para los jóvenes de vida atlética. El ejercicio se practicaba casi desnudo de allí la raíz “gimnos” que quiere decir desnudo, la gimnasia se practicaba con ropa suelta y ligera e inclusive totalmente desnudo.

Una situación especial con respecto a Esparta, es que admitía mujeres en el gimnasio lo que no sucedía en los demás Estados-griegos. “Por su parte El Gimnasiarca era el profesor que dirigía los ejercicios. Agonistarca el organizador de eventos y competencias y el Pedotriba era un profesor-monitor”<sup>18</sup>.

**1.2.3.1 Juegos en Grecia.** En el año 776 A.C. ya se conocen los juegos en Grecia. Los más reconocidos son: Los juegos píticos, los istmitos, los nemeos y los olímpicos.

---

<sup>18</sup> Ibid., p. 11

Cronológicamente el término OLIMPIADA era usada por los historiadores para ubicar una época en cuanto al período cíclico entre juego y juego. Los juegos se practicaron como una tregua sagrada, momento donde cesa la guerra. Solo se admitía las razas griegas puras y también incluía las artes puras. Teodosio en el 392, suprime los juegos y entran en decadencia los Olímpicos.

**1.2.4 Los romanos.** En Roma la esencia griega del juego es pervertida, se puede decir que los juegos se degradan, empieza la lucha de los gladiadores odiosos atletas que hacían de la crueldad un espectáculo de acuerdo a sus intereses.

En la edad media desaparecen los circos y resurgen los juegos reglamentados como los torneos y las justas.

Podemos considerar en Roma el juego pervertido en la medida en que los gladiadores equivalen a los luchadores esclavos y presos (sin voluntad y sin libertad) destinados a morir como los toros, es decir, reducidos a un estado animal de semoviente (res extensa cartesiana), propiedad de un individuo para hacer uso arbitrario, sobre todo, en este caso para el divertimento, hasta el extremo de tomar la vida de sus esclavos para el sacrificio público, así como los toros de lidia sin voluntad propia, criados en estado salvaje en pastizales de ganadería.

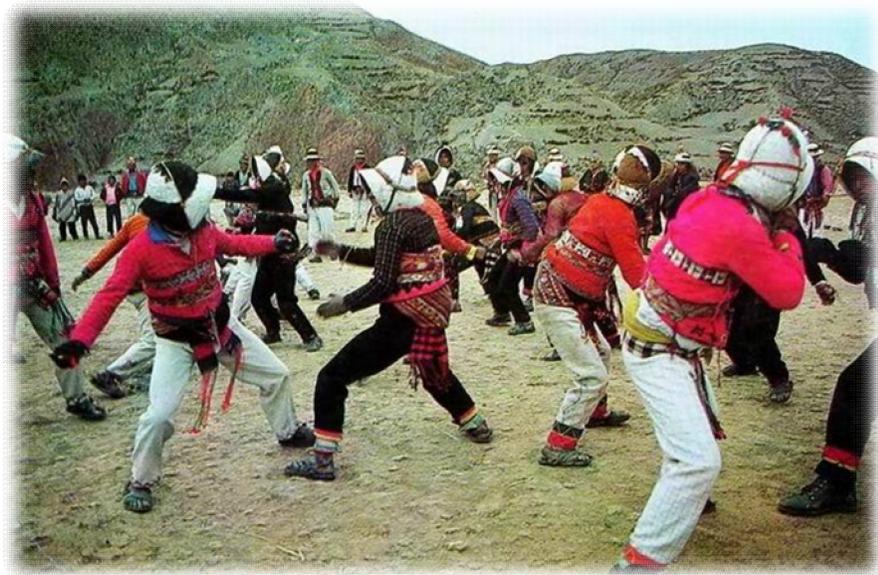
Esto no acontecía con los luchadores griegos que como se quiera participaban en los olímpicos para medirse en fuerzas con otra dinastía de luchadores o con los luchadores de otras regiones bajo reglas mínimas inclusive muchas veces para ganar como premio su propia libertad.

**1.2.5 El Tinku en Suramérica.** Una especie de “Teatro de la crueldad” en el sentido que lo presentara Antonine Artaud en su Viaje al país de los Tarahumaras, y no crueldad solo en cuanto a fuerza bruta de golpes y patadas; quiasmas, hematomas y sangre en el cuerpo y en el rostro, sino en el más puro sentido artaudiano de la precisión y el rigor, una gimnasia mental y cultural que paradójicamente asume la vida, la vida áspera de la pampa, la puna, el ande, el desierto, vida dura, riesgosa, tutelada por la tierra y sus misterios, por el clima y la inhospitalidad de la misma tierra, que como las madres antiguas griegas, ven en su hijo un potencial guerrero, candidato a sobrevivir para convertirse en el héroe que protegerá la vida de otros, y así como las madres espartanas rechazaban al hijo defectuoso, así la Pacha Mama, aparece como cruel madre que impele a sus hijos a atravesar las puertas del dolor y del sacrificio para sobrevivir.

**Figura 2. Enfrentamiento entre dos representantes de dos pueblos vecinos en Bolivia**



**Figura 3. Pueblos Aymará en Tinku**

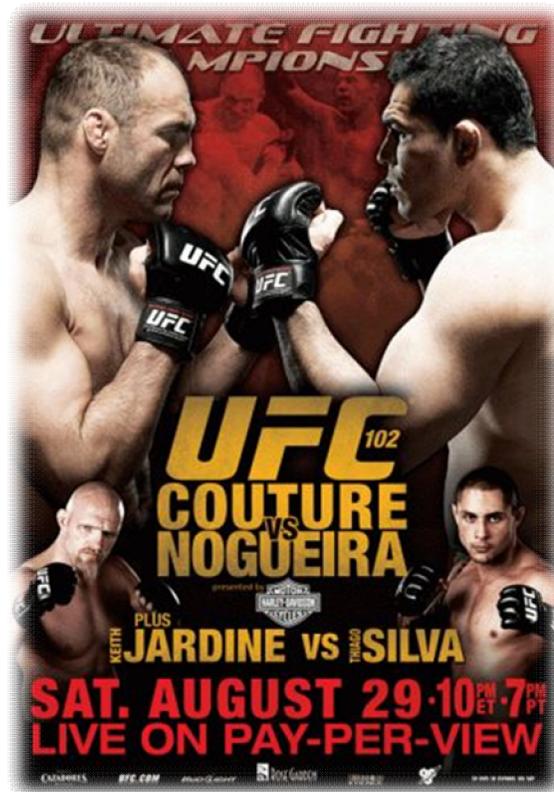


*Tinku colectivo; huestes contra huestes, bandos contra bandos, pueblos contra pueblos.*

**1.2.6 Espectáculos de combate en Norteamérica.** En Norteamérica ya se han vuelto grandes espectáculos los combates de técnicas marciales mixtas, como es

el caso del “Combate de Titanes en el octágono de la UFC ultimate fighting Championship”; actividad bastante regulada a pesar de su rudeza y su aparente eslogan comercial de “todo vale”, antes de ser comercializada a través de la televisión, generalmente se pensaba estas peleas relacionadas con la mafia. Aquí un Hermes oscuro, el más oscuro dios del comercio juega con el robo del ganado a Apolo pero le regala la lira para evitar su cólera.

**Figura 4. Afiche promocional de los combates de la UFC en Estados Unidos.**



### 1.3 LOS ALBORES DEL JUEGO DE GALLOS

El prefijo Etno también va ligado a lo antropológico pero tiene un sabor homofóbico desde occidente porque hace énfasis en la raza y en la teoría de la superioridad de unas sobre otras, de tal suerte que el Alter está totalmente excluido desde una taxonomía piramidal de razas donde las inferiores, generalmente, están ubicadas en la periferia que es donde se ubican las razas híbridas o mestizas que se apartan de la supuesta pureza de la raza aria. Por eso, es urgente la intención de destapar lo escondido “lo otro”, lo descanonizado, la diferencia.

Lo etnoliterario entonces se nos presenta en un sentido ambiguo “Qué es el juego de gallos” un resultado de algo posiblemente esencial como ludens en la vida del hombre desde lo antropológico y ontológico pero es un hecho de singularidad como cultura de hibridación, “...Las nuevas modalidades de organización de la cultura, de hibridación de las tradiciones de clases, etnias y naciones...”<sup>19</sup>, en términos de García Canclini, tan en devenir como el profundo y continuo mestizaje que se inició hace más de 500 años. Este devenir difícil de asir a veces en los temas canonizados presenta eso sí suficientes características culturales universales que se acoplan a una dialéctica centro- periferia; España como periferia e hito en Europa pero también, el sur de la India e Indonesia como cultura exótica tanto para Europa como para América pero con muchas más analogías y paralelismos con ésta última, aunque no es generar ahora ese paralelismo, la intención de este trabajo.

En tal caso el gallo bankiva y el gallo español se arraigaron en Meso América y en Sur América con todas las “contaminaciones posibles” adoptando características particulares en cada región pero llevando una especie de columna vertebral como esencia, ya podemos analizar ciertas particularidades entre la región costera y la región andina pero también el trópico y la estaciones siendo que hacia el extremo sur del continente, casi desaparece la práctica del juego de gallos, así como por el extremo norte cerca del río grande en México, en cambio entre más se aproxima a la zona tropical y ecuatorial más arraigo toma. No es gratuito que España tuviese profundas relaciones comerciales con la India y que las contingencias del destino les hicieran tocar el suelo de Abya Yala la que ellos denominaran después como las Indias Occidentales.

Es tan incierta la información que se obtiene de la web que el texto que citamos a continuación ya no corresponde a esa dirección electrónica que fue extraída, “robada como lo hace el dios Hermes”, hace uno cinco años atrás.

Por su valor ilustrativo la citamos completa. Dice el narrador:

“Por su arrogancia y energía, el gallo de combate debió ser uno de los primeros en desembarcar el 17 del mes séptimo, luego que la "barca" del profeta quedara varada sobre el monte ARARAT en Armenia.

Está comprobado que el origen del gallo de combate surgió en el lugar conocido como Medina, país áspero, frío y montañoso del Asia Menor cerca de Babilonia.

---

<sup>19</sup> GARCIA CANCLINI, Néstor. Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la Modernidad. México: D.F., Grijalbo, 1989.

La palabra GALLO, proviene del Latín Gallus. Miles de años antes de nuestra era, ya se realizaban la crianza, reproducción y distracción de los gallos de pelea. Sin embargo en tiempos pasados tuvieron orígenes en dos raíces principales que son el Gallus BANKIVA y el Gallus SONERATI ambos del Asia Menor, llamado este último en la India Katukoli.

Si pudiéramos retroceder el tiempo e imprimir imágenes, tuviéramos en primer plano a Adán y Eva observando y azuzando apasionadamente a sus gallos como pasatiempo predilecto, sobre todo si pensamos que en esos primeros años de la vida, no había televisión por cable, radio, cine, carros, motos, aviones, juegos electrónicos y mucho menos Internet.

En la era moderna se conocen aun, algunas razas salvajes, pero se estima como superior y excelente entre los mejores, el gallo Asil que todavía se encuentra en la isla de Java, en el Asia.

El gallo, ha estado vivo y presente en toda la historia de la humanidad, ya sea un ave que espanta los males como en Irán, ave sagrada en el código Manú de la India, modelo e inspiración de Artistas y colección de Arte en los museos de Turín, Génova, Valencia, New York, Madrid, Louvre o en Grecia en la cimera de Minerva, al lado de los dioses Marte o Mercurio, en millones de monedas, en escudos, así como está presente en el cristianismo entre San Pedro y Jesucristo.

Fueron generales griegos como Temistocles, quien antes de la batalla de Salamina, presenciando un combate de peleas de gallos en una plaza de Atenas, en su alocución al pueblo y aludiendo al valor de sus ciudadanos, preguntó si estaban dispuestos a defender la libertad de la patria, así como morían las aves por el placer de vencer.

Eran lógicos esos llamados del general Temistocles de morir o vencer en esos tiempos, cuando no existía la bomba atómica, misiles, pájaros negros, armas biológicas, rayos laser, botones rojos e interferencias telefónicas. La lucha era de inteligencia, habilidad y fuerza como la de los "gladiadores emplumados".

Los griegos no solo expandieron la pasión por los gallos en todos sus dominios, sino también obligaron a sus ciudadanos jóvenes a ver por lo menos una pelea de gallos al año, para aprender de las aves su moral de combate.

Fue así como llegó la pelea de gallos a Francia, Roma, Inglaterra y España. Cuando los conquistadores desembarcaron en América, muchos de ellos trajeron sus gallos de combate debajo del brazo. Se dice que el conquistador Hernán Cortés cuando llegó a México, entre las primeras cosas que hizo fue construir su gallinero para criar gallos de peleas. No es en vano que México es la cuna del deporte de los gallos.

Lo mismo hicieron los jefes de los virreinos de Perú, donde Doña Inés de Suárez apasionada de las aves se dedicó a criar gallos de pelea según escritos históricos de la colonia. Doña Inés, posteriormente como compañera de vida de Don Pedro de Valdivia, fundador de Santiago de Chile, siguió promoviendo las peleas de gallos, donde se juegan hasta hoy.

La "Biografía de Cleopatra" de Oscar Von Wertheimer, en una de sus partes narra que uno de los pasatiempos en Alejandría de la "bella" y el romano Marco Antonio, eran las peleas de gallos y codornices. En esos años la vida transcurría entre el amor, la guerra y las peleas de gallos.

En Nicaragua ocurrió lo mismo desde la colonia, por eso nuestros antepasados fueron apasionados galleros y también gobernantes como: José Santos Zelaya, Tomás Martínez, Fernando Guzmán, Pedro Joaquín Chamorro y José María Moncada Tapia.

Pero no solo los presidentes nicaragüenses han sido galleros, también fueron gobernantes estadounidenses como: George Washington, Andrew Jackson y Abraham Lincoln, de quien se dice que hasta le gustaba fungir como juez en la arena.

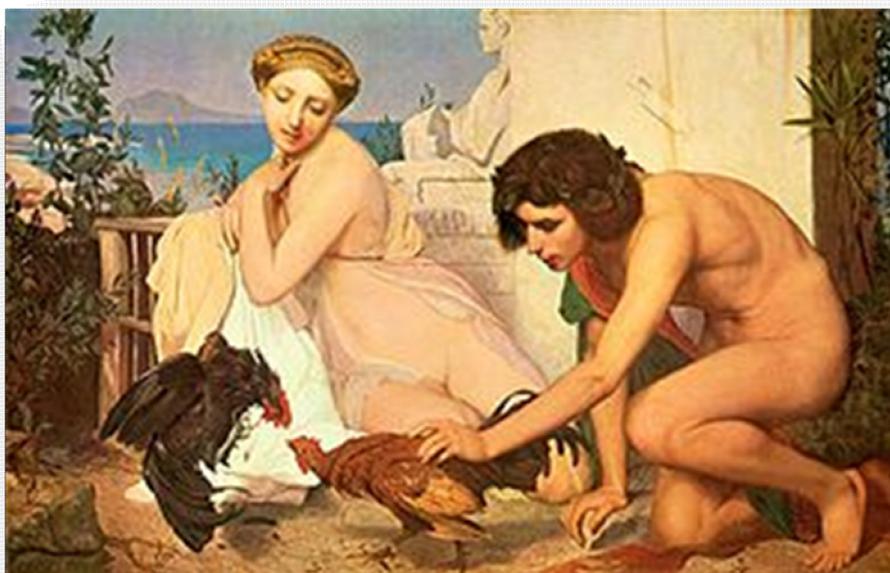
A quien se considera un gran criador y gallero fue sin lugar a dudas al presidente Andrew Jackson quien siguió siendo gallero durante su estadía en la Casa Blanca. En toda América se considera al General mexicano Antonio López de Santa Ana y al norteamericano Nick Arrington, como los más célebres deportistas galleros de todos los tiempos.

Los gallos llegados a América Latina tienen origen español y como raíz el Gallus BANKIVA, los gallos norteamericanos tienen origen inglés o irlandés y todas las razas norteamericanas han recibido el nombre de sus criadores quienes las han mejorado de acuerdo a sus requerimientos de lucha o corte.

Al entrar el tercer milenio, las peleas de gallos son tan apasionadas como cuando Adán y Eva, Cleopatra y Marco Antonio, Doña Inés y Pedro de Valdivia; tan vivas y lejanas como en el olvidado MACONDO del Nobel Gabriel García Márquez<sup>20</sup>.

Como podemos ver, el valor de este texto radica más en el sentido emotivo y didáctico que en su rigor y coherencia histórica-científica, sin querer decir con ello que no haya datos que corresponden a una realidad verificable.

