

La Sota

Revista de Naipefilia y Naipología
editada por ASECOIN

34 MARZO
2006

NÚMERO
ESPECIAL
DEDICADO A
MÉXICO



WASIO
MEXICO
Feb-2006

La Sota

NÚMERO 34 / MARZO 2006

Composición Enrique García Martín y Alberto Pérez González

Edición y diseño Alberto Pérez González

Ilustración de portada Ramón Valdiosera Berman*

Logotipo "La Sota" Alberto Pérez González

Fotomecánica Punto Verde y Alberto Pérez González

Impresión y encuadernación Punto Verde

*Nacido en 1918 en Ozuluama, Veracruz, México. Creador y diseñador de moda, director de cine independiente, realizador de documentales, presentador de televisión, diseñador de vestuario en teatro, cine y televisión, ilustrador, historiador, arqueólogo, fundador y director de revistas, etc. Últimamente ha diseñado sellos de correos. Ha expuesto su obra en numerosas ciudades de México, USA y Europa. A mediados de los sesenta realizó la "Baraja Mexicana" para Aeronaves de México.

ÍNDICE

La lotería de figuras en México: de la vivencia a la historia Carmen Espinosa V.	2
La lotería de naipes en el siglo XX Francisco Javier Gómez Marín	14
Documentos relativos a la comercialización de naipes en México Enrique García Martín	30
La Cubana, S.A. y su producción Francisco Javier Gómez Marín	42
Naipes en instituciones mexicanas Alberto Pérez González	67
Novedades mexicanas del pasado Enrique García Martín y Alberto Pérez González	79
Una hipótesis sobre el origen de la baraja "Gallo" de Clemente Jacques Enrique García Martín	93
La Tauromaquia: dos maestros Enrique García Martín	106
"El Reino de la Baraja"	114

La lotería de figuras en México: de la vivencia a la historia

Por Carmen Espinosa V.

Investigadora del Centro de Estudios Lingüísticos y Literarios de El Colegio de México A. C.¹

Es curioso, durante más de treinta años he jugado a la lotería sin saber que se la apellidaba de figuras, de cartones, mexicana o del gallito. Me enteré justo cuando recibí la invitación para escribir sobre este juego del cual se me hicieron tres preguntas ¿Cuál es el origen? ¿Qué cambios han tenido las figuras a lo largo del tiempo? y ¿Por qué un juego de azar durante las fiestas religiosas? En el presente trabajo trataré de dar respuesta a estas y otras interrogantes que han ido surgiendo sobre la marcha.

Acerca de los orígenes de un juego tan popular como el de las figuras en cartones es casi imposible establecer una fecha precisa de nacimiento. Si éstos se buscan a través de un ejercicio de retrospectiva tendría que empezar por reconocer que no recuerdo cuando lo comencé a jugar. Mis padres y mis abuelos también lo jugaron principalmente en las ferias. Antonio García Cubas, importante autor mexicano del siglo XIX describió algunos detalles de esta práctica a mediados de dicha centuria.²

Hay algunas planillas decimonónicas que parecerían datar del siglo XVIII por sus características barrocas, salvo que tienen la bandera mexicana entre sus imágenes, por lo que no pueden ser anteriores a la independencia. Si bien podrían estar inspiradas en tablillas más antiguas.

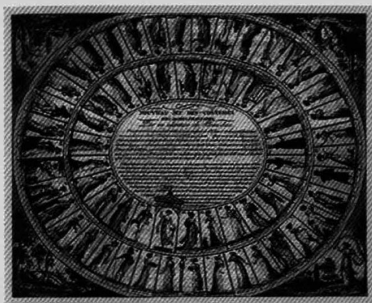
La existencia de un libro titulado *Nuevo arte de jugar a la lotería*, editado



Escuela mexicana. *Lámina de Lotería*.
Siglo XIX. Óleo sobre lámina. 17,1 x 24,5 mm.
Colección Museo Soumaya.
Fotografía: Javier Hinojosa.

