

Un caso de estudio de la emotividad comunitaria: el juego vasco de pelota

(A case of study of the community emotions: the Basque jai-alai game)

González Abrisketa, Olatz

Eusko Ikaskuntza. M^a Díaz de Haro, 11-1. 48013 Bilbao

BIBLID [1137-439X (2004), 26; 731-744]

Recep.: 04.07.01

Acep.: 09.01.03

Frente a los autores que consideran el "estar juntos" como fuente primera de emotividad, este artículo postula que ciertos valores de identificación son necesarios para que aquélla fluya. Se apoya para demostrarlo en la transformación que está experimentando el público pelotazale –tradicionalmente imparcial y tendente hoy en día al bando– y que refleja cambios profundos en los valores culturales dominantes.

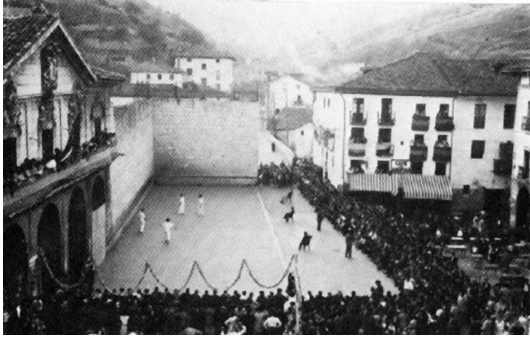
Palabras Clave: Emotividad. Cambio. Ritual. Valor. Comunidad.

"Elkarrekin izatea" hunkiberatasunaren lehen iturritzat jotzen duten egileen aurrean, sentimen hori sor dadin identifikazio balio batzuk beharrezkoak direla dio artikulugileak. Froga gisa, pelotazaleen artean gertatzen ari den aldakuntza dakar –tradicioz inpartzialak eta gaur egun gero eta alderdikarioak–, horrek nagusi diren balio kulturaletan aldaketa sakonak erakusten dituelakoan.

Giltza-Hitzak: Hunkiberatasuna. Aldaketa. Errituala. Balioa. Komunitatea.

Face aux auteurs qui considèrent le "être ensemble" comme première source d'émotivité, cet article préconise que certaines valeurs d'identification sont nécessaires pour que cette émotivité s'écoule. Pour le démontrer, il s'appuie sur la transformation expérimentée par le public pelotazale -traditionnellement impartial et tendant aujourd'hui au regroupement- et qui reflète des changements profonds dans les valeurs culturelles dominantes.

Mots Clés: Emotivité. Changement. Rituel. Valeur. Communauté.



Partido de Pelota a principios de siglo en Elgoibar.

“Una pitada en el frontón es lo más feo que hay”. Con esta frase, uno de los pelotaris profesionales de mano más jóvenes del momento respondía a una pregunta formulada por un periodista después de un partido de semifinales del manomanista. En él, parte de sus seguidores habían silbado al pelotari contrario, en el momento en que éste se disponía a sacar. *“No han sido más que un grupo de chavales”* aclaraba.

El Juego Vasco de Pelota ha sido tradicionalmente un deporte donde el fanatismo, entendido como el apoyo incondicional a uno de los participantes o a un equipo en detrimento de otro, no ha existido. En el frontón se aplaude y estimula con frenéticas ovaciones el “buen juego”; los extensos pelotazos que, desafiando las leyes de la gravitación universal, acaparan por unos segundos la atención de toda la grada, los enérgicos latigazos a medio frontis que atropellan al contrario, la buena defensa de éste, las dejadas letales, la lucha agónica, la estrategia, el sufrimiento. Se aclama indistintamente a los jugadores, dependiendo claro está de su juego o de su comportamiento, que se censura en caso de considerarse inapropiado.

En los últimos tiempos sin embargo, estamos asistiendo a un cambio de comportamiento en la grada. Se anima a un pelotari concreto, en ocasiones acompañados por una pancarta y con canciones uniformadas por un grupo extenso. Esto provoca cierta incomodidad en algunos sectores del público que se mantienen fieles a la actitud tradicional pero que en la mayoría de casos son enormemente permisivos con los nuevos comportamientos¹. Nos preguntamos entonces porqué se ha producido este cambio en el proceder del público en el frontón y qué implicaciones tiene en el modo de entender el espectáculo y la afectividad que éste produce y que puede, quizás, reflejar los valores culturales que estimulan esa corriente de emotividad que recorre la grada. Para llegar a este último asunto, que es el que nos interesa, debemos definir primero la actitud considerada propia del público *pelotazale*, observar los cambios operados e intentar dilucidar a qué se deben, qué carácter socioculturalmente configurado reflejan.