**Figura 5. Representación de una riña de gallos en la Antigua Grecia**

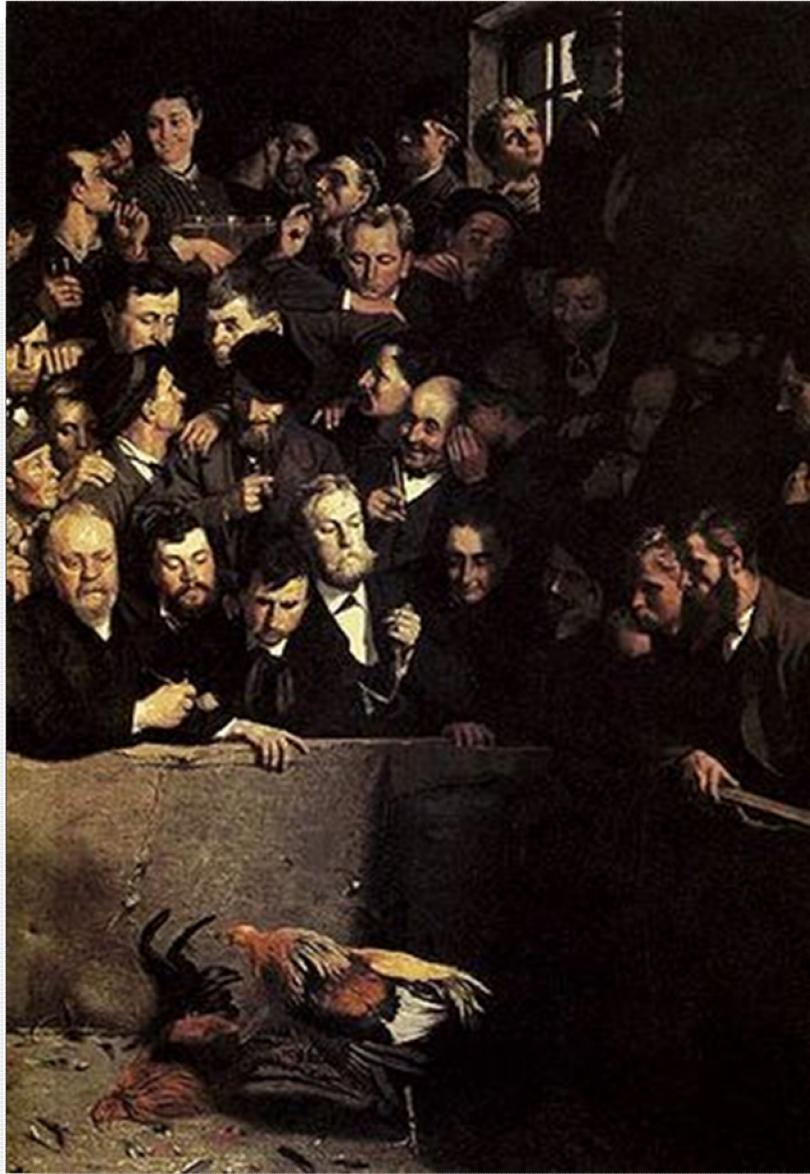


*Pintura de Jean León Gerome e combat de coqs. Técnica Pastel*

---

<sup>20</sup> CLUB GALLISTICO DE PUERTO RICO. Disponible en internet: <http://clubgallisticojj.tripod.com/id15.html>

**Figura 6. Una pintura del año 1882, titulada Pelea de Gallos**



*Emile Claus, pintor impresionista belga. Cockfight in Flanders.  
Oleo en lienzo. Colección privada.*

#### 1.4 LA RIÑA DE GALLOS UN JUEGO ENTRE EL AGON Y LA ALEA

Habíamos dicho como Terence Mackena postula la tesis de cómo los enteógenos habrían disparado la conciencia del homo Faver hacia cierta intencionalidad y saberse para la muerte, es decir le habría sumado al ser humano ese carácter cualitativo que le permitirá tomar distancia por especie y género, que es lo que demandamos al principio. En cambio la teoría de Huizinga dice que el juego no agrega nada fundamental al “ser hombre” puesto que en los animales el juego ya está presente. Sin embargo, cierto rasgo de esencialidad persiste en una intencionalidad meditada, en el arte de la premeditación, en la posibilidad de emplazarse a futuro y ejecutarlo con cierta medida, con su propia naturaleza corpórea, así como, otra diferencia radicaría en una intencionalidad pesimista, que se abandona al azar, al destino, a lo que Caillois ha llamado el carácter ALEATORIO del juego.

**Figura 7. La importancia del Gesto (mimicry) y el ambiente festivo**



*Gallera Pioja de Oro, corregimiento de Mocondino. Un joven gallero reta vehementemente a otro gallero a hacer su apuesta.*

El juego de gallos presenta, de esta forma, una característica ante todo agonística pero que a su vez, involucra el carácter de la alea, o sea el azar, la fortuna o la suerte y en menor probabilidad el ilinx, es decir el vértigo. Respecto a la mimicry o también conocida como mimesis o juegos de imitación (cuando de niño se jugaba al papá y a la mamá o a las cocinadas) ciertos concurrentes utilizan el centro del refidero para hacerse ver, el gesto se hace agudo, sobreactuado, ya se tratan en una negociación acalorada, ya vacilan a su interlocutor, sobre todo, los que se encuentran en algún grado de alicoramiento, dándose situaciones un tanto

cómicas o grotescas que provocan en muchas ocasiones la hilaridad de los que siguen como espectadores a la espera de la siguiente pelea.

Si bien el Agon tiene como génesis el ímpetu e intención del criador y/o preparador de gallos, en el alea se depositan a través del animal las pulsiones de lo misterioso y lo desconocido; los augures, los azares, el destino, es decir, todo aquello que escapa a la intención, al plan, a lo previsible, en la medida que el gallero transfiere su fuerza por contagio. Ya Frazer ha detallado el carácter del contagio, en el estudio de algunas características de la Magia simpática, en cuanto a lo que tienen que ver con ciertas prácticas de contacto gallero-gallo "...los basados sobre la ley del contacto o contagio podrán llamarse de magia contaminante o contagiosa"<sup>21</sup>.

La magia contaminante o de contacto se puede apreciar en el modo como se lleva a cabo la preparación del gallo, o ya durante la pelea, cuando el gallo está bastante vapuleado, agotado o no pica, o simplemente no pelea, entonces se permite a sus dueños o apoderados levantar los gallos y colocarlos en posición frontal y equidistante a su oponente, es frecuente ver como rápidamente el apoderado le habla al gallo o le insufla aire bajo las alas. "vamos gallito, es tuyo, es tuyo, tu puedes, mávalo ahora, ¡ demuéstreme que sos verraco!" dice, que le sopla al oído a su gallos don Luis Bastidas<sup>22</sup>.

Una de las situaciones más recurrentes se genera tras haberse ensartado con la su propia espuela; en este caso es el propio juez el que interviene y levanta el gallo, entregándolo a su apoderado para que lo desensarte y lo coloque en situación de combate.

Hay una situación que puede interrumpir el juego por un espacio de tiempo considerable y es cuando durante el tiempo reglamentario, (5 minutos) el gallo ha quebrado al menos una de sus espuelas, en este caso hay derecho a levantar el gallo y hacer el cambio de pioja, hecho que ya lo ha puesto en desventaja sobre su oponente. Como el cambio de pioja implica desamarrar las vendas y volver a calzar la pioja, es el momento donde el gallero aprovecha para hacer toda suerte de pases o gestos que pueden considerarse en el sentido de contagiar al gallo de nuevos bríos o de una nueva oportunidad si el gallo fue levantado en claro estado de desventaja.

En las postrimerías del combate, cuando la pelea se ha extendido por un tiempo considerable y no hay un virtual ganador pero además no hay pelea efectiva, es decir ninguno de los gallos pica o demuestra contundencia en la pelea, hay necesidad de carear, lo que significa levantar los gallos y ubicarlos frontalmente en situación de combate, esos cortos lapsos son interpretados como oportunidades

---

<sup>21</sup> FRAZER, James. La Rama Dorada. Fondo de Cultura Económica. Santa Fé de Bogotá. 1995.

<sup>22</sup> BASTIDAS, Luis. Habitante de Pasto, aficionado a los gallos y de profesión comerciante.

de contagio, es así como el gallero chupa la cabeza con alcohol, aguardiente o alcanfor, chupa debajo de las alas como pasándole su aliento vital, como metiéndose en el cuerpo del gallo que va a embestir con un inusitado brío dada la bravura atribuida a su fineza, así el dueño a través del gallo pretende, revivir o revitalizar al gallo y con ello pretende lograr efectividad en el salto, el revoloteo, el tino en la punzada, se quiere efectividad para atravesar al contrario con la espuela, tal es la creencia en esta práctica de contagio que en algunos reñideros de algunas regiones, por ejemplo en San Javier corregimiento de Iles, estas prácticas están prohibidas y hasta penalizadas con la terminación del juego a favor del oponente por considerarse que el gallero está tomando una ventaja inapropiada al insuflar fuerza adicional al gallo. Es decir, toda la colectividad lo cree.

Así como algunos creen en determinadas señales, o buenas o malas energías de quien está cerca del jugador, nos dice el profesor que no es bueno estar al lado de alguien negativo o inseguro y también que otros tienen el agüero de que una vez se ha soltado al gallo enpiojado en el ruedo para iniciar la pelea y salta al pasamanos de la gallera es porque va a perder<sup>23</sup>.

**Figura 8. Fetiches, agüeros o Magia contaminante, según Frazer.**



*Un gallero súbita y literalmente introduce en su boca toda la cabeza de su gallo.*

Es necesario anotar, que previamente se ha cotejado los gallos contendores en las mejores condiciones del agón se ha disipado al menos la sensación de una posible debilidad y se ha eliminando al máximo los efectos de la alea, pues la

---

<sup>23</sup> CEBALLOS, Hernán. Gallero y profesor jubilado, del Contadero Nariño, 65 años de edad, residente en Pasto.

observación y el contrato de palabra solo corresponde a la responsabilidad de quien coteja, que probablemente sea su dueño o alguien avezado, instigado subrepticamente por un dueño y bastante temido por tener los mejores guerreros emplumados, poniéndose así en la “acotejada” en condiciones más equitativas, aunque no falta escuchar quejarse a cada uno de los galleros, precisamente frente al otro, con el que intenta consensuar la apuesta, de la desventaja en que iría a esa pelea, en el caso de convenirse:

-“el mío es pollito”, “el suyo está más grande... pero hagámosle, antes que me arrepienta”<sup>24</sup>, es parecido a lógica del negocio, hacerle creer al otro que él de todas formas se queda con la mejor ventaja e inclusive por la palabra trata de convencer al otro de que la facción aleatoria sobre la que no pueden mandar, está, en tal caso, del lado de él, puesto que por generosidad y caballería se le ha cedido alguna mínima ventaja (aquí vemos cierta operación de la mimicry en la medida que el arte de simular rememora los juegos del negociante y el subastador).

Pero continuando con la faceta agonística que identifica el preámbulo del enfrentamiento, antes de la pelea y en los corrillos, los ángulos del recuadro de la gallera donde se ubica el ruedo circular, aunque casi siempre se ha dispuesto una mesa larga de madera para favorecer la contemplación de la calidad de los ejemplares, cuando no hay mesa se genera algún espacio de plante espontaneo, los ángulos son los lugares predilectos para plantar, siendo muy pocas veces probable que se haga dentro del ruedo, además porque la invasión del ruedo en el interludio es de mal gusto para algunos galleros que a veces gritan “patio” o “vayan a carear afuera”<sup>25</sup>, ahora los galleros que de todas maneras lo hacen se entiende que son personas que representan mucho poder o tienen algún dejo de exhibicionismo pues la virilidad masculina está representada en el gallo. Cualquier ángulo de gallera que por costumbre va tomando preponderancia se entroniza como escenario de careo o exhibición, aunque no deja de existir la espontaneidad de dos galleros que quieren medir sus gallos y sin necesidad de la mesa: “paran” o “plantan” en el suelo de cualquier espacio de la gallera mientras los gallos se erectan, se esponjan, erizan las plumas del cuello en señal de brío y agresividad, soslayan al acecho al contrincante mientras cada gallero cuida a su respectivo gallo para que no se tope con el contrario.

Una vez se ha plantado o careado y se ha buscado el mejor rival, la más coteja, la más equitativa posible, tanto en peso, belleza y tamaño, esto incluye una difícil tarea de habilidad y sensibilidad estética y de sabiduría que incluye: observarle al gallo la espuela por aquello de la edad, pues una espuela demasiado chica y blanda y blanca pertenece a un pollo y una pata dura de estrías más profundas y calcáreas corresponde a un gallo maduro, que por lógica lleva algunas ventajas,

---

<sup>24</sup> Esta investigación Expresiones espontaneas captadas en el ambiente gallero.

<sup>25</sup> Ibid.

aunque los galleros tienen sus artimañas para rebanar y pulir la espuela de tal forma que el gallo no aparente más edad, sin embargo, los galleros experimentados no caen en este tipo de artimañas.

Allí está dado el agón en toda su expresión, dejando, por otro lado, abierta las puertas a la alea puesto que por la misma razón de igualdad en el agón se genera una incertidumbre acerca de quién ganará, tensión que se resuelve por la vía del alea, de la apuesta, para los que estaban neutros antes de iniciar la pelea, es decir los que no forman parte de las “cuerdas” que en la forma más pura del agón se enfrentan.

Aunque el dueño casa una apuesta inicial por honor y virilidad, entre más alta la apuesta es porque más se auto valora y se aprecia porque su gallo es él y confía en todas sus capacidades para derrotar al enemigo. *“El juego ciertamente supone la voluntad de ganar utilizando al máximo esos recursos y prohibiéndose las jugadas no permitidas: Pero exige aun más: es preciso superar en cortesía al adversario, tenerle confianza por principio y combatirlo sin animosidad”<sup>26</sup>.*

Los jugadores que están fuera del furor, del éxtasis, de la “fuerza TINKU” y el honor, tienen flexibilidad para jugar con la alea y la mimicry y volver en el desarrollo de la pelea misma a contactarse con el agón en la medida en que los hay más competentes para observar con minucia los signos, los espolazos y los síntomas del gallo e identificar si son heridas de cierta gravedad como para poder anticiparse según su visión, interpretación e intuición cual de los gallos podrá ser el vencedor y como se favorecerá así mismo en la apuesta. Si fuese el caso de que éste sabe que se ha puesto en desventaja, al identificar signos en contra, podrá “abrirse” de la apuesta y con habilidad de corredor de bolsa juntar acciones en el gallo contrario, cosa que jamás es mal vista entre los galleros sino muy por el contrario es una condición de la habilidad de los apostadores neutros.

Esta condición del jugador neutro en cambio no opera para los pertenecientes a una cuerda o grupo de amigos, si un apostador de cuerda hiciese lo de un apostador neutro le valdría la exclusión del grupo o de la cuerda, sería una situación no ética, equivalente a la traición. A los pertenecientes a una “cuerda” les está vedada una posición neutra, con mayor razón si se lleva a cabo o se descubre esta traición, tal persona va perdiendo honorabilidad, y puede llegar hasta ser rechazada por la comunidad gallera. Una traición o herida profunda a la política de la amistad del gallero.

El jugador que inicia neutro puede ser que llegue a tomar partido, pero siempre en función de su interés, en realidad, si es un jugador experimentado siempre está a la expectativa de ir contra su primera gran corazonada, apuesta que está en el terreno de lo más vulgar de la alea, si su intuición y observación le dice que al

---

<sup>26</sup> CAILLOIS, Op. cit., p.18.

gallo que le estaba apostando inicialmente le está yendo mal o está en desventaja. En todo caso siempre en mayor o en menor medida, los apostadores natos que no pertenecen a la “cuerda” están bajo la atmósfera de la alea, diferente a los de las cuerdas o los dueños de los gallos que están en devenir Tinku performativizados corriendo con todo el poder del juego agon; viviendo un teatro de la crueldad aunque no derramen una gota de sangre en la arena pero son ellos los que ponen toda su fuerza de contagio y de estrategias.

Aunque en realismo mágico de los balineses existe un cuento que cita Clifford Geertz y que cuenta que un rey es asesinado por un gallo, que no era otra cosa que una lección moralizante, como las fábulas, en la que Siva se había disfrazado de mendigo para castigar la vanidad del rey<sup>27</sup>, así también, coincidentalmente, en el plano de lo más escueto de la realidad, una noticia de BBC MUNDO del martes 8 de febrero de 2011 da cuenta que: “un espectador de una pelea ilegal de gallos murió este martes como consecuencia de las heridas que le causó en una pierna uno de los gallos que participaba en la contienda El herido, José Luis Ochoa y otros espectadores, huyeron cuando las autoridades llegaron a donde se producía la pelea, en el condado de Tulare, en el centro de California. El hombre falleció dos horas después cuando se encontraba en un hospital”<sup>28</sup>.

Continuando con la faceta agonística que identifican el preámbulo del enfrentamiento, antes de la pelea y en los corrillos se lleva una intensa búsqueda de coteja para trazar peleas.

Los ángulos del recuadro de la gallera donde se ubica el ruedo circular son los espacios propicios, aunque casi siempre se ha dispuesto una mesa larga de madera, para favorecer la contemplación (el acoteje) de los gallos donde despliegan sus bondades.

---

<sup>27</sup> Geertz, Op.cit. p. 45.

<sup>28</sup> NOTICIAS, BBC MUNDO. Un gallo mata un hombre. Disponible en internet: [www.semana.com.co](http://www.semana.com.co)

**Figura 9. Tablón de madera para exhibición de ejemplares**



*Plante de gallos en un mesón o tablón largo, propicio para la exhibición de los ejemplares y el acotejamiento.*

En las mesas los asistentes contemplan la de la calidad de los ejemplares. Cuando no hay mesa se genera algún espacio de plante espontáneo en los ángulos de la gallera, (ejemplo jaulitas de malla separadas por una tablilla, plano donde se aprecie horizontalmente al gallo). El gallero experimentado a veces a preparado al gallo para que al acariciar su torso el gallo se incomode y se acurruque pareciendo más pequeño de lo normal y consiguiendo ventajas extrañas en el cotejo que jugarán a favor de agon y alea personal).

Es menos probable que fuera de los ángulos se plante, tampoco el ruedo es el sitio más indicado, sin embargo sucede pero en menor proporción. Si el flujo de peleas es alto y ya los gallos necesitan el ruedo para irse preparando para la pelea, en este caso la invasión para plante de gallos en el ruedo es incómoda para los jugadores, ante la inminencia de una pelea pues los galleros esperan contemplar el ejemplar y hacerse un juicio de valor propio para adelantar la apuesta. Ellos, siempre querrán el mejor gallo en estampa y tal es así que si tienen coincidencia de preferencia del gallo entre dos que quieren tranzar apuesta, tendrán que decidirlo con una moneda, o pidiendo desde el inicio ventajas para la partida como en el caso de quien se queda con el gallo de menor estampa, éste le puede pedir al contrincante le conceda las tablas, es decir, si la pelea queda empatada el empate será capitalizado como ganancia para el que al haber

escogido la menor estampa se le concedió las tablas (el empate) a su favor, como argumento compensatorio, y por el lado del contrincante como penalización al que pese a haber escogido la mejor estampa no pudo derrotarlo.

La invasión, entonces al inicio de una pelea es de mal gusto y los galleros desde las tribunas gritan: “patio” o se dirigen al juez para que ordene despejar el ruedo gritando: “¡juez!...¡patio!” o “¡vayan a carear afuera!”, una vez advertidos las personas que invaden el ruedo ya son menos frecuentes quizás algunos de carácter esnobista que quieren hacer un plantón como lo hace el gallo mientras deambula sobre la arena ostentando poder.

Así, cualquier ángulo de gallera que por costumbre va tomando preponderancia se entroniza como escenario de cotejo o exhibición, aunque no deja de existir la espontaneidad de dos galleros que quieren medir sus gallos y sin necesidad de la mesa: “paran” o “plantan” en el suelo de cualquier espacio de la gallera mientras los gallos se inspeccionan mutuamente y con excitación; se esponjan, erizan las plumas del cuello, en señal de brío y agresividad, soslayan al acecho al contrincante mientras cada gallero cuida a su respectivo gallo para que no se tope con el contrario.