¹ Agradezco la intensa colaboración de Vicente Espinosa Valdivia, el apoyo del licenciado Javier Domínguez, referencista de El Colegio de México en la realización de la búsqueda, y las aportaciones informativas del doctor William Beezley.

² Antonio García Cubas, *El libro de mis recuerdos. Narraciones históricas, anecdóticas y de costumbres mexicanas anteriores al actual estado social*. Patria, México 1969, p. 460 citado en Álvaro Vázquez Mantecón, "La república ludens" en *La rueda del azar*, p.105.



Lotería francesa, nuevo juego de trajes de las damas francesas por un adorador del bello sexo, lámina, siglo XVIII. “Pariente del senet egipcio, del juego de las serpientes, del laberinto, el juego de la oca tiene orígenes desconocidos. Sin embargo, dio pie a numerosos juegos de mesa cortesanos en el siglo XVIII francés”.

mera vista se parece un poco más al juego de la oca, que ya se jugaba en ambos lados del océano.

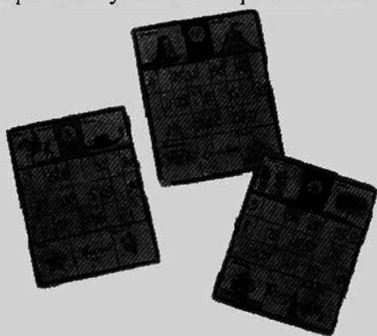
Mas hubo un enorme parecido entre la *lotto* napolitana y la lotería que se difundió a otras regiones de los dominios españoles. Este juego fue el resultado del acoplamiento entre diversiones medievales de cartones, las rifas locales y los sorteos que se hacían en las ciudades italianas del renacimiento para la elección de funcionarios públicos. En cuanto al término que da nombre al juego “algunos investigadores sostienen que procede del italiano *Lotterie*, aunque también es probable que se derivase de *Lotterie*, que se empleaba en Flandes ya en 1443, cuando sustituyó al término más antiguo, *lotene*. No hay demasiada concordancia en la etimología germana de lote: que designaba la ‘porción y suerte’ o ‘parte de un todo que se ha de dividir’”.⁴

Como puede verse en la ilustración, los tableros tienen figuras y números, pero no están combinados en el mismo casillero. Estos cartones son como la transición entre la lotería pri-

por segunda ocasión en Valencia, España, hacia 1830,³ pero que tiene grabados datados en 1763 hacen pensar que este entretenimiento fue traído por los españoles por la vía del Atlántico, aunque con el tiempo, como muchas costumbres y tradiciones, se conservó mejor en América que en Europa.

¿Cómo llegó a España? Quizá esa respuesta la tendrían que dar los propios españoles. Pero puedo seguir caminando hacia atrás para ver hasta dónde llegó.

Dado que durante el XVIII el Imperio Español estaba gobernado por los Borbones y los lazos políticos y culturales con Francia eran estrechos, se podría pensar que el objeto de nuestro estudio llegó a España desde aquellas latitudes. Hay una lotería francesa con trajes característicos del período ilustrado que a pri-



Lotería italiana, láminas pintadas a mano, siglo XVIII, Colección Manuel González, Fotografía: Ricardo Garibay. “A la caída del imperio romano, las loterías parecieron declinar. Pasados los siglos, la elección de los duques de Venecia mediante un sorteo meticuloso dio carta de nobleza a esta forma de lotería, que fue imitada por el resto de Europa”.

³ Lamentablemente no tuve este libro en mis manos, pero obtuve la referencia en Luis Muñoz Luján. “La lotería de figuras en Guatemala: pregones e iconografía” en *Tradiciones de Guatemala. Revista del Centro de Estudios Folklóricos, Universidad de San Carlos de Guatemala*. Guatemala. 1986, n. 25, p. 9-47.