Si tuviéramos que comparar el público tradicional de la pelota con el de otro deporte, lo asemejaríamos sin duda al del tenis, por su ornamental imparcialidad, y sin embargo difiere sustancialmente de la mayoría de públicos –incluido

1. Este cambio reseñable de comportamiento se localiza principalmente en la modalidad de mano en Hegoalde, que ha sufrido un avance espectacular en aficionados en parte gracias a las retransmisiones televisivas.

el del tenis– en su hábito. Con una sonoridad desordenada, similar a la de un mercado, la grada nunca calla. Los comentarios jocosos ajenos al juego se suceden, se expanden los rumores, afloran las cuestiones personales. Añadiendo a esto el transcurrir de la apuesta, a la que se adscriben entre un 20 y un 80 por ciento de los espectadores, dependiendo de la modalidad y de la localidad en que se dispute el partido, y entre 2 y 12 corredores², nos encontramos con un millar de voces que componen una sonoridad enormemente caótica.

El tumulto acústico sólo se ordena en los fugaces momentos en los que el juego, la cancha, absorba en sí misma, consigue atraer la atención de toda la grada. Hay un breve instante de silencios entrecortados, exclamaciones y voces de ánimo que terminan con la emoción contenida y comentarios de disgusto, si el tanto acaba en fallo, y de euforia, aplausos y alegría desmedida, si la jugada es terminada magistralmente. Si se da este último caso, la emoción traspasará los cuerpos de todos los espectadores, y se materializará en sonrisas y gestos de júbilo. Seguidamente, la jugada acaparará los comentarios posteriores y se recordarán las pericias del jugador, las similitudes con otro anterior, las dificultades de ejecución de la jugada etc. hasta que el público vuelva a las conversaciones previas u a otras nuevas ajenas a lo que allí acontece y la cancha consiga de nuevo acaparar toda la atención.

Con esta descripción, se pretende ante todo diferenciar la actitud del espectador de Pelota frente al de otros deportes para contextualizar el análisis ulterior. Estamos acostumbrados a un público o que calla –tenis, atletismo, gimnasia, etc.– o que grita de manera uniforme –fútbol, baloncesto, etc.– pero que en ambos casos sigue atentamente las incidencias del partido o de la competición. En Pelota, exceptuando como hemos dicho los últimos años de la modalidad de mano en los que se oyen consignas a favor de un jugador y gran parte del público observa cada movimiento del pelotari (quizás porque lo que ahí acontece es digno de salir en televisión), podemos afirmar que la mayoría de espectadores sabe lo que ocurre en la cancha sin mirar constantemente hacia ella y podemos atestiguar también que el público es neutral, a pesar de que se estén jugando grandes sumas de dinero.

Este talante, más allá de estériles juicios de valor, refleja sin duda las disposiciones que un grupo adopta para producir ciertas identificaciones que lo consoliden como tal y que lo relacionen con un carácter propio. En definitiva, es posible dilucidar tras estos comportamientos los valores de los que el grupo se dota en un momento determinado y que lo identifican como tal. Además veremos cómo es posible que esos valores clave cambien y sin embargo se incorpore lo nuevo como si fuera algo intrínseco a la propia idiosincrasia del grupo. O sea, más que un carácter propio podemos hablar de la apropiación de un carácter, un carácter que a pesar de sus modificaciones –en ocasiones contradictorias– permite dar la sensación de homogeneidad que el grupo necesita para que la identificación sea eficaz y por tanto el estar-juntos posible.

2. El corredor o *artekari* es el encargado de casar las apuestas de los espectadores y estipular cuál es el momio apropiado en cada momento.

Michel Maffesoli sostiene que *hay momentos en que lo "divino" social toma cuerpo a través de una emoción colectiva que se reconoce en tal o cual tipificación*³. No vamos a entrar ahora a definir, por manido, el significado del término durkheimiano "lo divino social" y sólo diremos que lo tomamos para este artículo en su simple acepción religadora, que refiere inevitablemente a los lazos afectivos que un grupo social construye para fundar comunidad. Estos conectores intangibles son periódicamente accionados y alimentados a través de ciertos rituales que, precisamente por esa disposición emotiva privilegiada, instituyen los valores y el orden comunitario de una cultura concreta, fortaleciendo así el vínculo identitario. Es en esos momentos de afectividad comunitaria, por tanto, cuando el corazón individual bombea los significados culturales transmitidos por ciertas sensaciones contenidas en el ritual y hace posible la acción de un palpar común.