Ya que se ha plantado o cotejado y se ha elegido el contrincante, lo más equitativamente posible, tanto en peso (para el peso existe la balanza que pesa en libras y onzas una libra tiene 16 onzas. 2 libras 15 onzas, generalmente no se da más de una onza de ventaja en el peso), belleza y tamaño, esto incluye una difícil tarea de habilidad y sensibilidad estética y de sabiduría que incluye: mirarle la espuela por aquello de la edad pues una espuela demasiado chica y blanda y blanca pertenece a un pollo.

*Sobre este hecho el señor Zúñiga nos dice: “Me recuerdo que había un hombre mono, mono que le decían el Mister, de hecho era extranjero, y cuando cotejaba gallos siempre decía, vengan a ver el mío es pollito, tutitos son pollitos, si le decían que era un gallo maduro, insistía, no vea, vea, pero si está en botoncito, y como ya sabían los demás, le decían casi abucheándolo, si claro, tutitos, tutitos son pollitos los míos, también, todos son tutitos”<sup>29</sup>.*

Decir que un gallo es pollito equivale a decir: “el mío es más joven y por eso menos duro de pata, menos experiencia y menos resistencia”, allí se hace la negociación y se espera las mayores gabelas, el gallo más pollo o joven se lo identifica porque su espuela esta a penas naciendo.

Un gallo se considera pollo hasta que no cambie la primera pluma, en clima cálido pueden estar hacia los siete (7) meses y en lo frío pueden ser entre los nueve,

---

<sup>29</sup> ZUÑIGA, José O. habitante de Pasto, aficionado y criador de gallos, actualmente tiene 67 años de edad y está retirado del juego, se dedica a la agricultura.

diez, y once (9, 10 11) meses. Cuando el gallo está cambiando de pluma no es conveniente hacerlo pelear porque está débil, sus cañones están irritados con la pluma naciente, gelatinosa y ensangrentada.

Por su parte una pata dura y espuela larga corresponde a un gallo maduro, que por lógica lleva algunas ventajas, aunque los galleros tienen sus artimañas para rebanar y pulir con navaja, bisturí y limas o lijas de grano fino la espuela de tal forma que el gallo aparente menos edad, o ser más pollo. Nos cuenta José Ovidio Zúñiga, que. “un método para eliminar la espuela larga en el campo, es poner a asar una papa y caliente y entera con cáscara se la introducen por las espuelas hasta la base, se la tiene por un rato y el efecto que produce es desprender el sobrante de la base. Espuela que está hecha como en cáscara tubular, por fuera tiene una yema de carne y luego es cacho. Así se desprende la parte dura calcárea sin dejar rastros, ni sangrar. Luego se le echa grasa de res caliente y se libera al gallo. Otro método es con sierra caliente que se corta cerca de la base y se pule y otro método es con cuerda metálica de fina filigrana y se seguitea hasta que cae la capa dura”<sup>30</sup>.

“...Depende el clima hasta que vuelva a cambiar de pluma, el primer cambio de pluma quiere decir pasar de pollo a gallo aunque el gallo puede cambiar hasta unas cuatro veces más de pluma y seguir apto para la pelea posteriormente, a partir de allí ya quedaría fuera de competición. En tal caso, estas son algunas argucias para que cuando se plante el gallo maduro no aparente más edad de la que se reclama como pollito o de primera pelea, sin embargo los galleros experimentados no caen en este tipo de artimañas, cuando un gallero se da cuenta de la astucia en el achicamiento del tamaño dicen “ese gallo es recogido” (es decir como rejuvenecido “apollado” a la fuerza) si se dan cuenta de la espuela achicada hay cierto campanazo de alarma para el que negocia el cotejo y la apuesta, pues nadie en realidad quiere conceder ventajas

---

<sup>30</sup> Ibid.

**Figura 10. Momentos previos a una riña de gallos**



*Momentos previos a una riña de gallos. El juez de casaca violeta carga uno de los ejemplares y el “ayudante del juez” de casaca verde carga el otro ejemplar que se habrá de enfrentarse. (Reñidero de Catambuco.)*

**Figura 11. Reñidero de Santa Matilde**



*En pleno furor de la contienda. Máxima atención. (Reñidero de Santa Matilde. Barrio Santa Matilde, antigua vía al Norte)*

**Figura 12. Expectativas del público durante el espectáculo**



*Pasajes durante una riña de pelea, la expectativa. (Santa Matilde)*

Es importante considerar que el juego de gallos reviste ese carácter de festividad de amplia acogida popular por llevar precisamente inmerso el fenómeno lúdico. Todo ello, entonces exige explorar las estéticas y las mentalidades de estos pueblos, los pueblos en los que nacimos, vivimos, crecimos y a veces ni siquiera conocemos.

**Figura 13. Finalización de una pelea en el reñidero, Gallera de Pilcuán**



*Momentos posteriores a una de las tantas peleas con invasión del reñidero central. Gallera de Pilcuán a unos 45 kilómetro al sur de Pasto.*

## 2. ESPACIO Y CONTEXTO DEL JUEGO DE GALLOS

### 2.1. ENTORNO SOCIOCULTURAL

Las dimensiones territoriales de San Juan de Pasto, así como sus límites, se encuentran enmarcados en los conceptos jurídico-políticos de organización territorial de Estado-nación colombiana, más específicamente de Municipalidad, abarcando, entonces, zonas rurales como: corregimientos, veredas y caseríos que hacen frontera con lo urbano, pero que a su vez se encuentra mucho más delimitado, en el concepto ancestral etno-geográfico y cultural conocido como Valle de Atriz. Imaginario ancestral recreado para hacer posible el desarrollo investigativo. Espacio por supuesto en el que hemos encontrado la afición por el juego de gallos.

**Figura 14. Vista externa de la Gallera del Corregimiento de Mocondino**



*Aspecto externo de la gallera del corregimiento de Mocondino, se observa la concurrencia masiva un domingo, día en que se juega habitualmente en dicha gallera.*

**Figura 15. Gallera Pico de Oro del corregimiento de Mocondino**



**Figura 16. Contexto interno de la Gallera de Mocondino**



*Aspecto interno de la gallera de Mocondino. Los galleros una vez han pagado su entrada ingresan con sus ejemplares e inmediatamente los paran en un mesón largo donde se exhiben, se acotejan y se cuadran peleas.*

Escogimos el Valle de Atriz, no solo por su carácter pintoresco y costumbrista sino porque aquí se encuentra hechos estéticos innegables de trazos, símbolos y devenires humanos y animales que se manifiestan con visos de fiesta profana y carnavalizada, también, porque nos presenta un ethos particular sobre el cual se puede decir y por lo tanto se puede teorizar puesto que *“no hay imagen sin teoría, ni teoría sin imagen. La teoría es un lugar paranoide por excelencia”*<sup>31</sup>.

Hemos ido profundizando y analizando algunas singularidades específicas en el Valle de Atriz con respecto al juego de gallos, el cual tiene una carga de significación muy importante para el hombre de estas tierras del sur de Colombia, particularidades que tienen que ver, además con un socius, sus imaginarios, la mentalidad, lo mítico y lo religiosos, donde se aprecia sincretismos, hibridaciones, umbrales, periferias, interculturalidad, entre texturas entre lo urbano y lo rural, patentándose toda su carga simbólica en las narrativas orales, en la palabra del gallero, en el gesto y en la lúdica propia del juego.

#### **Figura 17. Exposición previa a la pelea de gallos**



*En los corrillos y en tumultos se entablan todo tipo de diálogos, mientras con suma atención se admiran, comparan y cotejan los gallos.*

<sup>31</sup> MAZZOLDI, Bruno. Notas tomadas en las clases de Etnoliteratura en el ámbito de una Teoría de lo imaginario.

**Figura 18. Conglomerado galleros cerca del ñeidero**



*Los galleros acuden masivamente al juego de gallos. Gallera de Santa Matilde. Se juegan gallos todos los martes.*

## **2.2 EL JUEGO DE GALLOS EN PASTO**

Al tomar el camino etnoliterario del destape, o sea de lo que quizás no se ha dicho, o que se ha dicho en una sola perspectiva puede arrojar respuestas importantes, en este sentido las narrativas son un método de revelación, abriéndonos el camino levinasiano de lo por decir y aquí encontramos en el juego de gallos el elemento enigmático hermético que pasa por un cuidadoso ejercicio de la interpretación. En etnoliteratura no hay métodos específicos y en eso el espíritu levinasiano nos concede esta licencia que no es ciencia pero tampoco mera ficción, es en última instancia el valor y la magia de la palabra, es el sentir profundo y la capacidad del arraigo para desarraigar lo dicho y devolverlo en un discurso generoso que se expone en presencia de lo otro con toda su carga de desafío, de irreverencia, de imprecación, quizás un poco de conmiseración y lamento como el de la quena andina, o miedo edípico de ser desautorizado por los padres del discurso hegemónico, en ese caso es correr el augur del olvido o de la indiferencia sin embargo trataremos de decir.

En algunos datos históricos y en ciertas evidencias de testimonio directo, fueron definitivas las personas próximas al investigador, personas que han formado parte

de este imaginario vital, empezando por el propio progenitor del investigador, gallero en ejercicio por muchos tiempo pero retirado hace unos 10 años y las amistades ligadas a él por el mismo juego y quien sirvió de acicate y pasaporte de entrada a este espacio con cierta ventaja en la espontaneidad con que podíamos seguir los diálogos y los sucesos sin impostación alguna, ese obstáculo del que hablamos al principio que se presenta a todo investigador cuando penetra a determinado espacio como potencial tema a investigar.

El documento que a continuación reescribimos, nos parece valiosísimo, es de una copia sacada a la vez de su original, la cual que reposa en el archivo histórico nacional de Quito. El documento nos da un claro indicio de la llegada de los gallos de pelea a la ciudad de Pasto desde 1788, por su valor histórico pensamos que puede ser motivo de una investigación histórica posterior, lo que ampliaría ese campo del saber.

## **2.3 DOCUMENTO HISTÓRICO INTRODUCCION DE GALLOS DE PELEA EN EL VALLE DE ATRIZ**

### **REALES CEDULAS, REALES PROVISIONES**

*Ordenes Reales i otras más providencias que constan en los libros capitulares que obran en esta oficina de cabildo i corren desde el año de 1.700 en adelante.*

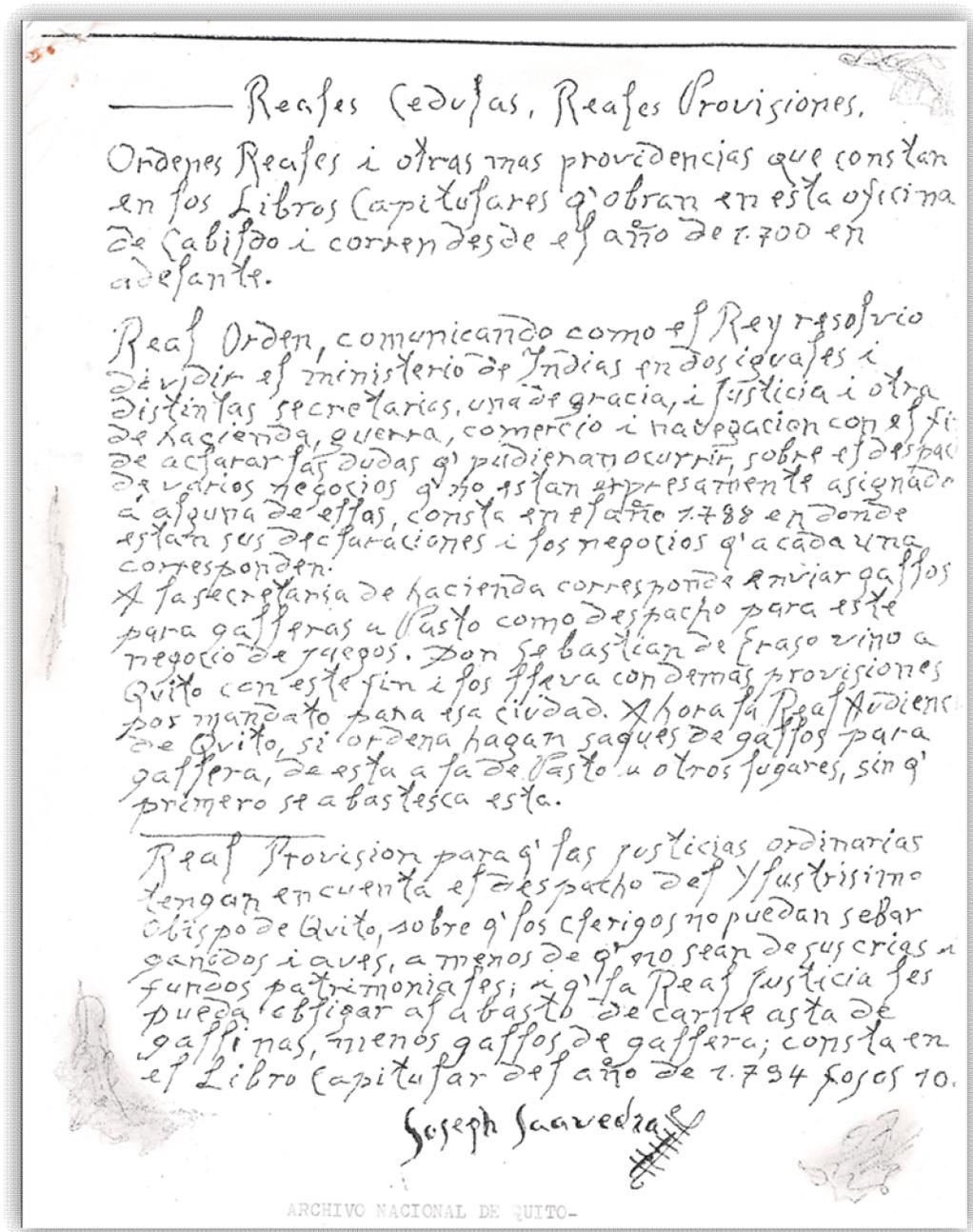
*Real Orden, comunicando como el Rey resolvió dividir el ministerio de Indias en dos iguales i distintas secretarías, una de gracia, i justicia i otra de la hacienda, guerra, comercio, i navegación con el fin de aclarar las dudas que pudieran ocurrir, sobre el despacho de varios negocios que no están expresamente asignados a alguna de ellas, consta en el año 1.788 en donde están sus declaraciones i los negocios que a cada una corresponden.*

*A la secretaría de hacienda corresponde enviar gallos para galleras a Pasto como despacho para este negocio de juegos. Don Sebastián de Eraso vino a Quito con este fin i los lleva con demás provisiones por mandato para esa ciudad. Ahora la Real Audiencia de Quito, si ordena hagan saques de gallos para gallera, de esta a la de Pasto, u otros lugares, sin que primero se abastezca esta.*

*Real provisión para que las justicias ordinarias tengan en cuenta el despacho del Ilustrísimo Obispo de Quito, sobre que los clérigos no puedan sebar ganados i aves, a menos que no sean de sus crías i fondos patrimoniales; i que la Real Justicia les pueda obligar al abasto de carne*

asta de gallinas, menos gallos de gallera; consta en el Libro Capitular del año de 1.794 hojas 10. Joseph Saavedra<sup>32</sup>.

Figura 19. Manuscrito original, texto histórico reales cédulas, reales provisiones.



<sup>32</sup> SAAVEDRA, Joseph. Libro Capitular. Archivo Nacional de Quito, 1794. p. 10

## 2.4 LAS GALLERAS O REÑIDEROS

Así como en Balí, la popularidad de este juego se ha extendido a diversos lugares de Hispanoamérica y del mundo. El valle de Atriz y la ciudad que alberga en su seno, San Juan de Pasto, no son la excepción, hay toda una cultura testimonial de la afición del pastuso y del nariñense, contándose por lo menos tres galleras en los suburbios de San Juan de Pasto: Gallera Monterrey, Gallera Pioja de Oro en Catambuco, Gallera "Pico de Oro de Mocondino. Otras Galleras más secundarias como la del barrio Santa Matilde y la del barrio Popular más conocida como "el tierrero", dejando sin contar algunas galleras hechizas que aparecen o desaparecen según la ocasión, llámese feria o fiesta, así como tampoco algunas galleras de veredas y corregimientos aledañas.

Grandes o pequeños escenarios destinados a la riña de gallos, o en términos Quichua espacios para la *chahuasiña* como encuentro de gentes, y de *Tinku*, como enfrentamiento violento a través de los animales, dice Geertz: "*pues solo aparentemente son gallos los que combaten: en realidad son hombres*"<sup>33</sup>. Eventos que son testimonios vivientes de esa mentalidad fronteriza: entre lo urbano y lo rural; lo moderno y lo antiguo; lo civilizado y lo bárbaro; la razón y la irracionalidad.

**Figura 20. Gallera Pioja de oro Catambuco**



*Cuenta con capacidad para albergar unos 250 espectadores y se ubica justo en la entrada del corregimiento de Catambuco*

<sup>33</sup> GEERTZ, Op. Cit., p. 343.

**Figura 21. Antigua Gallera municipal, hoy Casa de Justicia, Bombona**



*Calle 13 con 29 junto al centro comercial Bomboná*

**Figura 22. Gallera de Santa Matilde**



Gallera de Santa Matilde, se juega los días martes. estructura en guadua o bareque con portones de latón

“No existe cañada, vereda, corregimiento, municipio, departamento donde no existan crianza de gallos y los respectivos galleros para llevar a efecto el juego, y

en cada zona brilla la tradición, la idiosincrasia de cada uno de sus personajes presentes, desde el más humilde campesino, hasta el más portentoso adinerado, enseñoreado o encopetado<sup>34</sup>. Nos dice el ingeniero agrónomo José Ovidio Zúñiga.