⁴ *Historia de la Lotería Nacional para la Asistencia Pública*. Coordinación y supervisión de Gustavo A. Pérez Trejo. Luis Barrera Flores, D. González Rivera. México, Lotería Nacional para la Asistencia Pública. 1981, p. 9.

mitiva, casera o de números, que se convirtió en el actual bingo y la lotería de figuras que se desarrolló en México y otras regiones de América.

Si quisiera seguir con la retrospectiva tal vez tendría que llegar hasta el *ludus duodecim scriptorum* de la Roma clásica...

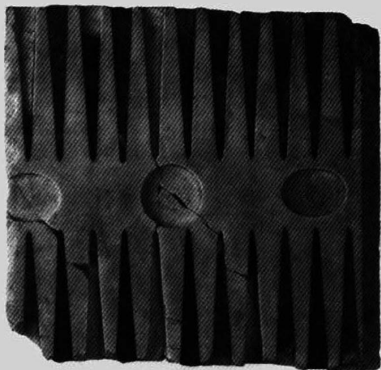
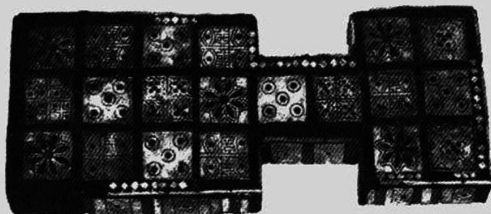


Tabla de juego, mármol blanco con incrustaciones de mármol rojo y pizarra, época romana, Museo Rolin, Autun, Francia. “Éste es el ancestro del backgammon, llamado por los romanos *Ludus duodecim scriptorum*. Consistía en desplazar las piezas haciéndolas seguir un circuito sobre tres líneas superpuestas”.



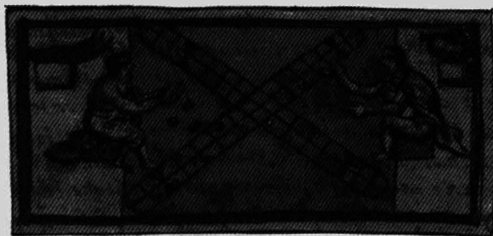
Tablero sumerio de juego y fichas, de las tumbas reales en Ur. Con incrustaciones de madera, ca. 2600 a.C. Museo Británico. “El nacimiento de los juegos modernos es contemporáneo al despertar de nuestra civilización. El juego de las veinte casas, antepasado de los juegos de mesa (ca. 2600 a.C.) fue hallado en las tumbas reales de Ur. Se jugaba con dados piramidales”.

... o el juego de las veinte casas de la antigua Sumeria.

Lo cierto es que los juegos que envuelven el azar han existido desde los orígenes de la civilización.

México tuvo juegos que podrían llamarse de mesa desde hace más de 1500 años. En Teotihuacan existieron tableros tallados en estuco dentro de unidades habitacionales, unos parecidos a aspas dobles con casillas y otros en forma de serpiente que probablemente se practicaban con semillas como los frijoles. Mientras que en la Mesoamérica del posclásico, los mexicas tenían dos juegos principales: el *tlachtli* o juego de pelota, que se practicaba en días muy específicos del calendario ritual, y el *patolli*.

Éste se desenvolvía sobre un tablero en forma de cruz (así como aspa doble) pintado en una estera o petate. En él se conjugaron dos elementos que coincidirían con las características del juego novohispano: la afición (frecuentemente desmedida) por el azar y la relación entre la actividad lúdica y lo sagrado.



Juego de patolli, manuscrito Durán, Biblioteca Nacional de Madrid, España.