Maffesoli cree que esta fuerza agregativa que supone lo divino social, *lo que nos une a la comunidad; se trata menos de un contenido, que es del orden de la fe, que de un continente, es decir, de algo que es matriz común o que sirve de soporte al "estar juntos"*⁴. Sin despegarse de la ya tradicional dicotomía entre comunidad –predominio de lo empático– y sociedad –predominio de lo utilitario–, reivindica la afectividad como argamasa que, gracias a la proximidad y a la conexión táctil de las que procede, ensambla a los miembros de una colectividad más allá de fines sociales u objetivos prácticos. El estar-juntos, una vez conscientes de la precariedad individual y de la consumación de los grandes valores, se convierte en finalidad última de la contemporaneidad. Por ello, el desplazamiento del contenido para ubicarse en el continente, en la potencia del nosotros.

Sin embargo, y sin alejarnos demasiado de Maffesoli a este respecto, creemos que es fundamental un contenido, un corpus de valores para que ese continente-matriz sea efectivo, active realmente la pulsión del estar-juntos. Sin un acuerdo –incorporado, no racionalizado– sobre lo que es deseable para la imagen del grupo, para la identificación, la emotividad no es posible. Ante ciertos estímulos debemos compartir los mismos sentimientos de alegría, gozo, desgana, aburrimiento, repugnancia etc. para que el ritual consiga fundar comunidad.

Teniendo en cuenta esta premisa es más fácil dar cuenta de los altibajos que sufren ciertos acontecimientos. Los rituales fluctúan históricamente, su efectividad varía de un periodo a otro. Hay momentos en los que el ritual no apasiona, queda desligado porque su contenido no se adecua a los nuevos valores que parte del grupo, normalmente los sectores más jóvenes, ha incorporado y con los que se identifica. Como consecuencia el continente se pierde, esa fuerza agregativa se debilita y no consigue generar cauces de afectividad entre los miembros, que ya no se identifican unos con otros.

3. MAFFESOLI, *El Tiempo de las Tribus*. Barcelona: ICARIA ed., 1990, p. 36.

4. Idem, p. 82.

Al principio del artículo apuntaba al cambio que se ha producido en la modalidad de mano del Juego de Pelota. Decía que una gran parte de los espectadores que acuden a presenciar un partido de pelota han encontrado en él valores que no estaban presentes anteriormente en ese espacio y que sin embargo han acabado imponiéndose. De esta manera, se ha conseguido que sectores más amplios de población se identifiquen con lo que allí acontece.

Varias veces a lo largo de la Historia de la Pelota se ha producido este fenómeno. Ha habido periodos de florecimiento, de adecuación del juego a los valores que el grupo sentía como propios, y periodos de decadencia, de imposibilidad de identificación con aquello que el juego representaba. Momentos calientes, de gran flujo de emotividad y cohesión comunitaria, y momentos fríos, de desmembramiento y de incomunicación entre los actores. Hagamos un breve repaso por varios de los cambios que se han producido en la Pelota históricamente para intentar demostrar empíricamente lo expuesto arriba. Utilizaremos dos periodos con cambio traumático, de total desacuerdo entre lo tradicional y lo que se imponía como nuevo, y otros dos de aceptación naturalizada, como si el cambio se reconociera como consustancial a la evolución del juego. De este modo, podremos advertir cómo la emotividad corre pareja a ciertos valores con los que el grupo se identifica en un momento determinado y que habitualmente provienen del espíritu de la época en el que la comunidad, por muy pequeña que sea, está inmersa.

Maffesoli cree que en la contemporaneidad el localismo y la religiosidad (religación) son valores primordiales. Estamos de acuerdo. Pero no sólo de ellos surge la afectividad. Veremos cómo en otros periodos han sido distintos valores los que han provocado ese flujo emotivo que recorre el cuerpo comunitario. Empezaremos analizando un cambio de estructura en el juego –el paso del juego a largo⁵ al blé⁶–, que nació en la primera mitad del siglo XIX pero que no se impuso hasta finales de ese siglo; seguiremos con la incorporación de un elemento nuevo en el espacio de juego –la pared izquierda– ocurrido en la segunda mitad del XIX; en tercer lugar será una nueva modalidad –la cesta-punta– la que aparece a finales del XIX en el panorama *pelotazale*; y, por último, el ya introducido momento actual, en el que se está produciendo un cambio comportamental en la grada, en el público de la Pelota.

DEL JUEGO A LARGO AL BLÉ

En las plazas vascas, como en muchos otros lugares de Europa, se ha jugado a largo hasta bien entrado el siglo XIX⁷. No se debe negar, por otro lado, que

5. Se llama “juego a largo” a aquellas modalidades de juego directo, en las que los pelotaris se colocan unos enfrente de otros y se lanzan la pelota alternativamente (como en el tenis).

6. La voz “blé” se refiere al juego de pelota contra pared. Aquel en que dos pelotaris, parejas o tríos juegan alternativamente con la mediación de un muro.