## 2.5 EL GALLO DE PELEA

El gallo tiene una conexión directa con su dueño, castador o criador, cuando se ha hecho parte de un oficio, el gallo se vuelve de importancia máxima, es planeado desde su génesis, de allí que se busquen las razas más finas, tanto en gallos como gallinas, una vez nace es preparado con esmero, tanto en su hábitat en cautiverio como en semi-cautiverio, ya que algunos criadores cuando son pollos, si son propietarios de predios de tierra grandes los dejan en libertad hasta que tienen la edad necesaria para ser entrenados, entonces es cuando pasan a los corrales o a las jaulas. Al gallo le ocurren una serie de transformaciones forjadas por sus criadores como por ejemplo: la cortada de la cresta, “el desgole”, que no es otra cosa que el recorte de las plumas alrededor del pescuezo, sobre el lomo hasta la rabadilla y por debajo de las alas, las piernas, por su parte son rasuradas y son tratadas con aceites especiales que le dan un color rojizo y más consistente, una piel más preparada para el combate.

**Figura 23. Hábitat del gallo de pelea**



*El sitio preferido del gallo es suelto en el campo. Cuando van a pelear se los separa de las gallinas*

---

<sup>34</sup> ZUÑIGA, José Ovidio. Aficionado y criador de gallos, 68 años de edad jubilado y de profesión agrónomo.

### 3. SIMBOLO Y SIMBOLOGIA DEL JUEGO DE GALLOS

En una clara alusión a la significación griega de símbolo, Gadamer nos dice que proviene de “tablilla de recuerdo”. En Grecia, “El anfitrión le regalaba a su huésped la llamada tessera hospitalis; rompía una tablilla en dos, conservando una mitad para sí y regalándole la otra al huésped para que, si al cabo de treinta o cincuenta años vuelve a la casa un descendiente de ese huésped, puedan reconocerse mutuamente juntando los dos pedazos”<sup>35</sup>.

El símbolo entonces, es como una impronta, un trazo fuerte que puede ser reconocido por otras generaciones y perdurar en el tiempo y la cultura, en ese símbolo se reencuentran, con él se convocan y en él se reconocen mutuamente. Un gallero por ejemplo así haya dejado de asistir a la gallera por mucho tiempo, es reconocido y abrazado o acogido rápidamente cuando vuelve, no sin cierto humor que lo caracteriza dice, Jorge Riascos: “... Cuando uno a dejado de asistir por alguna temporada, puede ser unos meses o inclusive años, al volver los amigos, lo molestan diciéndole, qué amigo estaba cambiando de pluma?, o si no, le dicen: ¡que dura esa pluma!... comparándolo con el gallo de pelea que tiene unas épocas donde cambia de pluma y no está apto para ser llevado a la pelea pues el cambio de pluma implica salida de nuevos cañones, los que suelen ser dolorosos y debilitan al gallo”<sup>36</sup>.

Qué valor daremos al símbolo y de qué manera no ayudara a conocer la realidad?

El símbolo no es concepto, ni metáfora, no es tampoco una manera simplemente poética, es el “arquetipo” según Puig, acercándonos a la teoría del símbolo psicoanalítico junguiano.

El conocimiento del símbolo implica la agudeza interpretativa y juicio estético, lo discursivo-conceptual en este caso solo sirve para ponernos de cara a una fundamental ignorancia. El símbolo como una idea-fuerza ya que “está en el umbral del no ser”, esta otra forma de la memoria decía Borges<sup>37</sup>.

Es en el sentido de Puig como adoptamos el camino hermenéutico, partiendo de la riqueza de sentidos de lo simbólico:

---

<sup>35</sup> GADAMER, Op.cit., p. 84.

<sup>36</sup> RIASCOS, Jorge. Gallero y jubilado. Reconocido por ser un hábil empiojador hasta su retiro, hace aproximadamente unos 10 años.

<sup>37</sup> CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain. Diccionario de los símbolos. Barcelona: Editorial Herder, Quinta edición, 1995), p. 240.

“el símbolo, joya poco valorada por los que rechazan todo cuanto no responde a los postulados de un racionalismo estricto, es, sin embargo, paradigma del ser y posibilita en cierto modo que las cosas sean. Su prioridad frente a cualquier otra forma de significación va siendo reconocida por todos cuantos no adoptan una visión del mundo solo inteligible desde un punto de vista racional”<sup>38</sup>.

Y aun más allá, no solo el símbolo en la concepción paradigmática o arquetípica, en el sentido estrictamente ontológico, sino en la multiplicidad de sentidos que permiten abrir otros diálogos y nos acercan a la singularidad que se ha extraviado en la totalidad del ser que la ha atrapado para invisibilizarla, por eso, también es liberadora, es cuestionadora de lo dicho, que no se encierra en lo dicho, sino que a través del dialogo, se pone en situación de decir, y se emplaza también en los asuntos del porvenir, provocando una eclosión de sentidos y de apropiaciones que nuevamente pueden echar rizomas, los que a su vez se encuentran con rizomas antiguos, pero que sin excluirse, forman parte del paisaje, del musgo de sentidos entre verdades y verosimilitudes, entre retruécanos y laberintos que pueden sorprendernos, acaso ese no es uno de los conceptos de la filosofía clásica?

“El símbolo aparece como una forma de discurso etnoliterario. Es cabal (recepción) del hebreo Kibbel que significa recibir”<sup>39</sup>.

El misterio etnoliterario del juego de gallos tiene cimiento en el símbolo, penetra a través del símbolo. El símbolo negado dice: “no es lo que es”, no es lo que se mira a simple vista. La cruz no es lo que se dice, es quizás como se interprete lo que se ve, es decir los gestos, la palabra y el motivo lúdico en un contexto que por cierto se sustrae del resto de la realidad creando su propio escenario, su liturgia, su parresia, su fuerza y sentido propio.

Interpretar es sacarle el contenido al objeto, la interpretación tiene mucho que ver con el adentro del afuera es lo que antiguamente se conocía como la mediación del oráculo y por otro lado el afuera del adentro que se viabiliza en el dialogo pero que sin un motivo estético no pasaría de un mero discurrir, por eso a través del arte se accede al otro, se sabe del otro, se somete o se exilia en el otro y se acepta ser dominado o dominar en la atmosfera del ludus.

### **3.1 EXPRESIONES Y JERGA DEL JUGADOR DE GALLOS**

Vamos al vicio

Vamos a las peleas

Este sábado y domingo hay desafío

---

<sup>38</sup>Ibid. p.241

<sup>39</sup> Ibid. p. 242

Hay juego en \_\_\_\_\_ o, ¿ dónde hay juego?

Tengo un pollito que está para pelea

Me tiene que dar la revancha

Este \_\_ (día) \_\_\_\_ me desquito

Este pollito está listo

Este lo mata

Este es el pollo

Nos pelaron-Los pelamos

Nos cascaron-Los cascamos

Me desquité

Salí tablas (estoy tablas) – voy perdido – voy ganado

Les dieron (o nos dieron) una muenda

Los arreglamos-nos arreglaron

### **3.2 MODOS DE CONVOCARSE Y CONGREGARSE**

A manera de invitación:

“Hay desafío en \_\_\_\_\_”

A manera de retaliación:

Llevará los duros

Irá para darle su muenda

No se correrá

No sea chucha, vaya

### **3.3 EXPRESIONES PARA APOSTAR**

Vamos a la moneda, vamos a la suerte, o al cara y sello

Voy al \_\_\_\_\_ (color de gallo, ejemplo: colorado, gallino, pinto, grillo,...etc.), otra manera. Ejemplo: colorado (color de gallo) mío! (imperativo).

Voy gallino 10.000 o 100.000

Con gabelas por tener derecho a escoger el gallo: doy 10 a 6 (es decir si alguien acepta esta gabela, se entiende que el que aceptó le concede la escogencia del gallo al contrincante, si ese fuese el gallo ganador ganará solo \$ 6.000 pero si pierde el contendor ganará \$ 10.000.

### **3.4 GALLOS REPRESENTADOS**

El copete y la cresta son símbolos de orgullo, de allí parece haber tomado su forma el gorro frigio símbolo de la libertad, revolución francesa, así como Francia deriva su nombre de su etnia “galo” o gallo y su escudo tiene el gallo como símbolo, también el gorro es símbolo de libertad.

“El gorro frigio, símbolo de libertad, formaba parte del atuendo de los esclavos liberados en Grecia y Roma. Con un gorro de este tipo se cubrían también los marinos y galeotes del Mediterráneo. Se supone que los revolucionarios del sur de Francia lo copiaron”.

### **3.5 LAS TEJAS CON GALLOS**

Esos símbolos con relación del gallo además están fuera de las mismas galleras. La Misa del Gallo antes de la resurrección por ejemplo es un símbolo de connotación religiosa entre los católicos, quizás es una de las misas más esperadas.

“El convite al enteje” como práctica ancestral de las comunidades campesinas de los andes nariñenses, la cual según se cuenta: “consiste en la invitación de compadres que han de acompañar a la fiesta ofrecida por quien ha concluido el “techamiento” o enteje de su lugar de habitación y entonces los compadres llevan como recuerdo una teja adornada con diferentes símbolos: lunas, estrellas, cruces, flores y gallos que significan: protección solar, prosperidad, buen despertar y una nueva vida. Ese día hay comida, bebida y baile y las tejas adornadas se dejan encima del techo nuevo”<sup>40</sup>.

Aquí podemos apreciar un elemento transcultural como es el gallo coronando el techo de las casas, que aunque ya no es muy común se utilizaba sobre todo en las casonas campestres.

### **3.6. EL ESPACIO-TIEMPO DEL GALLO**

Este GALLO TEMPO que se narra en una historia del siglo XIII de la ciudad de Barcelos (Portugal) habla sobre un hombre de origen gallego que estuvo a punto de ser ahorcado, acusado de un crimen que no cometió y en última instancia es

---

<sup>40</sup> MIÑO, Yolanda. Ama de Casa. Origen: Buesaco, reside en San Juan de Pasto. Conversaciones espontáneas sobre las tradiciones de los pueblos de Nariño.

salvado por un gallo que mágicamente resucita del asador, este había profetizado: “tan cierto es que soy inocente, que ese gallo se parará y cantará cuando esté siendo ahorcado”<sup>41</sup>. Este peregrino se dirigía nada menos que a Santiago de Compostela.

**Figura 24. Veleta con gallo que sirve como estación meteorológica**



A raíz de esta leyenda nace el símbolo de Portugal que es el *galo do tempo*, típico de muchos hogares portugueses y de algunos españoles que a su vez hace el papel de mini-estación meteorológica y que se lo puede ver en la parte superior de la casa como símbolo de luz y de anuncio. También significa: serenidad, Fe, confianza y honor.

Es importante destacar aquí el trabajo del imaginario religioso popular en Nariño del profesor Héctor Rodríguez Rosales, quizás es el que mejor ha investigado y sintetizado las diferentes situaciones donde el gallo tiene una connotación simbólica ya sea religiosa o socio-cultural en diferentes regiones de Nariño así como de proximidad geográfica, con el Putumayo, Tolima, Huila y hasta el Norte de Ecuador. Ya en el sacrificio del gallo en las fiestas de Córdoba, o la descabellada del gallo en las fiestas de San Pedro en el Tolima o las fiestas de

---

<sup>41</sup> GALLO TEMPO. Disponible en internet: <http://folkloretradiciones.blogspot.com/2007/04/el-gallo-de-barcelos-leyenda-portugal.html>

San Juan y San Pedro en el Ecuador o en el enjale del gallo en el carnaval indígena de los Kamsá en el alto Putumayo.

Dice Héctor Rodríguez:

“Las peleas rituales presumiblemente fueron comunes entre las culturas aborígenes prehispánicas y se manifiestan de diversas maneras, según la ocasión del festejo comunitario. Estas, por influencia europea, se sincretizan y dan lugar a muchas prácticas que aún perviven en las festividades religiosas católicas.

Estudios recientes sobre las formas imaginarias, simbólicas y rituales se encaminan a desentrañar las formas lógicas del pensamiento andino del altiplano nariñense: los opuestos arriba y abajo en el imaginario religiosos y que explican la característica sincrética de estas prácticas”<sup>42</sup>.

Cabe nombrar la práctica ritual en Bolivia del cóndor y el toro, el arriba y el abajo, el cóndor que para el efecto simboliza el mundo de arriba y a su vez la cultura indígena, es atado al lomo del toro que a su vez simboliza la cultura europea, las plumas en la cabeza de los chamanes, hacen ese puente entre lo celeste y lo terrestre, no es casual que el gallo siendo un ave de corto vuelo y aunque haya venido del viejo continente se haya arraigado en la cultura mestiza como un símbolo que sintetiza las dos. Lo celeste y lo terrestre, el gallo es el que se para en la arena y en un ruedo parecido a una plaza de toros, pero allí no se enfrenta un animal disminuido en su brío y en su fuerza contra un hombre en traje de luces, símbolo de superioridad sobre el animal (vanidad) que a su vez sabe de la disminución pernicioso en el encierro del toro, sino que en el juego de gallos se enfrenta animal contra animal y en cada animal está cada hombre, su virilidad, su deseo de dominio y de competencia en un mundo que a pesar de pretenderse civilizado reclama sangre humana para afianzar su sistema racional de derecho sintetizado en el Estado y para ello recurre a la guerra contra otros pueblos si es necesario.

Centrándonos específicamente en el valor del juego de gallos con sus rostrum, pico y espuela, punta y pluma, aguijón y caricia, herida y belleza reúnen en el gallo un simbolismo muy rico en sentidos.

Intentamos pues casi decir lo indecible, es decir, como la violencia se ha simbolizado y se ha hecho estética en el gallo, así como en los tinkus, la violencia regulada lleva a evitar posibles violencias de mayor envergadura como es la guerra. En el gallo, el gallero deposita sus pulsiones más instintivas y a través del juego hace catarsis quizás evitando peores violencias que bullen en su interioridad.

---

<sup>42</sup> RODRIGUEZ, Héctor. El imaginario religioso popular en Nariño. Biblioteca del Centenario. Departamento de Nariño 1904-2004, p. 70.

No todo es goce y caricia, también el juego reviste, sacrificio, peligro y dolor, así como también presenta posibilidad y riesgo de morir, eso en el sentido más extremo del linx, que a su vez, es lo que lo hace deseado, porque se desea, tanto en el sentido de lo erótico, como también, se desea en el sentido de atisbar las zonas liminales del tánatos, de rozar si se quiere la muerte, pues es un paso inevitable del hombre.

Es curioso el texto de Derridá cuando, se refiere a la escritura como espolón o espuela, dice: “La cuestión del estilo es siempre el examen, la presión de un objeto puntiagudo. A veces únicamente de una pluma. Pero también de un estilete, incluso de un puñal. Con su ayuda se puede, por supuesto, atacar cruelmente lo que la filosofía encubre bajo el nombre de materia o matriz”<sup>43</sup>.

Previo a los carnavales de Pasto, por ejemplo, la violencia se hace sentir de una forma lúdica, está simbolizada en el día de los santos inocentes, el día en que Herodes ordenó ejecutar a todos los recién nacidos. En Pasto se lanzan proyectiles de agua que pretenden herir medidamente al transeúnte, el agua impacta al otro con su “chirlazo” o “tingazo” y a la vez cura al otro en la medida que lo salva de la rutina, de la monotonía, el tedio. Cura también, en el sentido de que el agua tiene una gran connotación simbólica en cuanto a purificación-muerte, vida-nutrición, el que ataca sacia su instinto de tocar, de atravesar al otro, el que se le escabulle en la cotidianeidad, el que se vuelve prohibido y va perdiendo rostro.

El otro se molesta, o simula molestarse, es verdad, pero a la vez festeja y se siente conforme de ser tenido en cuenta. Lo peor para alguien sería no ser tenido en cuenta, es decir, la indiferencia o la neutralidad no existe en el mundo humano y cultural.

Pasa de manera diferente con quien se sustrae del juego, o lo que suele ocurrir con el forastero, o extranjero en calidad de turista, advertido o no, ingenuo o no, puede llegar a pensar que se le está violando sus derechos civiles y ciudadanos de transitar libremente por las calles como un día corriente. Pero ese 28 de diciembre en Pasto es un espacio-tiempo de singularidad que hace ruptura con lo cotidiano e imprime un carácter de carnaval a la comunidad, o, un escenario y una forma de vida que queda bajo el parámetro del juego, y bajo esa lógica, o esa naturaleza, la vida de las personas ya no transcurre sino que se transforma, se eleva a una condición diferente, inclusive, superior en cuanto al goce, al deseo, fluyendo en la dinámica de la lúdica.

También existen personas que comparten el círculo universitario y a la vez el círculo gallístico, entre otras personas de diversas profesiones que se

---

<sup>43</sup> DERRIDA, Jaques. Notas sobre estilos y espolones. Disponible en internet: <http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/eperons.htm>.

desempeñan en diversos espacios académicos, es el caso del abogado y profesor Alfredo Ortiz, quien además de ser un auténtico gallero ya se ha percatado de la riqueza simbólica y cultural de este espacio lúdico, el cual ha explorado a través de la narrativa.

**Figura 25. Socialización de galleros**



*Los galleros departen con camaradería mientras exhiben sus ejemplares. El gallo es alimentado con maíz, cuando ya no va a pelear, también departen al lado de sus dueños.*

En todo caso, casi todos los galleros coinciden en lo siguiente: “allí he podido hacer buenas amistades”.

La riña de gallos es un espacio que resignifica o le da un valor pleno a la amistad, la deposita en un terreno fértil que debe ser cultivado con sumo cuidado a riesgo de ser excluido para siempre.

**Figura 26. Entusiasmo e interacción de galleros antes de la pelea**



Respecto a la fuerza de significación simbólica del gallo en el ámbito de la cultura y de las letras clásicas occidentales se constatan referencias importantes en la tradición helénica: *“el dios del gallo de los cretences velchanos se asimila a Zeus”*<sup>44</sup>. *Se encuentra al lado de Leto, en cinta de Zeus, cuando da a luz a Apolo y a Artemis.*

*Pitágoras en los versos de oro dice: “alimentad al gallo y no lo inmoléis pues está consagrado al sol y a la luna”*<sup>45</sup>. A pesar del consejo de Pitágoras un gallo era ritualmente sacrificado a Asclepios, hijo de Apolo y dios de la medicina.

En los diálogos de Platón, en el Critón, en el pasaje que narra la muerte de Sócrates se hace referencia al gallo cuando Sócrates lo ofrece en sacrificio a Esculapio o Asclepios antes de beber la cicuta. Al igual que en la tradición judeocristiana en la triple negación de Pedro al Cristo (Camino, verdad y vida) antes del canto del gallo; aparece asociado a la verdad y a la negación de la misma; siendo un símbolo numinoso de connotaciones religiosas, asociado a la mística y a los iluminados por excelencia.