Para un breve detalle acerca del primer punto, Luis Gerardo Morales afirma que:

Estos jugadores siempre andaban alcanzadísimos, necesitados, jugaban las joyas, las piedras, los esclavos, las mantas, los bragueros, las casas, los aderezos de sus mujeres, jugaban las tierras, las sementeras, las troges llenas de grano, los magueyales, los árboles y frutales y cuando ya no tenían que jugar jugábanse a sí mismos en tanto precio con condición de que si dentro de tanto tiempo no se pudiese rescatar que quedase por esclavo perpetuo del que ganaba. Algunas veces acontecía desquitarse de algunos aunque es un quizá y tarde acontece una vez en la vida y así dicen que no me pesa de que juego sino de que se desquisiese desquitar.⁵

Las prácticas lúdicas, especialmente las relacionadas con el azar tienen otra particularidad, como señala José Joaquín Fernández de Lizardi:

El provocativo, el truhán, el soberbio, el lisonjero, el irreligioso, el padre consentidor, el marido lenón, el abandonado, la buscona, la mala casada, y todos, todos, confiesan sin tormento el pie de que cojean; y por hipócritas que sean en la calle, pierden los estribos en el juego, y suspenden toda apariencia de virtud dándose a conocer tales como son.⁶

Esto me lleva a la siguiente pregunta ¿Por qué un juego como la lotería en las fiestas religiosas? Para los europeos actuales, que han pasado por largos procesos de laicismo, secularización, anticlericalismo, racionalismo, etc. puede resultar complicado comprender que para las sociedades mexicanas prehispánica, novohispana y aun amplios sectores de la contemporánea no existe una frontera tajante entre lo sagrado y lo profano; solo se distinguen como dos niveles de una misma realidad. El patolli puede ser un claro ejemplo de ello.

Según fray Bernardino de Sahagún, evangelizador y estudioso de las tradiciones indígenas:

[...] es como el juego del castro o alcherque, o casi, o como el juego de los dados. Y son cuatro frijoles grandes, y cada uno tiene un agujero. Y arrójanlos con la mano sobre un petate, como quien juega los carnicoles, donde está hecha una figura [...] Y este juego y el de la pelota hanlo dexado por ser sospechoso de algunas supersticiones idolátricas que en ellos hay.⁷

⁵ Posiblemente sacado de Fray Diego Durán, *Historia de las Indias de la Nueva España...*, p. 1, II, p. 204 citado por Luis Gerardo Morales. "El juego de los dioses" en *La rueda de azar: juegos y jugadores en la historia de México*. Coordinado por Ilán Semo. México, Pronósticos para la Asistencia Pública, 2000, p. 43-44.

⁶ José Joaquín Fernández de Lizardi, *El periquillo sarmiento*, Pomexa, p. 180-181 citado en Álvaro Vázquez Mantecón. "La república ludens" en *La rueda del azar*, p. 93.

⁷ Sahagún, *Historia general de las cosas...* vol. 2, p. 508-509, citado en *Ibid.*, p. 42.

El juego estaba bajo la tutela del dios *Macuilxóchtli* ("dios social" protector de los moradores en los palacios), pero también estaba vinculado con el dios *Metochtli* (dios conejo), deidad del pulque. Durante la acción lúdica se hacían ofrendas de dicha bebida y se pronunciaban oraciones o consejos, entre otros ritos. Además, el propio juego parece simbolizar elementos de la cosmogonía de los comúnmente llamados aztecas, al estar asociado con la numerología del calendario ritual.⁸

En la época colonial, los jugadores de naipes invocaban santos o conjuraban demonios para ganar una partida o negaban la omnipotencia divina si les tocaba una mano malísima. Pero, además, los españoles en ambos extremos del Atlántico hicieron de la fiesta barroca (religiosa o civil) una amalgama de contrastes entre lo fastuoso y lo patético, lo lúdico y lo sádico, la represión y la permisividad.