7. Todavía hoy se juega en Navarra, Iparralde, la Frisia holandesa, la Toscana, Valencia, etc.

el juego a blé se practicaba en los muros de iglesias, ayuntamientos, casas o murallas. Parece ser que se desarrollaba principalmente por niños, tal como lo describe el cronista Jouy en 1817⁸. Suponemos entonces, que el juego ritual, aquel que congregaba a la comunidad y que hacía las delicias de los presentes, era el juego a largo. El juego a largo ocupó un lugar preferente en la vida comunitaria de los vascos desde un pasado indefinido hasta mediados del siglo XIX, momento en que empieza la pugna con el juego a blé, que finalmente dominaría el panorama *pelotazale*.

El blé se intenta imponer en los trinquetes antes de 1830, tal y como cuentan Bouzas y Bombín, pero es a partir de mediados de siglo cuando, una vez introducidas las primeras pelotas de goma-caucho, se empieza a establecer entre los jóvenes. Aunque parece ser que en Navarra ya se practicaba a pala, el primer partido a blé que permanece con fecha concreta en la memoria pelotística es el acontecido en Urruña, el 10 de Septiembre de 1851, que enfrentó a dos Laburdinos y dos de Vera de Bidasoa. Este encuentro sintetiza a pesar de ser el primero lo que significaría el blé en el mundo de la pelota: los desafíos “internacionales”, la universalización del juego, la expansión.

El blé propició los partidos entre Iparralde y Hegoalde y, más tarde, entre jugadores de ambos lados del Atlántico. El juego fue internacionalizándose y tuvo una época de esplendor en la que las invenciones y nuevas técnicas no paraban de sucederse, por desgracia para muchos aficionados y expertos *pelotazales*.

La voz de la tradición no se hizo esperar, las nuevas formas que adquiriría la pelota hacían peligrar el propio reconocimiento, las pautas culturales y comportamentales que el juego antiguo expresaba. El cambio era demasiado brusco y no era fácil ajustarlo dentro de la conciencia tradicional. Empezaron a oírse las primeras voces críticas, venidas además de expertos de distintos ámbitos. Cuenta Peña y Goñi⁹, la conferencia que un doctor, Alejandro San Martín, ofrece en Madrid en 1889 y en la que compara lo saludable del juego a largo con la nocividad del nuevo juego a blé.

El peso de la herencia y la costumbre rápidamente contó con el apoyo de las altas instancias. En la segunda mitad del siglo XIX el blé fue prohibido en muchas de las plazas de largo, en cuyo rebote se podía leer: “Debeku da pleka aritzea” (se prohíbe jugar a blé). Hubo bandos prohibitivos y leyendas en muchas iglesias y pórticos. La burocracia, factor fundamental en la perpetuación de la tradición según Max Weber, intentó por todos los medios frenar la invasión del nuevo juego. Algo imposible ante el empuje de la nueva modalidad que interesaba cada vez más a jugadores y público.

8. BOMBÍN, L. y BOZAS, R. *El gran libro de la Pelota*, Madrid: Caja de ahorros municipal de San Sebastián, 1976.

9. PEÑA y GOÑI, A. *La pelota y los pelotaris*. Vizcaya: Editorial Amigos de libro vasco, 1984.



Juego a largo: Laxoa



Juego a blé: Mano

Ya inmerso entre los jóvenes y aceptado entre gran parte de los mayores, sólo quedaba instituirlo, algo que ocurrió a finales del siglo XIX, momento en que todo era favorable al cambio. Las pelotas de caucho se utilizaban normalmente, había gran variedad de herramientas y todas ellas habían sido explotadas a blé con gran maestría por la figura indiscutible de la época, Chiquito de Eibar. Además, en ese momento se asiste en Inglaterra a la formación del reglamento e institucionalización de muchos deportes, algo que hace denominar de origen inglés a muchos juegos que se practicaban en otras zonas pero que los ingleses oficializaron y burocrataron, provocando el paso del juego tradicional al deporte moderno. El juego a blé permitía acomodarse a la estructura del deporte moderno ya que primaba la habilidad y un ritmo más vivo, y ofrecía todas las dosis de espectacularidad y negocio¹⁰ necesarias para su éxito en aquel momento.

Este ejemplo nos permite entender cómo el juego tradicional, con su cadencioso pelotear y complicado reglamento, no consigue apasionar a amplios sectores de la comunidad que buscan en el juego nuevos valores con los que se sientan más identificados. La reducción del tiempo de juego, las grandes individualidades, la expansión –que permite ver a un pelotari que ha jugado meses antes en Argentina, México o Madrid– etc. suscitan un apasionamiento que no se encuentra en ese momento en las plazas de largo. Por ello, el juego a blé se impone a pesar de los intentos por contenerlo, ya que consigue adecuarse mejor a lo que identifica a la comunidad de la época, una comunidad que prefiere escenificadas la agilidad y la viveza que la potencia y la estrategia.