---

<sup>44</sup> CHEVALIER, Op. cit., p. 490.

<sup>45</sup> Ibid. p. 531.

En el diálogo Lysis o de la amistad de Platón, aparece con una connotación novedosa; se lo tiene como término de comparación con relación a la amistad, pues al decir que se prefiere un buen amigo a una codorniz o un gallo (En Grecia eran populares la riña de codornices y de gallos) nos está sugiriendo la importancia del juego de gallos como espacio de encuentro que suscita políticas de amistad entre los hombres.

Así como lo refiere Héctor Rodríguez Rosales en su Introducción a la teoría de los imaginarios sociales: *“El filósofo Ernest Cassirer, en “Filosofía de las Formas simbólicas”, centra su reflexión sobre un fenómeno humano que la cultura occidental había despreciado y pasado por alto: el simbolismo. Para Cassirer existen tres formas simbólicas fundamentales a través de las cuales el ser humano entra en contacto con la realidad: el simbolismo lógico teórico, el simbolismo lingüístico y el simbolismo mítico. Los procesos de simbolización son los que determinan la relación entre el ser humano y lo real, para conocerlo, significarlo y construir mundos de sentido”*<sup>46</sup>.

Existen otros estudios de valor antropológico que nos refieren ampliamente el valor simbólico como son: “El gladiador emplumado” de Alberto Obregón: gallero; castador e intelectual que hace un estudio sobre la cultura del juego de gallos en Méjico, el texto de Roger Caillois sobre “los juegos y los hombres (la máscara y el vértigo) y finalmente, en términos más generales, el libro de Sir James George Frazer, “La Rama dorada”.

En el libro de Frazer, por ejemplo se hace referencia a culturas exótica, entre esas diversas interpretaciones simbólicas del gallo según diferentes culturas, encontramos lo siguiente: en el capítulo XLVIII sobre “El espíritu del cereal como animal” aparece dentro de las creencias de Austria el gallo como espíritu del grano y se *“advierde a los niños que no se alejen por entre las mieses pues “el gallo del grano” está allí dentro y les sacaría los ojos a picotazos”*<sup>47</sup>.

El texto de Roger Caillois donde se hace una interesante taxonomización del carácter de los juegos, desde los del alea (el azar o la suerte), pasando por los del agón (la competencia, la fuerza, la emulación), los del illinx (juegos que producen vértigo) y los de la mimicry (juegos de la imitación).

Como elemento etnográfico y de proximidad geocultural de la zona andina está el arranque del gallo en el Valle de Sibundoy y el trabajo de etnoliteratura de Cruz Elena Córdoba y de Arturo Rodríguez titulado: “Mito, simbolismo y Ritual del arranque de gallo en Guaraquí Grande, cantón Pedro Moncayo. Provincia de

---

<sup>46</sup> RODRÍGUEZ, Héctor. Introducción a la teoría de los imaginarios sociales. Pasto: Ediciones Udenar, p., 20

<sup>47</sup> FRAZER, Op. cit., p., 513.

Pichincha (Ecuador)”<sup>48</sup>. Las fiestas del “Gallo Capitán” en San Juan de Ilumán también en Ecuador de cuyo suceso cultural no hemos encontrado trabajos escritos pero que se constituye en un elemento más para tener en cuenta en futuras investigaciones y que si las mencionamos es porque han sido referidas en los diálogos informales al margen del curso de Quichua con el profesor Remigio Cáceres Yamberla nativo de San Juan de Ilumán.

---

<sup>48</sup> CORDOBA, Elena y RODRÍGUEZ, Arturo. Mito, simbolismo y Ritual del arranque de gallo en Guaraqui Grande, Cantón Pedro Moncayo. Tesis de Grado. Maestría en Etnoliteratura, 1992.

## 4. DIMENSION ETICA

“...es necesario aceptar de antemano el posible fracaso, la mala suerte o la fatalidad, consentir en la derrota sin cólera ni desesperación. Quien se enoja o se queja se desacredita”<sup>49</sup>. Ese estoicismo del jugador y del apostador lo acredita en este espacio, por aquello de “en la mesa y en el juego se conoce al caballero”.

### 4.1 SIMBOLISMOS EN TORNO A LA MUERTE (ONTOPOYESIS)

No se escribe sobre la muerte, sino desde la muerte, puesto que el hecho no es algo premeditado, sino que simplemente sobreviene con su fantasma cargado de nostalgia y de culpa. La culpa a la que no puede escapar Edipo ni Antígona puesto que los persigue la Némesis de su destino; ser la descendencia de la raza de los Atreidas. La Némesis de ser circunscrito a un tiempo y a un lugar a un conglomerado o a un grupo, ya sea inscrita en una iglesia o una sociedad.

¿Cómo pensar que a través del rostrum del gallo ensangrentado sobreviene la idea de la muerte?; ¿de los que se fueron y de los que se irán?

La relación hombre-bestia, gallo en pelea y hombre en combate por supuesto no es un rostrum apacible sino es el rostro del quiasmo, el rostro desfigurado, bañado en sangre exactamente memoria de los atravesados por las prótesis guerreras del hombre, donde la muerte sí puede ser premeditada pero no así su vida en él.

¿Como (el verdugo) impronta o trazo fino? no lo sabemos. O, acaso la memoria de nuestros muertos, ¿no es ya una impronta que la conciencia quiere negar? ¿y los cortes, y los punzones y las rajaduras y las rebanadas de carne, que hacen desbordar la sangre?. Fluyen y fluyen por entre caudalosos canales tubulares, entre las ranuras del cuerpo aún caliente y aun palpitante, como el descuartizamiento de Atahualpa; para que no pueda resucitar.

El miedo del asesino que intuye que no ha podido circunscribir a su víctima a la inimaginada oquedad hacia la que tiende su intención de anular la diferencia.

La impotencia de inventar la Nada. Tenía razón Parménides cuando decía que La Nada no es, porque simplemente no puede pensarse, solo lo que puede pensarse ES, por eso, matricular a la víctima en el interregno de la nada, es el temor del victimario a su propia resurrección, y por eso cercena, hace picadillo a su víctima, esparce los trozos de sus huesos y de sus carnes ya moradas, en sus cauces ahora vacíos, de color púrpura violáceo; estériles, convertidos en hematomas, como hoyos negros, donde se disuelve la materia, esparcidos por los cuatro puntos cardinales.

---

<sup>49</sup> CAILLOIS, Op. Cit., p. 38

Hay galleros según Clifford Geertz que desgarran a su gallo si pierde, lo cercenan lo descuartizan, quieren borrar su derrota para siempre.

Y al que no ha padecido la experiencia de la muerte del amado y del amigo como le sobrevendrá la escritura? Cuando la televisión y los periódicos amarillistas nos invaden con la imagen cadavérica en estado quiasmático inmediatamente nos viene a la cabeza la edad de los metales, toda una historia del asesinato, La edad de Caín no ha cesado, solo ha avanzado la fase pulimentada de los metales hacia un paleolítico superior que combina la lógica aristotélica con los metales y la energía. La bomba inteligente, la guerra inteligente, el animal lógico comprimiendo la energía y sembrándola en el camino de Abel porque su egoísmo quiere todo para su yo falocéntrico.

Ese gallero espurio, pervive también en el juego, porque es producto de esa sociedad aculturizada y avocada a padecer la intromisión del narcotraficante; el tipo ampuloso y agobiante, ese gallero cobra la imagen del villano o en algunos casos del anti-héroe, más bien, un cacique paternalista. Dice Raúl Palacios: “en Llorente, hace unos 10 años se llegó a jugar muchos millones de millones de pesos en una sola apuesta, el dinero era escandaloso, era la demostración de quien tenía más”<sup>50</sup>.

La preponderancia de la dialéctica frente a una anadialéctica, o a una filosofía del rostro, solo será liberada cuando se produzca el enfrentamiento rostro- rostro, y la animalidad sea conjurada con el gallo de pelea, en esta mándala de sacrificios lúdicos, donde en realidad los que se enfrentan son hombres,

Para que se mantenga dicho equilibrio entre las fuerzas más tanáticas del hombre y la sociedad, en oposición a lo que piensen las sociedades protectoras de animales, el gallo es un mediador innato y no es comparable a nuestro modo de ver con los toros, pues en estos la intención ha puesto en desventaja al toro, de las formas más crueles posibles en aras de garantizar el espectáculo, en cambio, el gallo tiene una condición innata para pelear hasta la muerte, siendo que hasta en libre crianza se matarían entre sus propios congéneres. El gallero solo juega el papel del gimnasiarca griego, educando al máximo esas cualidades marciales.

Otra intención del juego de gallos radica en que servirá para que sea puesta a prueba constantemente la amistad y la apertura hacia el otro, siempre mediada por la violencia lúdica hacia la otredad (el Tinku) hacia la diferencia, hacia el extranjero, donde este lenguaje ha tomado una característica inversa, mediada por el sacrificio de la bestia pero que tiende a exiliarse en el otro, a aceptarlo, a ponerse al servicio de éste, habiéndolo sometido a la poderosa prueba de la alea y del agon, esta guerra caballeresca, guerra regulada en términos de Huizinga no

---

<sup>50</sup> PALACIOS, Raúl. Habitante de Pasto, juez de oficio muy reconocido en el medio por su carácter en las determinaciones.

deplora el amor hacia el otro, solo que lo entiende desde una obsecuencia más pesimista a la voluntad y que se resuelve solo en un segundo momento, es decir, después de haberse sometido al azar y a la competencia, luego y sin más preámbulos aparece lo que se pueda llamar en términos de Levinas “La esencia del lenguaje es amistad y hospitalidad”<sup>51</sup>.

Las pulsiones tanáticas se hacen catarsis y toman diferentes sentidos simbólicos, esto a su vez tiene una incidencia en el plano real del acontecer de la vida humana en interrelación con otros; donde unos son acogidos, otros negados hasta el delirio de no quererlos ya como interpeladores de su ser. Hacer cesar la luz de dos ojos, que cual hoyos negros te interpelan y en su rostro dicen ¡no me mates! Rostrum que penetra como espuela, como punta, nos raya o nos atraviesa hasta vaciarnos, desde el tuétano y desde los cauces púrpura que mantienen con vida el cuerpo de un hombre.

Por otra parte, ¿qué pasaría si Pacha Mama no tiembla a sus hijos en los rigores de la puna? Quizás sería un pueblo que no hubiese sobrevivido hasta el día de hoy, por eso educa a sus hijos en los rigores de su seno y de sus ímprobos fertilidades con la precisión geo-astronómica de un inti raimi, con la exactitud agronómica- matemática y por el rigor simbólico ancestral de una danza rustica y salvaje pero que tiene una condición estética innegable, como es EL TINKU.

Levinás en “El Tiempo y el Otro” analizará las categorías de sujeto, objeto, existencia, y otredad haciendo un análisis muy pertinente acerca de la muerte y del héroe, el cual traemos a consideración. En alusión a Macbeth de Shakespeare Levinás explicará:

*“¿no asume la muerte el héroe de la tragedia? Me tomaré la libertad de analizar brevemente el final de Macbeth. Macbeth ha escuchado que el bosque de Birnam se acerca al castillo de Dunsinane, lo que es el signo de la derrota: la muerte se aproxima. Cuando este signo se realiza, Macbeth dice: “¡vientos, soplad! ¡Ven, destrucción, ven!”. Pero al mismo tiempo: “que suene la campana!, etc. Moriremos, al menos vestidos de armadura”. Antes de la muerte habrá lucha. El segundo signo de la derrota no ha tenido aun lugar. ¿no habían profetizado las brujas que ningún hombre nacido de mujer podría nada contra Macbeth? Pero Macduff no ha nacido de mujer. Llega el momento de la muerte. “Maldita sea la lengua que me habla así” grita Macbeth a Macduff, que le hace saber su poder sobre él, “y que de esa manera abate lo mejor de mi ser... No lucharé contigo”.*

*He ahí esa pasividad que se produce cuando ya no hay esperanza. He ahí lo que he llamado el fin de la virilidad. Pero la esperanza renace inmediatamente, y de ahí las últimas palabras de Macbeth: “aunque el*

---

<sup>51</sup> LEVINAS, Emanuel. Totalidad e Infinito. Madrid: Editorial Sígueme, 17, Salamanca 1997.

*bosque de Birnam haya venido a Dunsinane y tu estés frente a mí, tú, que no has nacido de mujer, lucharé hasta el final”.*

*Ante la muerte, hay siempre una última oportunidad (distinta de la muerte) que el héroe aprovecha. El héroe es el que siempre percibe una última oportunidad: el hombre que se obstina en encontrar posibilidades. Por tanto, la muerte nunca puede ser asumida; llega. El suicidio es un concepto contradictorio. La inminencia eterna de la muerte forma parte de su esencia. En el presente, en el que se afirma el señorío del sujeto, hay esperanza. La esperanza no se añade a la muerte mediante una especie de salto mortales o una inconsecuencia; se halla en el mismo margen que se ofrece al sujeto que va a morir en el momento de la muerte, Spirospero”<sup>52</sup>.*

Existencialmente la historia y cada tiempo impone cierto grado de complejidad a la vida pero la complejidad no necesariamente tiene que ver con aceptar pasivamente los ensayos post-modernos del “capitalismo mundial integrado” como le ha llamado Félix Guattari a la fase del capitalismo financiero especulativo, en cuanto a nuevas metafísicas sadomasoquistas que reproduzcan una estética del dolor, así como tampoco se puede tragar entero el cuento de la producción y de la nueva metafísica del éxito o religión del dinero.

Asomarse a ciertos umbrales de dolor incluye el umbral peligroso de atreverse a decir del otro sin aprehenderlo, es decir sin matarlo: “este es” (el ser estático de la tradición emprendida por Parménides)..., este es blanco, este es indio, este es negro, este es subdesarrollado, este es homosexual, este es terrorista, este es ateo, este es supersticioso... el acto fundacional de nombrar para matar es la historia criminal de los imperialismos occidentales: nombrar para matar.

Dejarse afectar ya es un gesto que invoca las poderosas fuerzas del Tánatos y del Eros pero que no es otra cosa que la vida misma, la que se atreve a jugar la partida y a nombrar pero en devenir, adjetivando y substantivando los verbos, aclarando las veces que sea necesario el sentido de lo dicho, de lo por decir y de aquellas intangibles zonas moleculares que nos separan incluso disgregándonos y alejándonos tanto de nuestro centro que nos hacen sentir el vértigo de caer, el miedo de perder algo, de perdersos.

El riesgo de mostrarse, de exponerse, de salir de sus propias envolturas y de su narcisismo, es precisamente un miedo pudoroso de ser desnudado, de ser absorbidos por otro centro magnético al que sería más cómodo negar, dar la espalda, taparnos los oídos es lo que muchas veces anhelamos, antes de ser

---

<sup>52</sup> Ibid. p. 18

separados, de ser arrastrados, de pasar a otro nivel u otro estado molecular, el ser atrapados en un enlace covalente de un espín magnético más poderoso o descender como el electrón hasta desaparecer en el núcleo es lo que se entendería como borrar la identidad.

La depuración de la técnica de combate es lo que hace cada día un estudiante de lucha grecorromana, un guerrero solitario, un jaguar que afila sus uñas en el árbol de la ciencia y que desde allí atisba su alimento pero también a quien le quiere matar: el cazador, el ladrón de almas, el tirano, el egocentrismo-solipsista, aplicar la llave del silencio es padecer al otro cuando la voz podría matarlo o podría matarme, usar el pretexto de vencerlo en una mandala, pero únicamente sabiendo que el sí mismo, el centro egolátrico que nos absorbe, es el que a veces nos vence o el que a veces es vencido, dificultad extrema e infinita esta última, Gonzalo Arango lo decía así: “en esta sociedad en que la mentira está convertida en orden no hay nadie sobre quien triunfar, sino sobre uno mismo. Y luchar contra los otros significa: enseñarles a triunfar sobre ellos mismos”<sup>53</sup>.

Vencer es aprender a convivir con el otro a veces padeciéndolo estoicamente pero siempre combatiéndolo rostro a rostro, esa es una práctica vital, del tipo heroico, que vale la pena tomar como riesgo. Aquello no necesita de paredes o edificios suntuosos, pero si requiere de un cultivo esmerado que va desde el perfil hacia el rostro, hacía la epifanía del rostro. No quedarse simplemente en el perfil, recordando el perfil del “procerosaurio” propuesto por Mazzoldi en Talón de Seda, los perfiles son también intentos de atrapar el nombre, de establecer identidades.

Preguntémosle a este nuevo rumbo de la educación con sus perfiles cerrados y sus galimatías taxonómicas de competencias a base de escalímetros y de engranajes cerrados y de piezas estándares, en lo que delata una imposición de conceptos mecánicos e industriales, qué hace por superar el perfil, qué hace por el pensamiento crítico cuando se trata de poner sobre el tapete la propia realidad del educando, por ejemplo tomemos los colegios de educación primaria y media de nuestra ciudad y nos encontramos con que tal colegio forma al estudiante en este perfil, tal otro en este otro perfil, tal universidad forma a estudiantes con determinado perfil...y hay de aquel que niegue, se aparte o no responda al molde del perfil.

Hablando desde una lógica neoliberal, las diferencias no son rentables para un Estado en estado de globalización, el perfil es un anfiteatro romano donde se preparan las víctimas, la auto alienación sugerida por Hegel es hetero-alienación de la peor calaña; codificada, normativizada, vigilada y castigada por los que custodian la pureza del perfil, ya no habrá ni siquiera la oportunidad de enfrentar con nobleza a la fiera, el producto del perfil es carne de hamburguesa para la insaciable máquina binaria (producción/moneda; deseo/carencia) que hostiga el

---

<sup>53</sup> ARANGO, Gonzalo. *Obra Negra*. Negación Creadora. Santa fé de Bogotá D.E.: La oveja Negra.

deseo pero que recanaliza su fuerza para transformarlo en angustia culposa: axioma de auto esclavización, vampirización de la fuerza para alimentar la gran máquina que se traga mi fuerza: Qué estúpido soy no puedo producir lo necesario para tener el último fulgor tecnológico que anuncian en televisión. Dos tajadas de pan son suficientes para hacer una hamburguesa.