Herederos de la tradición medieval europea, transformados y enriquecidos por la contrarreforma tridentina y nutridos por ritos y tradiciones prehispánicos los novohispanos combinaron las sangrientas procesiones de flagelantes con mascaradas y bailes; alternaron las borracheras, los banquetes y otras licencias del carnaval con la austeridad de la cuaresma, y culminaron largas procesiones que traían a la Virgen de Guadalupe a la ciudad de México para protegerla de las inundaciones, la llegada de los virreyes o el nacimiento de un heredero al trono español con juegos de cañas, toros, comilonas y desmanes. Evidentemente hubo prohibiciones al respecto, generalmente infructuosas.

Ante la extensa y arraigada afición de los habitantes de Nueva España a los naipes la introducción de un juego más "ligero" o menos pernicioso a la escena lúdica podía ser interesante y útil. Si bien tenía elementos comunes con las cartas (a saber, azar y envite) las apuestas podían ser moderadas o reemplazadas por premios en dinero o en especie mientras que podría satisfacerse la necesidad de probar fortuna o tentar a la suerte. Este afán de regular la inclinación excesiva a las apuestas dio origen, entre otras cosas, a la Real Lotería de la Nueva España, pero ésa es otra historia.

Tanto para la Iglesia como para el Estado, antes o después de la independencia de México, resultaba ventajoso tener a los jugadores a la vista para aumentar la vigilancia sobre ellos y facilitar el cobro de impuestos a los locales donde se desarrollaban estos ejercicios. Así la lotería se convirtió en una actividad que se practicó en dos ámbitos aparentemente opuestos. El primero, el más evidente, el público, con puestos o locales que se montaban los días de fiesta (civil o religiosa) donde niños y adultos gozaban de un entretenimiento que podía ser considerado inocente, pero donde existieron también, aunque en mucho menos grado que con la ruleta o los naipes, problemas de desfalcos o desórdenes sociales.

Para el siglo XIX, Alvaro Vázquez Mantecón afirma que:

Las ferias constituían otro espacio, habitualmente rural, en el que se practicaba abiertamente el juego, como un lugar de excepción a las leyes que prohibían toda forma de diversión relacionada con el azar.

⁸ *Ibid.* p. 46-47.

Las ferias provincianas, importantes para el comercio regional, eran atractivas para los tahúres y vendedores ambulantes.⁹

Sobre el mismo punto, Lilian Scheffler refiere la presencia de la lotería en las fiestas del estado de Tlaxcala para el siglo XX:

En Terrenate, Tlalcuapan y Tetlanohca, durante las respectivas fiestas patronales y en San Juan Totolac, en ocasión de la Feria del “3er. domingo de Enero”, la más importante en el lugar, los adultos juegan lotería de figuras, tiran con aros a objetos de barro y practican diferentes juegos de azar, que llevan personas de distintos lugares del Estado a estas celebraciones y que se ponen generalmente alrededor de las iglesias.¹⁰

El segundo entorno que ocupó la lotería fue el privado, el doméstico donde los niños convivían con los padres y los abuelos durante los fines de semana o al atardecer después de la faena. De manera que este ejercicio tocaba (y aún toca) tanto a lo cotidiano como a lo excepcional, al rito íntimo, familiar, como a la fiesta patronal y la conmemoración cívica. Aún en el siglo XX, cuentos como el de Octavio Gordillo y Ortiz narraban lo siguiente:

Fabián, Cecilia, Carolina y los demás primos corrían al llamado de la tía Sofía, quien ya había ordenado preparar la cena; pronto los niños se acomodaron en sus respectivos lugares para saborear los deliciosos platillos típicos de la región. Al poco rato terminaron y pasaron al salón principal de la antigua casona para iniciar los juegos de azar, los charros contrabandistas, el juego de la oca y la lotería...¹¹

Lo anterior me invita a responder a la siguiente pregunta ¿Cómo o cuánto han cambiado las figuras a lo largo del tiempo?