LA PARED IZQUIERDA

Paralelo a este cambio de gustos referente a la estructura y vivacidad del juego, se produce en esa época una innovación en los frontones que contribuirá sin duda a afianzar el cambio que se está gestando en la percepción del juego

10. La cifra necesaria para el juego se reduce a dos, haciendo más fácil conseguir *quórum* en localidades de poca densidad y organizar más partidos, lo que será importante para las empresas que empiezan a copar el mundo de la pelota.

comunitario. Además es curioso destacar en este caso que la transformación dentro de Euskal-Herria sólo triunfa en las provincias vascas del sur, en Hegoalde, ya que en Iparralde no consigue imponerse. Nos estamos refiriendo a la incorporación de la pared izquierda en el espacio del frontón, característica ésta que será adoptada también por los frontones del resto del mundo. Antes de entrar en las consideraciones que ayuden a explicar el porqué de la no incorporación de este elemento en los frontones de Iparralde, vamos a intentar dilucidar qué supone para la Pelota en general.

Inmersos como estamos en las teorías que postulan la existencia de un “espíritu de la época” que perfora todas las esferas de socialidad, y convencidos de que sólo una perspectiva holística permite entender acontecimientos de cualquier índole, afirmamos que el mundo de la pelota en ese momento, finales del siglo XIX, empieza a participar de esa comunión social que a finales de siglo adquirirá la forma del espectáculo.

El espectáculo se define aquí como la contemplación, obviamente visual, que un conjunto de personas o grupo social realiza de un objeto o acontecimiento concreto, localizado en un lugar y tiempo determinados. Las ganas de ver en público es una de las características que podemos evidenciar a finales del siglo XIX en Europa, y que hacen posibles, entre otras cosas, la primera representación cinematográfica el 22 de Marzo de 1895 en París a cargo de Luis y Augusto Lumière. Se impone la necesidad de ver el acontecimiento con los propios ojos, sin esperar a que te lo cuenten. El experimentar el acontecimiento es condición *sine qua non* para conocerlo, para saber de él. Se impone el principio empírico que definirá a la ciencia durante todo el siglo XIX y parte del XX.

En el País Vasco, este ambiente de empiria, de corroboración, de espectáculo también está presente incluso en el considerado más ancestral de sus juegos. Al igual que el fondo donde se imprimen las escenas cinematográficas, aparece en el frontón la pared izquierda. El primer frontón con esta característica es el frontón de Otxandio que data de 1857, al que le siguen el de Atocha, Durango, Bergara, Azpeitia e infinidad de ellos. A partir de entonces, el 90% de los frontones que se edifican en Hegoalde poseen esta característica.

La pared izquierda ofrece una visión mucho más clara del juego, al no difuminarse la imagen con lo que pudiera haber u ocurrir más allá de la cancha. Por ello, el frontón adquiere la presencia de un teatro y el juego que en él se desarrolla su forma más dramática, en el sentido de representación. Además, la estructura que adquiere el frontón con la pared izquierda, recompone las relaciones entre los participantes en el juego, emplazando al público en paralelo a esta pared, lugar desde donde mejor se observa el recorrido de la pelota por el espacio de juego y donde se ubica el desarrollo de la apuesta, fundamental en la expansión del juego por el mundo.

El juego de pelota con esta estructura se convierte a finales del XIX en uno de los espectáculos más rentables del mundo. Se abren frontones en Buenos Aires, Montevideo, Caracas, Macao, Tanger, Alejandría, Madrid, Barcelona, etc.

En ellos, miles de espectadores, racionalmente ordenados, disfrutaban de un juego vivaz y moderno, que les permite realizar frecuentes apuestas, pero que concentra en la figura del pelotari los tradicionales valores de nobleza y honestidad, lo que ofrece solemnidad al espectáculo. Así parte del público disfrutará del juego tal cual y otra parte lo aderezará con el estímulo del juego paralelo, la apuesta.



Típico frontón industrial: Gernika Jai-alai

Se produce entonces una concordancia con la era industrial que concibe espectáculos de masas que reúnan y entretengan a la creciente burguesía, que necesita sentir el riesgo de perder o ganar grandes sumas de dinero en cortos periodos de tiempo y que gusta de la majestuosidad y de la ceremonia que el propio juego ofrece. Por ello, este tipo de frontón, llamado habitualmente industrial, se asienta en las ciudades de medio mundo y en los pueblos de Hegoalde, donde se produce en esa época una fuerte industrialización.

En Iparralde, sin embargo, no se produce un desarrollo industrial equiparable ni al de las provincias del sur ni al del resto de Francia, que ve en esta zona el bucólico mundo del buen salvaje rousseauiano. Iparralde se folcloriza y acoge gran parte del turismo francés, por lo que mantiene las estructuras tradicionales de juego, inamovibles y desvinculadas de la apuesta. La pared izquierda, símbolo de modernización y expansión, no se incorpora en estas provincias.