Únicamente se atacaría por la espalda a un enemigo muy poderoso que de otro modo me mataría, así lo define Arango: “Destruir un orden es por lo menos tan difícil como crearlo. Ante empresa de tan grandes proporciones, renunciamos a destruir el orden establecido. La aspiración fundamental del Nadaísmo es desacreditar ese orden”<sup>54</sup>.

El enfrentamiento, éticamente no disminuye a nadie por el contrario, lo enfrenta con sus propios miedos y sus propias incertidumbres, este relato, que a continuación presentamos fue recreado a partir de una historia que nos contaron sobre la existencia, alguna vez de un gallero de origen boliviano en Pasto:

#### **4.2 LA REVANCHA POR LA SANGRE**

Entonces al ver que no podía enfrentar sus propios pesares, las humillaciones de la civilización encontró en los suburbios la posibilidad de quitarse el desairarse, recordó los tinkus de su natal Bolivia los golpes que se asestaban entre los alasayas para disipar la furia de los demonios y como ofrenda a los dioses de la guerra en una ofrenda de sangre, Trajo un gallo “colorao” de chispas en el pescuezo y lo entrenó todo el año para asistir al desafío grande, juntó dos millones de pesos y se los jugó de una vez contra la cuerda de los paisas, que traían gallos carmelos , negros, blancos, y coloraos muy rojos, las patas fibrosas y dispuestas a lanzar los mejores espuelazos. El tenía en su pecho el ansia de tomar revancha de ese día que fue señalando como inferior o bruto por tener rasgos de cholo-andino y la piel lampiña y despejada. Juntó quinientos mil pesos más de las botainas que vendió y en esa apuesta casi suicida, echó todo su fervor al gallo, que como él parecía runa “cutumbiado” y poseído de soberbia, lo lanzó al ruedo con el empioje de José Quispe que por algún augur del destino se lo encontró en una región fría de una laguna exuberante, quizás, un desplazado del imperio incaico, en todo caso su apellido le dio la familiaridad y confianza necesaria para que le empioje el pollito.

Solo cuenta la historia que ese día ganó tanto dinero que pudo comprarse una cabañita y una huerta en la región del lago, su ayllú tan amado que dejó en su Bolivia del alma, pero también se dice que dejó morir de viejo a su gallo ganador y jamás volvió a tener gallos de pelea. Al cabo de un tiempo, viajó hasta la capital para encargarse a un forjador de hierro la hechura de un gallo en bronce para adornar la teja principal cuando se terminase de construir la casa, era el inicio de

---

<sup>54</sup> ARANGO, Op. cit., p. 98.

una nueva vida el hogar que nunca tuvo, por fin protegido bajo el anunciante de la llegada de la aurora.

### **Figura 27. Los gallos y la vida pública**



En una sociedad que se reclama cada vez más democrática, aunque en la mayoría de países capitalistas a excepción de regímenes especiales de transición hacia un socialismo moderado como Venezuela y un socialismo que se contagia cada vez mas de estrategias de mercado capitalistas con las implicaciones sociales que de ello derivan; en cuanto a degradación de su propia filosofía y políticas de estado que permiten justificar a sus detractores, como el cubano, se ha puesto de moda para los funcionarios públicos la competencia y la meritocracia pero sobre una base falsa porque nadie concursa en igualdad o al menos en condiciones de equidad, siempre prima el alea del nacimiento la cuna y la familia en la que se nació, llevando una ventaja los hijos de dignatarios públicos que lo que hacen es mantener bajo una empaquetadura democrática “quillipot” un sistema de castas al mejor estilo de los modos de producción esclavista y feudal.

Sin embargo las grandes empresas deportivas creadas por occidente parecerían mantener la pureza del Agon, pero no es así, el poder de la seducción del que ha hablado Jean Baudrillard y el arte de la simulación pasa por una maquina incontrovertible que incluso se ha denominado cuarto poder, los medios masivos de difusión invocan la libertad de prensa la libertad de opinión y toda opinión pública queda sometida a su tiranía, es la máquina donde se apalanca el poder político plutócrata, Berlusconi en Italia, CNN en Usa y CNN Latinoamérica, solo es el torque sobre el que gira en realidad la tiranía de los poderosos y esa vos la

elevan a la enésima potencia para crear una realidad a fuerza de nombrarla, a fuerza de la repetición, principio gobbeliano por excelencia que simula la realidad.

No es un secreto las trampas, los desfalcos la corrupción ha llegado hasta tal punto que en las grandes ligas del béisbol norteamericano han sido continuados los escándalos por apuestas fraudulentas en contra de sus propios clubes ya sea de jugadores o directivos o asociados, los mismo en el mundial del 2006 en la liga italiana y así sucesivamente en cada federación de fútbol, baloncesto, béisbol... siendo que parecen los olímpicos como los únicos deportes que se mantenían limpios ante la corrupción, pero como no olvidarse del atleta brasileño que cruzaría primero la meta pero un supuesto "aficionado loco", en un ataque nacionalista, lo detuvo para que ganase el que venía de segundo.

Sin embargo todo lo subsume la fuerza del espectáculo y las masas preparadas para el entretenimiento y divertimento perdonan rápido y olvidan rápido porque el deseo-atrapado por el divertimento así lo exige. El sistema además, fábrica (iconos) idolatrías mediáticas con las élites que en realidad se destacan en todos los escenarios agonísticos que esta misma sociedad dispone. Los equipos de fútbol colombianos juegan ese papel, los periodistas mantienen su sistema de casta económico y psicológico, no pueden entender como un equipo de provincia como el deportivo Pasto pueda llegar a ser campeón y representar a Colombia en un escenario agonístico mas grande como la copa libertadores de América, ellos esgrimen que el fútbol colombiano esta tan mal que por eso los equipos chicos dan "palos" decía un periodista deportivo colombiano.

Desde el punto de vista de la competitividad son once contra once en el campo de juego pero los dirigentes pareciese que dejaron fugar sus cuadros hacia equipos secundarios o, más bien será que opera una decadencia y hoy se nota que los méritos se debían en parte a una fabricación mediática junto a pura especulación monetaria o de lavado de dineros oscuros provenientes del narcotráfico. Caso del América y el Millonarios.

La vida pública somete a concurso a sus ciudadanos para que en un sistema democrático se demuestre a la sociedad que existe un sistema de élites y que es el Estado quien debe reclutar a sus mejores hombres para el manejo de la hacienda y los recursos, generando políticas públicas, el capitalismo genera un constructo de meritocracia que aplica pruebas preparadas por tecnócratas para la escogencia de tecnócratas, quienes en su mayoría desconocen las propias realidades del contexto pero que son aplicados para aplicar modelos teóricos o políticas a través del Estado y que proponen un juego que la mayoría de las sociedades modernas capitalistas parecen aceptar como el juego más justo convertido en algo serio y aceptado, ante el miedo de someterse a la alea de dirigentes anarquistas o con sensibilidad social que restituyan fuerza y legitimidad a la facción de humanidad postergada que vive en estado de penuria e injusticia,

cuya principal desconfianza y el peligro más acérrimo es el populismo usado nuevamente para fines egoístas y fraudulentos.

Podemos decir entonces que en la vida pública lo que más predomina es categoría de la mimicry o el mimetismo el creerse o hacer creer, es lo mismo que la necesidad del hombre de jugar con la máscara para simular que es otro, es el mimetismo que los animales utilizan para su propia defensa, son los roles que se juega en la sociedad y que obligan a cada persona a dividir su personalidad en dos o en tres, jugar roles es ser de una forma en el trabajo, ser de otra forma en la casa, ser de otra en la vida pública, ser otra en ...

La mimicry y la mimicry-agonística y el agon entonces se imponen dando una sensación de agonística en las sociedades y estados modernos occidentales capitalistas que satisfacen a través de la mimicry el deseo de justicia a la que aspiran las mayorías. El Estado Hegeliano entronizado no se le devela en su verdadera esencia, pues su triada termina en el Estado Prusiano que refleja el espíritu absoluto de la política, que es mantener un sistema de castas de poder y que mediante los simulacros democráticos, como las seguridades democráticas, hacen creer que al menos hay mas equidad y que el regente domina los campos del destino incluida la muerte, ante la situación amenazante de los grupos terroristas al margen de la ley. Menos miedo al transitar por las propiedades.

En este sentido el juego de gallos no altera un ápice la realidad social externa solamente mientras duran las peleas se crea una atmósfera de amistad y de rivalidad regulada pero el ingeniero, el profesor o el obrero raso ya no es más aquello que es en la vida cotidiana o en la vida pública, sino simplemente un gallero, hace parte de una comunidad lúdica desobrada.

#### **4.3 JUECES, DISPUTAS Y ALEGATOS**

Le preguntamos a Jesús Parra sobre esta situación:

“¿Un evento donde se le presento dificultades como juez?

Hay mucha gente que malinterpreta el reglamento, es allí donde el juez tiene complicaciones, en una ocasión se enfrentaba la cuerda del pedregal y la de pasto. Resulta que el gallo del pedregal estaba perdiendo la pelea, los del gallo ganador pidieron careo para ver porque el gallo no estaba picando, en el trayecto el que estaba ganando se cayó patas arriba, uno como juez tiene como deber de colocarle un reloj de arena que es para gallo caído, el cual al principio se le coloca al gallo que piden para careo, entonces, naturalmente el reloj de arena se termina primero para el gallo que está para careo y el gallo que esta para caído se demora un poco mas pero si el gallo que esta para caído no se levantara automáticamente ya pierde la pelea y si el gallo que esta para careo logra picar ese es el ganador

de la pelea. Entonces allí es donde hay malos entendidos y es donde la gente se le va al juez.

¿Cuándo se presentan los alegatos más duros?

Los alegatos más duros se dan cuando se va a la decisión de un careo. El juez tiene que estar bien concentrado para ver si el gallo pica o no pica, para decidir la pelea entonces hay veces que el gallo no ha picado o hace medio intento de mover la cabeza pero no es picar, y el gallero quiere que se la de cómo haber picado, uno como juez debe ser totalmente estricto, sino picó, no picó, así le dé pena a uno que un gallo pierda”<sup>55</sup>.

Raúl Palacios es un juez que ejerce como tal hace unos 30 años, nos comentaba que a él siempre le han gustado los gallos y es también un trabajo, pues él cobra el 5 por ciento de todos los lances en las apuestas.

Le preguntamos sobre los alegatos y las decisiones que le corresponde tomar como juez en una gallera:

“los galleros alegan cuando hay careos, toca saber ver muy bien y tener carácter, y es por eso que me reconocen los galleros, así he estado en el Perú, en el Ecuador, en otras partes de Colombia y todo Nariño.

¿Ha tenido que tomar decisiones difíciles?

Una decisión difícil fue una vez que ya estaban en el ruedo los gallos y había ordenado parar los gallos en la arena, tal es así, que un gallero se demora en soltarlo y vino el contrincante y se lo mato en las manos, allí se prestó para alegatos.

¿Tiene agüeros o conoce alguno?

No personalmente no creo en agüeros, esto es cuestión de tener gallos buenos y finos, pero ante todo, es cuestión de suerte, aunque he oído por ejemplo que hay un agüero de algunos galleros, que es, cuando un gallo quiebra su propia pioja, dicen que es porque va a perder”<sup>56</sup>.

---

<sup>55</sup> PARRA, Jesús. Juez de peleas de gallos, en su vida cotidiana se desempeña como fundidor metálico, tiene 49 años de edad, reside en Pasto.

<sup>56</sup> PALACIOS, Raúl. Juez de peleas de gallos, es también comerciante, tiene 52 años de edad. Reside en Pasto

#### 4.4 EL CASADOR

En este caso tenemos a Don Álvaro Ordoñez de la Florida, además de ser el que sirve de banca en los gallos, comercia con ganado, se lo conoce en este espacio como “El queso”.

Casador de apuestas de la mayoría de galleras, su oficio es recibir las apuestas que casan los galleros antes de la pelea, dice:

“a mí no me gusta para nada los gallos, es más me molesta que a los gallos los hagan matar, pero dice, que él está allí es por el trabajo y que uno de los agüeros de los galleros es no entregar o casar el dinero para la apuesta antes de la pelea pues dicen que así pierden o es de mala suerte. Don Alvaro continua: -cuando yo los conozco, les permito que me casen después de la pelea, pero es muy riesgoso, porque a veces a pasado que han querido hacerse los de la vista gorda, aunque no es común que esto pase, ni yo tampoco le tengo confianza a todo mundo, esto lo hago es con galleros muy conocidos y honorables, últimamente la desconfianza es mayor, en alguna ocasión alguien me pidió ese favor y luego no me pago un millón de pesos que debió haber cazado tendiendo que reponerlos yo. En otra ocasión hubo unos jóvenes que cuando se vieron perdidos se volaron de la gallera y me dejaron metido a mí, pero bueno eso no es frecuente, la mayoría de galleros si hacen honor a su palabra y yo de todas formas me cuido y son muy contados a los que todavía les hago ese favor”<sup>57</sup>.

#### 4.5 EL VENDEDOR DE INSUMOS

Don Marino Espinosa es un negociante y vendedor de insumos para gallos de San Pablo Nariño, vende entre otras cosas, las patapiojas, las piojas, los guantes, ungüentos, trabas, navajas, cera, etc. dice que las piojas son hechas de Tortuga de Carey y muestra unas de color amarillo que son hechas propiamente de la uña de la tortuga y son más venenosas, la tortuga es del pacifico. Antes se hacían espuelas de metal o de hueso de pescado “Temblón” del Ecuador, esa pioja era muy venenosa por lo que era prohibida ya que causaba mucho dolor al gallo que era herido con éstas.

He escuchado que también calientan las piojas con cianuro u otros venenos para agilizar la muerte del contrincante, por eso el juez debe estar atento y conocer de esto para impedirlo a toda costa.

Antes se vendía mucho, sobre todo en el tiempo donde los narcotraficantes mandaban, una vez en Cali, en una temporada de desafíos me hice como 15

---

<sup>57</sup> ORDOÑEZ, Alvaro. Casador de apuestas en las galleras, también es comerciante de ganado. Residente en Pasto, 54 años de edad.

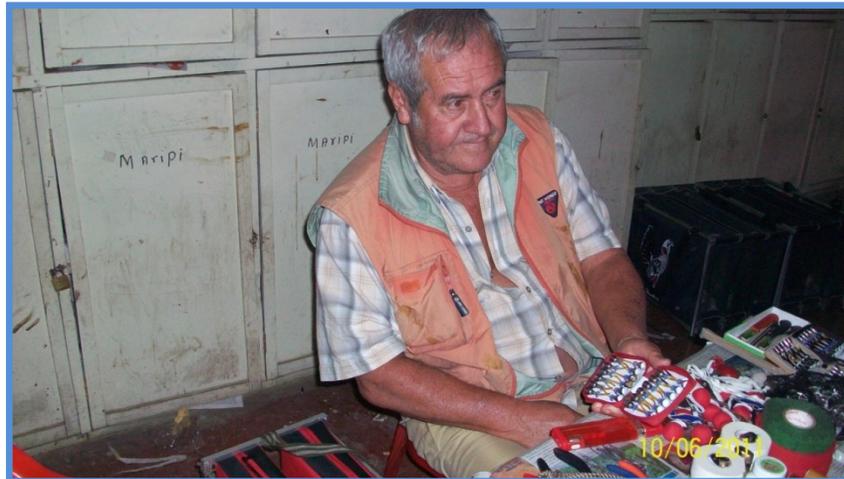
millones de pesos, ahora la cuestión económica de los galleros está muy disminuida a veces me vendo 100.000 el fin de semana.

Don Mario nos habló de una legendaria espuela negra de oxidiana que le vendió un gallero mexicano, suponemos que está hablando del cuchillo de doble filo llamado tijax de los guerreros mayas nahuatl para quienes era un símbolo de fuerza y poder, del rayo y del trueno. Nos dice, don Mario, que al gallo que le calzaban estas espuelas se hacía prácticamente invencible, el no creía mucho al principio, pero como un gallero antioqueño le hizo una buena oferta se las vendió y lo que me enteré es que tuvo un gallo que se hizo famoso por no perder una sola pelea, pero después de cinco años jamás volvió a saber ni del gallero, ni de las espuelas mágicas, ni del gallo, corría el rumor que al gallero lo mataron unos coqueros.

**Figura 28. Accesorios utilizados en los gallos**



**Figura 29. Vendedor de accesorios utilizados en los gallos**



#### 4.6 LO SAGRADO, LO RELIGIOSO Y LOS GALLOS

Galos era el nombre que daban los romanos a los sacerdotes castrados de la diosa frigia Cibele.<sup>58</sup>

La fiesta está directamente imbricada en el juego de gallos, no solo porque hay encuentro, diálogo desprevenido y diversión sino porque generalmente la importancia de un desafío está dado por el carácter e importancia de la fiesta que rodea al evento, que para todos los casos, se convoca en el marco de una fiesta patronal o de algún santo, el gallero tiene la oportunidad de lograr una interrupción del tiempo regulado y del trabajo rutinario para su familia, mientras ésta disfruta de las festividades, el lo hace en la gallera, no sin antes haber compartido la misa de la mañana o haber participado de algunos acontecimientos en compañía de su familia. De todas formas su fiesta está en el reñidero y solamente allí habrá cumplido su deseo de completarse a plenitud.

Decía Artaud en su vivencia durísima en tierras mexicanas:

*“El mundo moderno está en plena derrota porque desprecia los trabajos del espíritu, y hasta puede afirmarse que ha perdido el espíritu; pero este a su vez se ha vuelto inútil porque ha roto con la vida, que los intelectuales dejen de verse como los privilegiados y pongan sus conocimientos al servicio de la vida. Si el cuerpo y el espíritu son un solo movimiento los intelectuales deben volver sus esfuerzos del lado en que el espíritu toca los ritmos de la vida enferma, y, como en los tiempos en que reino la gran cultura unitaria donde salieron todas las civilizaciones, volver a ser los creadores los terapeutas de las altas funciones de la vida en el hombre, puesto que en el organismo desordenado del hombre de hoy es en donde se refleja el organismo desordenado del universo”<sup>59</sup>.*

El teatro de la crueldad de Artaud abre ese horizonte, teñido de lo sagrado, no solo porque invoca un orden cósmico perdido sino porque nos lanza al sueño metafísico de los orígenes de una vida plena y saludable contrario a una vida enferma y sin espíritu.