Lamentablemente no pude tener en mis manos el *Nuevo arte de jugar a la lotería*, pero por algunas de las ilustraciones a las que tuve acceso sacadas de dicho libro pareciera que desde su llegada a España (y asumimos que también a América) las planillas tuvieron símbolos básicos que permanecieron a lo largo del tiempo, como el sol y la luna, entre otras, aunque otras desaparecieron o se transformaron, como es el caso del cementerio y algunas representaciones de oficios mecánicos.¹²

José de Jesús Núñez y Domínguez afirma que “una de las figuras que aparece en

⁹Álvaro Vázquez Mantecón. “La república ludens” en *La rueda del azar*, p. 104.

¹⁰Lilian Scheffler. *Juegos Tradicionales del Estado de Tlaxcala*, prólogo de Fernando Horcasitas. México. Secretaría de Educación Pública - Dirección General de Arte Popular - Departamento de Investigación de las Tradiciones Populares. 1976, p.65.

¹¹Gordillo y Ortiz, *Siete cuentos y una crónica*, prólogo de Irma Contreras García. México. Compañía Editoria Impresora y Distribuidora. 1989, p. 15.

¹²Luján Muñoz, Luis. “La lotería de Figuras en Guatemala: pregonos e iconografía” en *Tradiciones de Guatemala a Revista del Centro de Estudios Folklóricos. Universidad de San Carlos de Guatemala*. 1986, n. 25. p. 15.

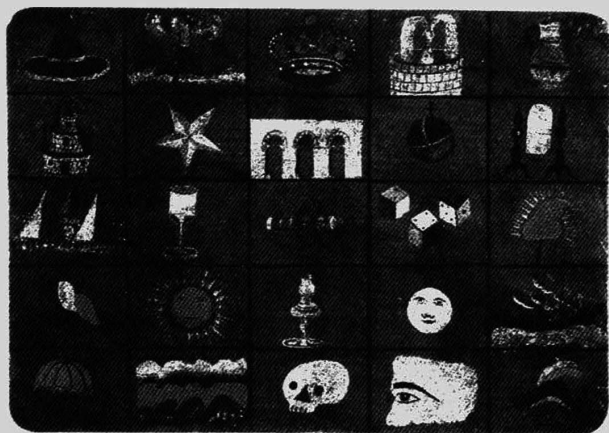
la lotería es Don Ferruco en la Alameda, quien era un personaje característico de la época colonial, antecedente del **catrín**", misma que también ayuda a datar la naciente lotería en el siglo XVIII.¹³

Mucho se podría especular sobre la procedencia de dichas representaciones. El martillo, la escalera, los dados... son símbolos de la pasión de Cristo; la rosa, el árbol, el pozo, la torre, el espejo pueden asociarse con los atributos marianos de la letanía lauretana. El diablo, la muerte, al ahorcado y ciertas ilustraciones del sol, la luna y las estrellas podrían conectarse con las cartas del tarot. Sin embargo, si la simbología religiosa o esotérica hubiera sido evidente ese tipo de juego se habría prohibido y aun habría sido perseguido por la Santa Inquisición, asunto del que no tengo noticia.

Lo cierto es que los cartones tenían una iconografía muy variada. Además de las mencionadas, se incluían las formas procedentes de la cotidianidad doméstica (el cazo, la copa, el sombrero), los "tipos" sociales (la dama, el indio, el negrito, el borracho); los personajes extraordinarios (el arlequín, el enano, el jorobado); sin dejar de mencionar la flora y la fauna del país (la rana, la serpiente, el nopal). Por otra parte, no existía una relación fija entre las imágenes y los números, que podían estar ausentes en algunas planillas.

En el siglo XIX se incluyeron los símbolos patrios (la bandera, el escudo nacional, el barril con los tres colores nacionales) mientras que hacia el siglo XX tendieron a desaparecer las figuras grotescas, como el enano y el jorobado. Si bien muchas ilustraciones se han conservado hasta nuestros días.