Vemos de nuevo cómo el juego de Pelota se adecua a los valores con los que el público desea identificarse. La creciente burguesía, deseosa de mostrar y jugarse su capital y cómoda con el halo de hidalguía que exhuman los pelotaris vascos, acude en masa al frontón y encuentra allí los valores que quiere que le representen. Por ello, encuentra la afectividad, el calor de los suyos, ya que no está más que celebrándose a sí misma.

LA CESTA-PUNTA

La primera herramienta que se conoce, sin contar por supuesto la mano, es el guante. Los primeros guantes se utilizaban como protectores de manos y debieron ser similares a los utilizados en cualquier otra faena. Con el tiempo, y paralelamente al aumento del peso y grosor de las pelotas, la palma del guante se fue endureciendo, alisando y tomando la curvatura de una mano semiabierto, tal y como se golpea a la pelota en el juego a mano. La pelota, en ese momento, se golpeaba, al igual que a mano o a pala.

Los sucesivos alargamientos del guante se produjeron al darse cuenta los jugadores de las potencialidades del deslizamiento de la pelota a través del

guante –de muñeca a punta–, que evitaba dañar la mano y permitía dirigir mejor y más lejos la pelota. A este nuevo guante se le dio el nombre de “Laxoa” o “Las-hua” porque, según Bouzas y Bombín, debió parecer demasiado flojo y relajado al público de la época¹¹, que estaba acostumbrado a la dureza del golpe.

El guante corto, tal y como se conoce hoy, sufrió su último alargamiento aproximadamente en el año 1800. Anteriormente a este periodo, los guantes eran poco mayores que la mano, medían unos 25 cm. A partir de entonces, mide unos 35 cm y lo utilizan hoy los delanteros en los juegos de guante y rebote.

La función de lanzar la pelota en los juegos de largo la ha adquirido el guante largo, inventado por Senjean “el molinero de Mauleón” en 1846. Este guante mide unos cuarenta centímetros de largo –medido en recto– pero tiene una curvatura mucho mayor. La pelota se recoge a la altura de la mano y, con un golpe de muñeca similar al de un león dando un zarpazo, se lanza por la punta o el extremo del guante.

El sistema contrario –recepción y lanzamiento de la pelota por la punta– se usa en la “xistera”, herramienta que fue inventada por un niño de trece años, Juan Dithurbide alias “Gaintchiki”, en 1857. Jugaba Juan con sus amigos en una sala de la casa de Halsonet en Saint-Pée sur Nivelle cuando se le ocurrió utilizar una canasta de mimbre llamada “xixtera” que se utilizaba para recoger fruta. Viendo las posibilidades del nuevo instrumento fue perfeccionándolo hasta conseguir realizar una cesta que, por su módico precio y ligereza en comparación del guante de cuero, se fue imponiendo en el juego de pelota. Así el uso de los guantes de cuero largos se limitó al juego de *laxoa* y la *xistera* evolucionó hacia formas diferentes.

Podemos establecer entonces dos tipos básicos de recorrido de la pelota que luego derivarán en las modalidades que conocemos y que ayudará a comprender mejor el debate que nos ocupa. El primer movimiento de la pelota, aquel que se utilizaba ya en los guantes de cuero y que hoy caracteriza la modalidad de remonte, es el que se conoce con la onomatopeya “xirrist” y que se refiere al deslizamiento de la pelota desde la muñeca hasta la punta de la cesta, por donde sale. El segundo tipo recibe la pelota con la punta, la introduce en el interior de la cesta, para volverla a lanzar por la punta. De la rapidez y continuidad con la que se efectúe este movimiento dependerá la modalidad y la estructura de la cesta. Sobre la base de este movimiento se establece uno de los debates más peliagudos de la historia de la pelota.

En la acción de remontar, la pelota no se detiene nunca en el interior de la cesta, su deslizamiento es continuo, sin retenciones. La recepción de la pelota con la punta, por el contrario, obliga a parar la pelota en el interior de la cesta, ya que debe ser expulsada por el mismo lugar. Entonces, ¿qué se sacrifica con este movimiento? Sin duda, el dinamismo del juego, la continuidad del movi-

11. Según esta interpretación, se adopta directamente la palabra castellana “Laxo” que significa suelto, relajado, indeterminado.

miento. Y precisamente en este punto se establece el debate a finales del siglo XIX y principios del XX.