En tal caso, la vida de cada quien ha de tener que transitar en completa soledad como en “el viaje nocturno por el mar” o Nekia que habla sobre

*“los mitos antiguos de los héroes que deben sobrellevar un Nekia... (travesías heroicas simbolizadas por el diario salir y ponerse del sol, su “vida” y “su muerte”)... “a veces el héroe es devorado por un monstruo marino, o bien el*

---

<sup>58</sup> ENCICLOPEDIA VIRTUAL. Disponible en internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Galos>

<sup>59</sup> ARTAUD, Jean. México y Viaje al País de los Tarahumaras, Ediciones: Fondo Mixto de Cultura, p., 186.

*monstruo es una mujer devoradora. Desde el punto de vista psicológico, ésta es la imagen inconsciente de nuestra madre, a la que estamos apegados y de la que debemos despegarnos para desarrollarnos como individuos. A fin de que ello suceda, el héroe tiene que volver a entrar en su madre (el vientre de la ballena que se tragó a Jonás), ya que así podrá luego nacer de nuevo de ella*<sup>60</sup>.

En el juego de gallos cabe el análisis sobre la religión y arte que hace Habermas en la discusión sobre Nietzsche en la modernidad. Si tenemos en cuenta que la riña de gallos se torna como parte activa de las fiestas religiosas, entendidas estas en su significado más denotativo como lo es el “desafío” invitando a cuerdas de distintas regiones, especialmente de regiones más apartadas en las que inclusive se cuentan y con una significación a un mayor las venidas de afuera de los coterráneos como por ejemplo 15 y 16 de agosto, fiesta de bandas en Samaniego, el desafío promete la presencia de: cuerdas de Cali, del Cauca etc. acrecentando la expectativa y moviendo el *ánimus* de galleros y cuerdas a que se encontraran en una especie de Tinku- desafío donde se pone a prueba la virilidad a través del gallo, se convierte así la espera en una especie de preparación de guerreros emplumados para el combate que además de llevar un tinte de epopeya tiene que ver con la exteriorización de arquetipos religiosos míticos a través de un arte cuasi-real donde en realidad los que combaten son hombre aunque aparentemente sean gallos.

Así el nexo entre arte y religión lo hace Habermas: Refiriéndose a un escrito de Nietzsche:

“Cabría decir que allí donde la religión se torna artística, queda reservado al arte salvar el núcleo de la religión captando en su genuino valor de imágenes sensibles los símbolos míticos que la primera quiere sean creídos como verdaderos, y contribuyendo así, por medio de una exposición ideal de ellos, al conocimiento de la profunda verdad que llevan oculta en su seno”. Una fiesta religiosa convertida ahora en obra de arte sería la encargada de superar, por vía de un espacio público culturalmente renovado, la interioridad de esa cultura histórica objeto de la apropiación privada. Una mitología renovada en términos estéticos sería la encargada de poner en movimiento las fuerzas de la integración social congeladas en la sociedad de la competencia. Esa mitología descentraría la conciencia moderna y la abriría a experiencias arcaicas.<sup>61</sup>

Por otro lado la utilización del gallo como símbolo arcaico del nacimiento y muerte agonística es tan difundido que pensamos que una de las tendencias universales ha tenido causas más míticas que racionales, pero al ser escogido como centro de un juego y al ser reglamentado, quizás tenga un poco de las dos.

---

<sup>60</sup> HYDE, Maggie y McGuinness Michael. Jung para principiantes. Buenos Aires: Ediciones Era Naciente. 1992. p. 48.

<sup>61</sup> JIMENEZ, Redondo. El Discurso Filosófico de la Modernidad. Versión castellana. Taurus, 1989.

Cada encuentro o desafío en la gallera, un fin de semana, o en fiestas patronales, se convierten para el gallero en una justificación para interrumpir la vida cotidiana y entrar en el espacio de “la fiesta como lugar donde se recupera la comunicación de todos con todos”<sup>62</sup>.

“Esta afición, una de las más antiguas, ha contado en Cádiz con numerosos adeptos y con castadores que se dedicaron a la difícil tarea de la crianza de gallos de pelea. Hubo circos gallísticos en las calles San Félix y Desamparados. Y quizás recuerden los abuelos las riñas de gallos que se celebraban los domingos por la mañana en el circo gallístico de la Avenida de Portugal, antigua calle Adriano, en la trastienda de un bar y ultramarinos”<sup>63</sup>.

Jugar un gallo o mejor jugar los gallos de un criadero y quienes forman sus propias cuerdas con ellos, (criarlos con todas las características deseables de un gallo fino la bondad consiste en: cuidado de sus características como: tino, bravura o casta, el brío (carácter), la fuerza, el peso entre 2,12; 2,13; 2,14; 2,15 libras, hasta 3,1; 3,2; 3,3; 3,4; y 3,5 libras. El peso más frecuente para realizar peleas está entre 2 libras 15 onzas y 3 libras 3 onzas. Los gallos para pelea cuando son acotejados y les gusta a los contendores solicitan ser pesados y en esto son muy rigurosos, difícilmente le conceden una onza al contendor si entendemos que 1 libra tiene 16 onzas, el objetivo primordial es tener sus cuerdas imbatibles, la casada y la definición del ganador era el verdadero reto, no solo del gallo, era poner en jaque su propia personalidad, el honor, la fama y el orgullo del gallero, el poder de su propio yo, y así perpetuar la cuerda generando imaginarios de hidalguía y poder entre los demás galleros, respeto y codicia a la vez.

La raza de los gallos, su pureza, su fineza y su bravura se logra con un gran cuidado en la selección y en el cruce, así como en su crianza y entreno, eso consiste en estar mejorando la raza continuamente, la gallina en este caso es la que trasmite la casta. “Los gallos de mi padre, a finales de la década del 80 se hicieron famosos por el tino, vi peleas que no duraron más de 10 segundos”.

Dice José Ovidio Zúñiga: “La única forma de probar a un gallo es el combate, en la pelea misma, allí podrá decirse si tiene finura, si tiene bravura, si es bueno con las piojas, si es tinoso, si es metelón, si es apretador o si tiene pata”<sup>64</sup>.

El juego es de carácter cosmopolita, así las cuerdas deberán defender un prestigio ganado en cualquier desafío. La gente gallera reconoce impresionantemente a un gallo que es bueno, aun habiendo mudado su pluma y de haberse distinguido por una pelea, algunos trataban precisamente de hacer retornar al gallo de pelea

---

<sup>62</sup> GADAMER, Op. Cit., p. 45.

<sup>63</sup> GONZALES ALCANTAUD, José Antonio. Tractatus Ludorum, una antropología del juego. Barcelona: Editorial Anthropos. Promat, S. Coop. Ltda. 1996, p. 160

<sup>64</sup> ZUÑIGA, José Ovidio. Aficionado al juego de gallos, 69 años de edad. Conversaciones sobre el juego de gallos. San Juan de Pasto, 2010.

con tradición ganadora y le trataban de ocultar su pasado llevándolo después del cambio de pluma y sin embargo había algunos que reconocían al gallo, otros van más allá dice Jorge Riascos que “muchos galleros camuflan al gallo pintándolo o esperando que cambie de pluma pero así y con todo esto el gallo era identificado por los que alguna vez se prendaron de su forma de pelear”<sup>65</sup>.

Las situaciones de apego y amistad van de la mano con esta “comunidad” de galleros porque así se comportan dentro y fuera del juego. Si un gallero va por allí lo saludan y se reconocen en cualquier parte sin ser de antemano presentados. Con ese actuar se reconoce en sí mismo la personalidad del gallero. Se comparte los juegos, las chanzas...

Una situación especial con respecto a Esparta, es que admitía mujeres en el gimnasio lo que no sucedía en los demás Estados-griegos. Se dice que también Platón admitió mujeres en la academia no así Aristóteles en Liceo, en todo caso las galleras han ido dándole protagonismo paulatinamente a la mujer, es así como a finales del siglo pasado, en la década de los 80s era muy raro ver una mujer en las galleras, menos ubicándose en la primera fila que es la de mayor importancia. Hoy en día perfectamente hemos contado entre 8 a 12 mujeres participando del juego, la mayoría en calidad de apostadoras.

Entrevistamos a la señora Ruth Ramírez, una de las asistentes a la riña de gallos:  
¿cuánto tiempo lleva en la afición a los gallos?  
- Hace más o menos unos quince años que asisto.

¿Cuéntenos un poco de su vida?:  
- soy casada, tengo dos hijas, una hija mía le gustan los gallos, mi trabajo tiene que ver también con la venta de comidas, arriendo el restaurante de la gallera Monterrey. En otras galleras simplemente soy apostadora.

¿Porqué asiste a este juego que en su gran mayoría son hombres?  
- Me gusta venir al juego de gallos, para mirar la casta de los animales, como pelean, el tino y los cuidadores, según el cuidado de los gallos, hay unos que son muy tinosos y definen la pelea muy rápido. Un animal bien cuidado es para admirar, además me distraigo y apuesto.

¿Cuánto ha llegado a ganar y cuanto a perder?:  
- He llegado a ganar unos 500.000 y he perdido la misma cantidad y hasta más de 800 así como se gana, se pierde, el juego es relativo.

---

<sup>65</sup> RIASCOS, Jorge. Aficionado al juego de gallos, 73 años de edad. Conversaciones sobre el juego de gallos. San Juan de Pasto, 2010.

¿Tiene algún agüero o preferencia cuando le apuesta a un gallo?

- No, no, yo no tengo agüeros pero sí hay gallos muy cuidados, me gustan los colorados y finos, claro que también hay cruzados también bien cuidados y tinosos, a esos le apuesto.

¿Es verdad aquello de la palabra del gallero?

- Hay gente que es desconocida, llega apuesta y se pierde, no le pagan, por eso uno apuesta con los que conoce, pero la palabra de un gallero es firme, cuando uno apuesta con ellos hasta les puede quedar debiendo y uno paga o ellos inmediatamente a la siguiente vez le pagan, aquí nadie queda mal.

Finalmente, ¿no cree que al venir a este juego la mujer pierde femineidad?

- No. no (risas) para nada, la femineidad es otra cosa, uno apuesta y los galleros nos respetan, yo por lo menos asisto a la gallera con mi marido y mi hija<sup>66</sup>.

### **Figura 30. La presencia de la mujer en la gallera**



*La señora Ruth Ramírez, en expectativa de la siguiente pelea.*

<sup>66</sup> ENTREVISTA, con la señora Ruth Ramírez, Aficionada al Juego de Gallos, aproximadamente 50 años de edad, San Juan de Pasto, 2011.

## 5. ESTETICA Y GALLOS

### 5.1 ARTE EN EL JUEGO DE GALLOS

“La experiencia estética es un tiempo de celebración que nos despoja del tiempo lineal o acumulativo y nos sugiere lo eterno”<sup>67</sup>.

El profesor jubilado Hernan o Ceballos del Contadero Nariño, dice:

“A mi me gustaron los gallos desde los 10 años cuando iba con mi papá, son esbeltos, altaneros, elegantes, coloridos, ya tengo 64 años y vea todavía juego. Para mí es un juego que me distrae mucho.”<sup>68</sup>

El gran poeta Joao Cabral de Melo, toma la imagen y el símbolo del gallo para hacer este bello poema, que el presidente de Venezuela Hugo Chávez Frías utilizó para engrandecer su discurso, en el estado de Marañao, Brasil, el poema es el siguiente:

“Un gallo solo no teje una mañana:  
Necesitará siempre otros gallos  
Uno que coja ese grito que él  
Y lo lance a otro; y otros gallos  
Que con muchos otros gallos se crucen  
Los hilos de sol de gritos de gallo  
Para que la mañana, desde una tela tenue  
Se vaya tejiendo, entre todos los gallos”<sup>69</sup>.

En el ámbito estético, según el pensamiento nietzschano de la tragedia están las artes apolíneas como la pintura y la escultura, por otro lado y más antiguas y primitivas las artes dionisiacas o de la embriaguez como la danza, la música de tamboras y los ritos sexuales.

En tal caso, se intuye que el juego de gallos tiene una riqueza estética exuberante que atraviesa las artes apolíneas y dionisiacas en calidad de acto único y performativo, es decir, todas estas posibilidades de juego se dan dentro de un mismo juego, así tienen que ver con un hecho ético-político sincrético de primer contrato social en la concepción de Tomas Hobbes, y de comunicación racionalizada, puesto que siempre se hace un acuerdo de palabra, ya sea para convenir una pelea, para acordar el monto de la apuesta, como para evaluar el desempeño del gallo durante el juego, hasta el cumplimiento de lo pactado. Acuerdos tras acuerdos contractuales, con la particularidad que aun se afianzan en un acuerdo ágrafo que recuerda el imaginario vikingo en la Saga de Kormak

---

<sup>67</sup> GADAMER, Op. cit., p. 2.

<sup>68</sup> CEBALLOS, Antonio. Gallero y profesor jubilado,

<sup>69</sup> CABRAL DE MELO, Joao. Poesía escogida. Editorial Paidós. Antología poética.

donde el valor de la palabra para los vikingos es valor absoluto entre vida y muerte, así la palabra es el axis mundi del devenir gallero como posibilidad de juego entre una comunidad posiblemente, también, desobrada, a no ser porque existe ese valor casi absoluto en términos de contrato basado en la palabra que hace pensar en un argumento ontológico cuya esencia misma es el ser-pacto-oral para poder existir y perdurar en el espacio-tiempo del juego.

Se puede sostener el argumento de la presencia de una impronta que aparece como huella e identidad (ethos-socius-apolíneo) y otro indicio que advierte la riqueza de repliegues y trazos performativos en el ámbito lúdico estético (dionisiaco). De esta manera el juego de gallos puede ser interpretado como un teatro de la crueldad, no por ser cruel en cuanto a lo sangriento y en estado liminal de la vida y la muerte, sino a la rigurosidad y precisión con la que el gallero crea, se sostiene, padece y agoniza en el escenario mientras dura el espacio-tempo lúdico de la escena.

Finalmente, también es una especie de estética contemplativa que lleva al jugador a hacer catarsis según Aristóteles.

Luego, que sabemos que la estética también en su contemplación, lleva a evocar lo bello por contraste y en ausencia de un mundo que no es como se desea, o en otras palabras, a un mundo al que se aspira, pero que en el rostro del desposeído, de la dermis de los rostros replegados en las sienes o en el entrecejo por el dolor del sufriente, o por la pérdida de rostro deformado por el quiasma, los hematomas y enmascarado por la sangre, es posible solo evocar por contraste: la angustia del existir y la lucha por la existencia, esto lleva al hombre a buscar la máxima expresión en el sentimiento y el mito.

Esta solución cruel pero estética, la evidencian algunas comunidades indígenas bolivianas provenientes de diferentes pueblos, quienes se concentran en la plaza principal del pueblo para llevar a cabo el Tinku, que no es otra cosa que el enfrentamiento cuerpo a cuerpo, puños, patadas y empujones para mostrarle al otro que se está fuerte y vigoroso y por eso son ellos los que deben llevarse el santo patrono ese año para su comarca. Así como valor agregado se evitan posibles guerras tribales por ese año, una especie andina de juegos Olímpicos, aunque como dijo Artaud, al fin y al cabo: TEATRO DE LA CRUELDAD.

Las oralidades despiertan también el interés de las personas ajenas pues si uno se dedica a entablar conversaciones con los galleros, cada uno tiene sus historias vividas, otros que reinventan las historias y les colocan su propio sello, en todo caso, siempre hay historias de gallos heroicos como aquel gallo que ganó 21 peleas seguidas y que a partir de la décima quedó tuerto y en la pelea 21 quedó ciego, en la pelea 22 en la que el gallo estaba perdiendo el dueño lo levanto antes que lo matasen ante la rechifla de todos, aquí se desgajó un debate entre galleros porque el dueño del gallo de las 21 peleas decía que el juró jamás hacer pelear a

su gallo ciego, en cambio el señor Caicedo de Guaitarilla en la última pelea del mes de junio en la gallera pioja de oro, había jugado uno ciego, el que por supuesto perdió pero aun así quedó con vida y el afirmaba que si se presenta la oportunidad lo volvería a echar.

**Figura 31. Detalle del gallo ciego, propiedad del señor Caicedo**



“No faltan los curiosos, literatos que van a observar el juego”, musita un gallero anónimo mientras tomábamos una fotografía. Y el gallero anónimo tiene la razón porque las historias que se tejen alrededor de los gallos son valiosas, dignas de ser recogidas y por qué no, escritas como un texto de mayor valor artístico, es un motivo, además, para abordarlo desde nuevas perspectivas culturales y psicológicas. Las siguientes historias nos la narraron galleros con los que departimos en algunos juegos:

## **5.2 LOS QUE INFRINGEN LA LEY AFUERA PUEDEN SER ETICOS ADENTRO. LA HISTORIA DE LA PANCHA**

En La exprovincia de Obando uno de los más famosos ladrones y tramposos conocido como la Pancha gustaba del juego de gallos, de él se cuenta que era un verdadero ladrón, astuto y escurridizo que había estado preso en el Ecuador, entre sus hazañas como ladrón estaban por ejemplo esconderse en un caja-contenedor de mercancía que llegó del puerto, durante días permaneció escondido hasta el punto d hacerse cargar con el resto de cargamento hasta la bodega de

almacenamiento y por la noche salió forzar la seguridad de las chapas y al día siguiente la bodega estaba vaciada.

Pero como gallero, paralelamente se dice, era un gran apostador y claro, que iría a jugar el dinero que obtenía del ilícito o de sus fechorías, sacaba dinero para hacer grandes apuestas, pero lo paradójico de esto es que en el juego era todo un jugador, todos lo recuerdan como un señor, de nadie se oyó queja por alegato o por estafa, o por trampa.

Por una parte el juego impone sus leyes y la persona hasta el ilegal o el impuro social tiene la oportunidad de resarcir su naturaleza ética al demostrar que puede obedecer la heteronomía que conllevan las leyes y seguir al pie de la letra las reglas, porque además es una condición del juego, recordemos que aun al tramposo se le puede perdonar aunque automáticamente se aisle pero al que no se le perdona es al saboteador del juego al que hace caso omiso del hacer como si...