Desde la invención de la xistera en 1857 se juega en el País Vasco y América con los dos tipos de movimiento arriba expuestos. Uno, el de remontar y el otro, el de punta-volea. Éste último necesitaba de cestas más curvas que frenaran el violento movimiento de la pelota al entrar en la cesta, para luego volver a expulsarla. La retención debía de ser mínima, en un movimiento continuo de punta-volea y preferiblemente de derecha ya que de revés se mantenía más tiempo la pelota y era más fácil ejecutar el golpe. Chiquito de Abando, invencible en aquel tiempo, utilizaba el revés con tal maestría que casi siempre terminaba los tantos con este golpe, supuestamente defensivo. Se le acusó en ocasiones de jugar sucio. Este golpe de revés, con el desarrollo de la curvatura y longitud de la cesta, es lo que derivó en la cesta-punta que hoy conocemos.

Es en 1888 cuando el renteriano Melchor Guruceaga idea este tipo de cesta. Jugaba en Buenos Aires cuando se fracturó la muñeca derecha. Al no poder utilizar la cesta como antes, la acomodó a su carencia alargándola y curvándola y consiguió hacer una palanca que, utilizada de revés –con ayuda de las dos manos–, hacía salir la pelota como una bala, por lo que se la apodó “cesta máuser”.

El juego se aceptó en América pero fue enérgicamente rechazado en Euskalherria donde no se admitía la excesiva retención que provocaba. Se acusaba a la cesta de violar el principio básico de este juego, el fluir vital de la pelota. Se empezó a llamar al juego antiguo de punta-volea “joko-garbi” (juego limpio)¹² en oposición al nuevo juego sucio. El juego de revés fue enormemente censurado por el público y cualquier tipo de retención rechazada.

A la vuelta de los jóvenes que se habían educado con la cesta “máuser” en América, las dos modalidades convivieron a regañadientes hasta que el juego antiguo no pudo con las facilidades y potenciales que ofrecía la nueva cesta, para la que pocas pelotas eran inalcanzables y se dirigían con mucha precisión. Además, la cesta-punta se convirtió en la salida profesional más rentable para los jóvenes vascos, que pasaban todo el invierno en tierras de América, China o Filipinas y regresaban en verano a sus localidades natales donde eran recibidos como auténticos héroes.

Vemos, de nuevo, cómo el impulso de las generaciones más jóvenes establece transformaciones en el juego que, a pesar de ser contradictorias con los *dogmas* imperantes, terminan imponiéndose. Para la tradición pelotazale de la época (todavía hoy se oyen voces en este sentido), la pelota, símbolo *cuasi*universal de la vida, no puede cesar en su movimiento. Cuando la pelota se para, o sea muere, el juego cesa. No era admisible una modalidad en la que la pelota moría en pleno juego, en la que el *atxiki*¹³, mal a erradicar, se convertía en su característica más destacable.

12. Es el que se juega en Iparralde.

13. Literalmente “adherirse, pegarse, prenderse”. El *atxiki* se refiere entonces al rapto que la herramienta o la mano hace de la pelota impidiéndole proseguir su *limpia* trayectoria.



Publicidad en Internet de un frontón en EEUU

Sin embargo, no sólo se impone y desarrolla en Euskal-Herria sino que va a ser la modalidad con la que se identifique a los vascos fuera de sus fronteras. El *jai-alai*, la cesta-punta de la que hablamos, es el juego que más se ha expandido por el mundo y con el que se identifica todo deporte vasco de pelota. En él, se han impuesto valores como la precisión, la agilidad o la velocidad¹⁴, cuya plasmación en el juego es enormemente aplaudida en los frontones de esta modalidad.

EL PÚBLICO

Por último, y para acabar con los ejemplos, vamos a regresar al momento actual en Euskal-Herria donde la modalidad de mano se está imponiendo de nuevo como el juego más puro y característico de los vascos. Con constantes retransmisiones televisivas y un gran seguimiento por parte de los medios, la mano está adquiriendo un protagonismo impensable veinte años atrás. Gente que nunca ha seguido este deporte se está revelando ahora como auténtico *pelotazale*, comentando en los bares las incidencias de algún partido, el momento de forma de los pelotaris, alguna que otra información extradeportiva sobre el fenómeno etc.

14. En América se publicita como el deporte más rápido del mundo.

El tratamiento que se le está dando a la información sobre la Pelota es similar a la de otros deportes. Se habla de las empresas, de los contratos, de las lesiones de los pelotaris, de las incidencias del juego, y se ofrecen estadísticas detalladas sobre las jugadas y los tiempos del partido. Además, se comenta y escribe también sobre el comportamiento del público; si anima a tal o cual jugador, a favor de quién está la apuesta, cómo varía, etc.