### **5.3 SOBRE LOS TRAMPOSOS EN LOS GALLOS, EL GALLERO JUDIO**

El juego de gallos se caracteriza porque todas las apuestas se hacen de palabra y en forma automática juegan: voy \$ 50.000 al gallo colorado y otro dice: -vale, voy los 50.000 al blanco si los dos están conformes y seguros. Otra es cuando se dan gabelas, se dice doy 50.000 a 40.000 con el gallo colorado y quien quiere apostar dice: -pago, y esto es suficiente, según el resultado de la pelea reciben o pagan el respectivo dinero, sin alegato. Sin embargo no faltan los vivos o picaros pero que generalmente ya son conocidos, a veces estos forman cuerdas, se confabulan y esto es lo que sucede:

Resulta que a los gallos iba un apostador de origen judío, de aquellos dueños de almacenes de zapatos en Pasto, apostaba sumas altas, pero poco sabia de las situaciones que se presentaban en este juego. En la gallera de Bomboná (Pasto) se jugaba gallos, los días sábados, domingos, lunes y a veces martes, hubo un desafío importante e hicieron presencia varias cuerdas de Popayán, Cali y Bogotá, principalmente, a altas horas de la noche o de la madrugada tipo dos de la mañana, muchos estaban cansados y la mayoría ebrios o medio ebrios,. Una cuerda comandada por un sujeto de nombre Pepe y otro de apellido Bolaños (de mala reputación) y muy avivatos, habían sido dueños de dos pollos, los habían criado, eran bien finos, además los habían entrenado juntos, también los habían acondicionado para las peleas, sin embargo como el Pepe era dueño de los gallos, y él se había quedado con uno de los gallos, por su cuidado y entrenamiento era muy superior al que se había quedado con Bolaños, no tan buen entrenador como Pepe, y se suponía que el gallo no era tan bueno comparado con el otro pollo, al cual no lo habían entrenado en los últimos tres meses y más bien, pensando en hacer la trampa, lo habían tenido colgado de las patas toda una noche para anularle toda la fuerza en las extremidades de tal forma que no tuviese

aliento para el revuelo, en esas condiciones estaban resueltos a jugarlo, ya sea para apostar mediante un tercero en forma secreta yendo en contra de su propio gallo una cantidad de dinero muy superior y así tendrían asegurado con éxito su plan.

Pues estos, a sabiendas de la ingenuidad del judío y lo ansioso que estaba por ganar ya que en toda la noche no había visto una, los individuos llegan donde el judío resueltos a sacarle todo lo que le quedaba en el bolsillo; le propusieron y le pintaron que les comprara el pollo (el que no servía y con otros compinches le pintaban todas las bondades del gallo y le recordaban que él mismo (el judío) en otras ocasiones ya le había ido y había ganado, insistían en que era demasiado bueno y que con él podría apostar lo que quisiera. Finalmente el judío les manifestó que si estaba interesado pues quería desquitarse un poco del dinero que había perdido esa noche, así fue como lo compró y los otros ni cortos ni perezosos escondieron el pollo “gemelo” que se mantenía en excelentes condiciones y que debía de ser el verdadero contendor. Con otra persona casaron la pelea con 500.000 (Era el año de 1.990). Los empujaron para asegurarse, y dicen que hasta con la complicidad del juez le colocaron al pollo malo, espuelas de caucho, blandas, muy bien elaboradas traídas de otra parte, que a simple vista no se distinguían de las piojas buenas de carey.

Soltaron los gallos para la pelea y todos los que sabían, principalmente los dueños y realizadores del supuesto ilícito dieron gabelas las que quisieron y el judío apostó y pagó bastantes gabelas. Soltaron los gallos y dio la casualidad que el “pollo malo” se enfrentó en sus primeros revuelos y luego salió a defenderse jugando al revuelo y a la huida, es decir se paraba picaba al contrario e inmediatamente se ponía a correr por el redondel de la gallera (en esa época el tiempo máximo para que una pelea se defina era de 30 minutos), al cabo del cual, si no había vencedor se declaraba tablas, el pollo corría y corría (como el atleta ateniense) el gallo se comportó como todo un estratega y aunque ante los ojos de los apostadores no es muy estético que un gallo corra y no enfrente, este se paraba para probar el estado del gallo contendor, lo media en fuerza y seguía corriendo, en una parada el gallo pareció decir para sí, este es el momento, ahora o nunca, notó en su oponente cierto signo de agotamiento y el olor sudor y sangre lo éxito sobre manera apoyó su pico con vehemencia y convencimiento en la cabeza del enemigo y se levantó con sus patas una y otra vez, le asestó uno y otro golpe puesto que la espuela de caucho no penetraba el cuerpo, pero el gallo estaba como poseído y así a punta de golpes y golpes le causó una hinchazón severa en la cabeza al otro gallo, esto hizo, además hizo que los ojos se le taparan quedando ciego y las hemorragias internas terminaron haciéndolo caer en la arena y ya no se paró más y para sorpresa de todos el “gallo malo” ganó la pelea. Créame, señor, en algún lugar de esa gallera el silencio era tan abrumador que solo los gritos de alegría del judío y de un par de afortunados ingenuos ganadores pareció el grito más ensordecedor que les heló la sangre a todos los que se habían confabulado. El judío había ganado la pelea. Los apostadores del

gallo, supuestamente bueno, quedaron perplejos, porque sabían del truco y apostaron y dieron tan altas gabelas con la seguridad de ganar, que quizás perdieron todo lo que habían ganado e inclusive algunos se los vio en problemas para pagar sus apuestas.

Se observaban toda clase de expresiones principalmente la cara de angustia de muchos; pálida, amarillenta. Las luces de la gallera pasaban a color rojo, como las plumas rojas o coloradas del gallo que tomó su revancha, un gallo colorado. Estupefactos, mudos, uno de los apostadores tramposos por ejemplo había hecho más de 12 gabelas (cada gabela de \$ 10.000 pesos) y como no tenía la plata cuando el cobrador fue por su parte, este se desmayó en el acto y cuando fue volviendo en sí no tuvo más remedio que suplicarle a su acreedor que por favor tenga compasión de él, que en otra ocasión le pagaría, siendo que en la gallera todo se paga dentro y allí cesan las transacciones, no se dejan deudas, todo debe consumarse puesto que fuera de la gallera es otro mundo, el que se supone no debe inmiscuirse con ese escenario, este individuo con el tiempo dejó de ir a la gallera pues todo el mundo se le burlaba y así también tiene su efecto moralizador, pues dicen los galleros que “el que la hace la paga” y que jamás los trucos en los gallos prosperan más bien tarde o temprano se vuelven contra el tramposo. (como una némesis radical).

Aun así el tramposo subsiste con dificultades en el ambiente de los gallos pero eso sí al que no se tolera, el que queda relegado o pasa a un plano de indiferencia es al que no “hace como si”, es decir si no juega, sino le da un estatus de juego al juego, si no le da al juego la “seriedad” que el juego requiere.

#### **5.4 RELATO PARA ACOMPAÑAR EL RETORNO DE LOS GALLEROS**

Cuando se acaban los juegos en la gallera, hacia las 2 de la mañana, los amigos tratan de devolverse en el mismo carro y van haciendo comentarios sobre las peleas, las pérdidas o las ganancias, así como de las incidencias, o pasajes importantes o anecdóticos de las peleas, también hacen narraciones, que aunque un tanto elementales, les sirve para mantener la interacción en el viaje, no dormirse y finalmente, cerrar una faena más, hasta el próximo encuentro.

Nelson Erazo nos contó la siguiente historia:

Era un agricultor de tez blanca y ojos azules, muy dado a ser hiperbólico en sus comentarios, sencillo pero no tonto, espontáneo y descomplicado, así también le gustaba exagerar las características de sus gallos en cuanto a las bondades que poseían. Le tenían en la gallera el sobrenombre del místico; le encantaban los gallos finos y el juego de los mismos, en su casa de campo sacaba cría pero sus gallos eran cruzados y no tan finos, aunque gustaba de los gallos de descendencia japonesa cruzada con raza española, este cruce daba unos gallos un tanto pesados, pesaban más tres y media y cinco libras de peso, por lo mismo

tenían fuerza en las patas. La gente le decía: -.oiga mister, ¿de dónde son sus gallos?, -De raza oriental, -¿oriental?, - Si son del oriente, son del Encano, y le advierto que tienen mucha pata. Como serán de fuertes que tenía un gallo que me tocaba amarrarlo con cadena del pilar de la casa ya que con traba no era suficiente.

Un día pasaba otro gallero con su gallo debajo del brazo y al oír el canto se puso bravo, y quería salirle al paso halando del pilar con tanta fuerza que sacó el pilar de raíz y arrastrándolo causó daños físicos al gallero y mató al gallo, además derrumbó una parte de la casa. A raíz de esto, lo siguió cuidando, reconstruyó la casa y construyó un pilar de concreto y hierro para que no pasara lo mismo, sin embargo, pasó que un día se acercó un ternero grande a comer la hierba que estaba cerca del gallo, al cual no le gustó y de un revuelo se levantó y le voló los ojos dejándolo ciego, como consecuencia de esto tuvo que pagar el ternero.

Al mirar las cualidades del gallo lo siguió cuidando muy bien y lo llevó a la gallera con tan poca suerte que el gallo poco o nada alzaba las patas pues se había mojado la noche anterior y no tenía revuelo para usar las espuelas, todos los aficionados de la gallera se mofaban y le decían que lo había cuidado solo con ullucos, papas con gusano y cáscara. Al mister se le vio asustado, mientras sucedía la pelea, el contendor ya le tenía ganada la pelea, pues estaba muy herido todos daban gabelas muy extravagantes, 10.000 a 500 (o sea, si perdían, perdían 10000 pero si ganaban aseguraban 500).

Como sería que la cosa estaba tan definida que algún gallero gritaba: -doy un avión a un cigarrillo. Pero resulta que de las deplorables condiciones del mister el contendor lo arrimó contra las tablas del redondel y para no caerse alzó las patas y acierta a darle con la espuela en el corazón y lo mató fulminantemente y el gallo del mister ganó la pelea. Mudo como estaba, súbitamente, el mister pegó un salto de la emoción se quitó el sombrero y le dio varias veces contra el suelo hasta romperlo. Bailó y bailó con paso de sanjuanito y en voz alta dijo: - de estos gallos se tiene malparidos, este gallo es de mis huevos y de raza oriental

Todos se quedaron fríos y pagaban sus compromisos con cara como de estar en velorio por las imprudentes gabelas que se atrevieron a hacer al desafiar al mister.

**Figura 32. Acrílico miniatura del autor Ovidio Mauricio Zúñiga**



**Figura 33. Acrílico en miniatura Autor Ovidio Mauricio Zúñiga**



Figura 34. Afiches promocionales sobre desafíos de gallos



Figura 35. Afiche publicitario



La majestuosidad y belleza del mismo animal induce al hombre gallero a adoptar el gallo como su símbolo viril preferido dejando a otros bestiarios relegados a un segundo lugar como son los toros la pelea de perros, e inclusive el encuentro entre seres humanos en algunos casos de peleas clandestinas en Brasil y Usa.

En el ámbito de la literatura hispanoamericana está "*El Coronel no tiene quien le escriba*" de García Márquez y "*El gallo de oro*" de Juan Rulfo quienes proponen imaginarios y personajes en torno a la culturas mestizas del caribe colombiano (Aureliano Buendía) y de la cultura mejicana (Dionisos Pinzón) respectivamente. El Gallo de Oro ha sido llevado al cine y a la televisión inspirando personajes propios de la región caribe como "*El gallito Ramírez*" y "*La Caponera*" para la televisión colombiana. Esto es un motivo para abordarlo desde nuevas perspectivas culturales, como por ejemplo la importancia del juego de gallos en el imaginario pastuso, el valor simbólico del gallo como acción psíquica y como valor estético en el campo de la narrativa, la oralidad y la plástica.

## EPILOGO

La vida del hombre no podría ser mejor comprendida si se obviase el hecho de ser homo luden y homo simbólico, más allá del ser para el trabajo el hombre tiene poderosos motivos para trabajar y para liberarse del trabajo pues como lo ha dicho Derridá en *El porvenir de la profesión o la universidad sin condición*: “como si el fin del trabajo fuese el origen del mundo. Sí. “como si”, insisto “como si...”<sup>70</sup>, todo el desarrollo exotérico del hombre de ir desarrollando prótesis a su cuerpo ya para defenderse ya para atacar, ya para procurarse el alivio al hambre, la sed, o simplemente la necesidad de sobrevivencia ha hecho que vaya perfeccionando las técnicas para irse liberando progresivamente del trabajo. Sencilla y bellamente lo describe Fernando González Ochoa en “Viaje a pie”:

“¿Qué vimos en nuestras almas? Que son tres los motivos de esta inmensa obra; que en nosotros hay amor, hambre y miedo. Todos sus trabajos los ha ejecutado el hombre debido a estas tres causas... Indudablemente el hijo del homínido que por primera vez sonrió, o que por primera vez cogió un pedazo de sílex y formó un hacha, debió, ser uno de los más hambrientos de aquella oscura época. (...) Para sonreír por primera vez es preciso que haya sentido mucha hambre; que haya cazado, después de una gran brega, un antílope y que ya satisfecho, haya mirado hacia el poniente y sonreído al sol que moría”<sup>71</sup>.

Los gallos de pelea, aunque tengan un estatus de comprensión universal, han sido importantes para develar trazos étnicos y etnográficos de nuestra singularidad, nos ha permitido tener un ángulo de interpretación en el ethos y etnos particular del imaginario popular del gallo, la mentalidad del gallero y la simbología y el valor ético y estético del juego de gallos en el Valle de Atriz.

---

<sup>70</sup> DERRIDA, Jacques. *El porvenir de la profesión o La Universidad sin Condición*. San Juan de Puerto Rico: ediciones Universidad de Turabo. 2002. p., 27.

<sup>71</sup> GONZALES, Fernando. *Viaje a Pie*. Bogotá: editorial Bedout. 1991. p. 128-138.

## BIBLIOGRAFIA

- ARANGO, Gonzalo. *Obra Negra. Negación Creadora*. Santa fé de Bogotá D.E.: La oveja Negra.
- ARTAUD, Jean. *México y Viaje al País de los Tarahumaras*, Ediciones: Fondo Mixto de Cultura..
- BONILLA C. Elssy, Rodríguez Penélope Sehk. *Más allá del dilema de los métodos. La Investigación en Ciencias Social*. Ed.
- CABALLERO, José. *Morfología, simbólica, alegórica y sígnica*. Pensamiento Estructural, Ediciones 1990.
- CABRAL DE MELO, Joao. *Poesía escogida*. Editorial Paidós. Antología poética.
- CAILLOIS, Roger. *Los Juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura económica. 1997. Santafé de Bogotá. D.C. .
- CLUB GALLISTICO DE PUERTO RICO. Disponible en internet: <http://clubgallisticojj.tripod.com/id15.html>.
- COULON, Alain. *La Etnometodología*. Ediciones Cátedra S.A, 1998.
- CHEVALIER, Jean y GHEERBRANT, Alain. *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Editorial Herder, Quinta edición, 1995), p. 240.
- DERRIDA, Jacques. *El porvenir de la profesión o La Universidad sin Condición*. San Juan de Puerto Rico: ediciones Universidad de Turabo.
- DERRIDA, Jacques. *Notas sobre estilos y espolones*. Disponible en internet: <http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/eperons.htm>.
- DUCROT, Oswald. TODOROV, Tzvetan. Madrid: Siglo Veintiuno ediciones, 1984.
- DURAND. Gilbert. *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus Ediciones, 1981.
- ELIADE. Mircea. *Historia de las creencias y de las ideas religiosas*. Barcelona. Herder ediciones, 1996.

ELIADE, Mircea. El mito del eterno retorno. Arquetipos y Repetición. Madrid: Alianza editorial, 1985.

ENCICLOPEDIA VIRTUAL. Disponible en internet:  
<http://es.wikipedia.org/wiki/Galos>

FRAZER, James. La rama dorada. México: Fondo de Cultura Económica, 1995.

GALLO TEMPO. Disponible en internet:  
<http://folkloretradiciones.blogspot.com/2007/04/el-gallo-de-barcelos-leyenda-portugal.html>

GARCIA CANCLINI, Néstor. Las culturas populares del capitalismo. México: Editorial Nueva imagen, 1982.

GEERTZ, Clifford. La interpretación de las culturas. Barcelona: Editorial Gedisa, 1988.

GOETZ, J.P.; LeCompte M.D. Etnografía y diseño cualitativo en investigación educativa. Ed. Morata.

GONZALES ALCANTUD, José Antonio. Tractatus Ludorum, Una antropológica del juego. ANTHROPOS, 1996.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Madrid: Alianza editorial, 1984.

HYDE, Maggie y Mc Guinness Michael. Jung para principiantes. Buenos Aires: Ediciones Era Naciente. p. 48.

JIMENEZ, Redondo. El Discurso Filosófico de la Modernidad. Versión castellana. Taurus, 1989.

LEVINAS, Emmanuel. Totalidad e infinito. "Introducción" Salamanca. Ediciones sígueme.

LEVI-STRAUSS, Claude. Antropología Estructural. México: Editorial siglo veintiuno, 1981.

MAMIAN G. Dumer. Los Pastos. (La danza del Espacio el Tiempo y el Poder en los Andes Septentrionales) Pasto: Universidad de Nariño, 1993.

NOTICIAS, BBC MUNDO. Un gallo mata un hombre. Disponible en internet:  
[www.semana.com.co](http://www.semana.com.co).

OBREGON, Alberto. El gladiador Emplumado. México: Edinova, 1991.

RAVIDA, Fabio. Diccionario de raíces griegas y latinas. Disponible en internet: [http://issuu.com/fabioravida/docs/raices\\_griegas\\_y\\_latinas\\_\\_pdf](http://issuu.com/fabioravida/docs/raices_griegas_y_latinas__pdf).

RODRIGUEZ. Héctor. Ciencias Humanas y Etnoliteratura. (Introducción a la teoría de los imaginarios sociales). Ediciones UNariño, 2001.

RODRIGUEZ, Héctor. El imaginario religioso popular en Nariño. Biblioteca del Centenario. Departamento de Nariño 1904-2000.

RULFO, Juan. El gallo de oro. Madrid: Alianza editorial, 1985.

SAAVEDRA, Joseph. Libro Capitular. Archivo Nacional de Quito, 1794.

TODOROV, Tzvetan. Símbolo e interpretación. Monte Ávila ediciones, 1989.

UNIVERSITAS. España, Barcelona: Salvat Editores S.A., 1967.