Esto es reflejo también de lo que ocurre en el frontón. Hemos hablado al principio del tipo de espectador que acoge la Pelota y no vamos a repetirlo pero sí queremos recuperar la frase con la que se ha empezado el artículo. *“Una pitada en el frontón es lo más feo que hay, no han sido más que un grupo de chavales”*. Ésta refleja sin duda el momento en el que se encuentra el público de la Pelota. Se conoce lo que es tradicionalmente propio del espectador *pelotazale* y como tal lo expresa el pelotari en esta frase. Sin embargo, lo que está ocurriendo es que se están importando los comportamientos de otros deportes, porque ellos también reflejan los valores que están primando en la comunidad que acude al frontón, que nos es más que parte de la sociedad vasca en general, que concurre también a otros recintos deportivos.

Hoy en día, en la Pelota se está primando con el omnipresente aplauso el deporte competitivo de ejecución racional. Atrás quedo la sacrificada construcción del tanto. Tradicionalmente en Pelota el aplauso era reservado para la buena ejecución del tanto, y se censuraba con gestos o comentarios de reproche el aplaudir un fallo. En la actualidad, en mano, se aplaude la consecución de todos los tantos, sean buena o fallo, puesto que el valor primordial, aquel que mejor refleja la sociedad actual es la búsqueda del triunfo, el ganar por encima de cualquier otra consideración.

Todavía hay cierta resistencia, pero los cánticos uniformados de hinchada, las pitadas, los aplausos “a destiempo”, etc. son cada vez más numerosos en el frontón y no hacen más que reflejar que la emotividad es sustentada cada vez más por el deseo de triunfo del predilecto de la grada y ya no por aquellos valores de honestidad, de respeto y de perseverancia que identificaban a la Pelota y con ella al público que la presenciaba, la comunidad vasca¹⁵.

CONCLUSIÓN

Para concluir este artículo no queda más que retomar lo ya dicho en la introducción una vez expuestos los ejemplos prácticos. Con ellos, se ha pretendido demostrar que toda acción ritual, para que sea efectiva identitariamente hablando, debe compartir un corpus de valores con la comunidad a la que representa.

15. Ejemplos de esta identificación los encontramos, entre otros, en la tesis de Eagle, J., *Work and Play among the Basques of Southern California*, Londres: Purdue University. UMI, 1979 o en los diarios bonaerenses –La Prensa, La Nación (todavía hoy el más influyente), La Unión, La Crónica y El Correo Español– de finales del siglo XIX.

No es suficiente con que haya proximidad espacial –proxemia– entre los miembros del grupo para que se produzca esa afectividad que provoca la identificación mutua y ésta con la propia acción.

De hecho, en innumerables ocasiones nos acercamos a rituales que nos dejan impasibles, ya sea porque pertenecen a una cultura ajena o porque representan valores que no nos identifican. Quizás haya una fuerte corriente emotiva entre los presentes, que sin embargo no consigue cautivarnos ya que el ritual no nos comunica nada, nos deja fríos. Por tanto, afirmamos que para que ese hormigueo de emotividad traspase los cuerpos de los congregados, éstos deben identificarse con los valores representados.

Además está adecuación entre los valores expresados por el ritual y los participantes en él depende del momento histórico que la comunidad atraviese. La mayor parte de las culturas no son islas, están afectadas por ese “espíritu de la época” al que nos hemos referido a lo largo del artículo y éste está a su vez cargado de valores. Hay muchos valores que traspasan varias culturas, tal y como ocurre hoy en día. Los valores de la industrialización o los que derivan de lo que podemos denominar la sociedad del triunfo son reconocibles en muchos rituales modernos y contemporáneos, que son todos los que se realizan desde el siglo XVIII, aunque pretendamos estar celebrando nuestra cultura ancestral. Es innegable que hay valores propios de la cultura, pero aparecen imbrincados también con los propios de la época, que en ciertos momentos son más influyentes que los anteriores. Por tanto, para que sea efectivo, para que provoque emotividad, los valores que el ritual expresa deben adecuarse al momento que atraviesa la cultura concreta.

En definitiva, para que la emotividad se produzca creemos fundamental que el ritual exprese una serie de valores con los que la comunidad se identifique. Del mismo modo, consideramos que es esa corriente de afectividad la que posibilita la propia comunidad, puesto que, como explica Eugenio Trías¹⁶, sólo un suceso pasional, algo que padecemos, nos permite conocer y actuar y es gracias a esa constante acción performativa como la comunidad se funda. Una comunidad que se concentra y celebra a sí misma en aquellos lugares donde aflora la emoción por lo percibido. En el caso estudiado, la Pelota Vasca, el frontón es uno de esos lugares y por tanto es posible, tal y como se ha procurado mostrar con este artículo, identificar en él esos valores e intentar comprender cómo y por qué mutan.

16. TRÍAS, E. *Tratado de la Pasión*, Madrid: Ed. Taurus, 1984.