Pero ¿por qué en México y otras regiones de América Latina se conservó y promovió tanto la lotería de figuras



Escuela mexicana. *Lámina de Lotería*. Siglo XIX.

Óleo sobre lámina. 23,3 x 17,6 cm. Colección Museo Soumaya.

Fotografía: Javier Hinojosa.

que se perdió en Europa o se quedó en el entretenimiento de cartones con números mejor conocida como bingo? Una de las razones puede ser que las poblaciones mexicana y latinoamericana fueron mayoritariamente analfabetas hasta muy avanzado el siglo XX; de manera que un juego de acertar a casillas con números podía resultar poco atractivo. Parece ser que incluso cuando se jugaba con tableros de números se "buscaba símiles a la imagen. Por ejemplo, el 8 lo cantaba como *los anteojos de*

¹³José de Jesús Núñez y Domínguez, "La lotería de figuras en México", *Mexican folkways*", 1933, vol. 8, referido en Luján Muñoz, "La lotería de figuras en Guatemala...", p. 16.

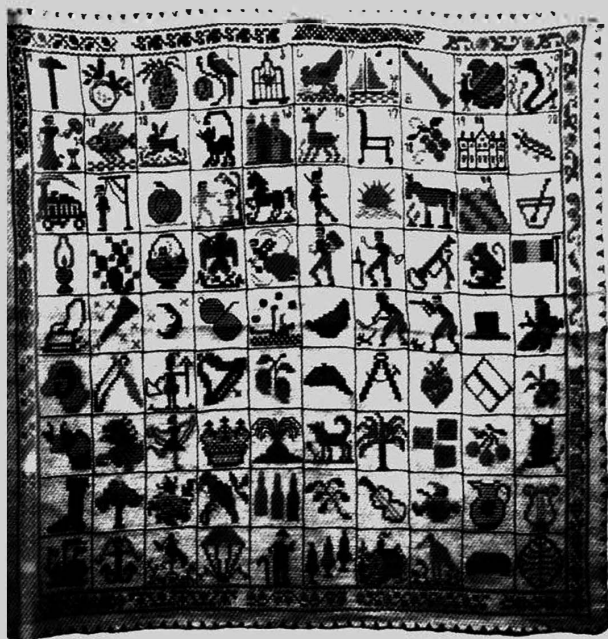
Pilatos; el 22 como las palomitas; y para el 77 las alcayatas".¹⁴

Además, para las autoridades novohispanas, primero, y mexicanas después era útil un entretenimiento que contara con los tres elementos de las tarjetas: números, letras e imágenes. Los contenidos de los cartones, por otra parte, podían ser empleados para la transmisión de mensajes morales o de ideales patrióticos al exaltar al soldado, el catrín o la dama y caricaturizar al valiente o al borracho.

Aunque esta práctica no se restringió a las clases populares. Personas de todos los niveles sociales compartieron esta actividad y algunos de los participantes adinerados llegaron a conservar láminas de lotería por generaciones.

¿Existen variantes locales o regionales de la lotería mexicana? Sí. La más importante es la de Campeche. Curiosamente tiene 90 figuras, el mismo número de la lotería a la que se refiere el *Nuevo arte...* mencionado anteriormente. Una de las peculiaridades de este juego es que la relación entre los números y las figuras es fija, es decir, la piña siempre lleva el número 3, el nopal el 32, la bota el 71 y el caballo el 25. Algunas de las representaciones son específicamente campechanas, como el fuerte que protegió a la ciudad de las incursiones piratas del periodo colonial y que aparece con el número 29. Lo mismo sucede con la forma en que se juega en el Caribe. Los cubanos, por ejemplo, hacen juegos de palabras usando los números de la lotería, que son claramente entendidos por el interlocutor toda vez que la gente conoce la figura a la que se hace referencia.

Se dice que la variante del Caribe mexicano nació gracias a la cigarra La Esperanza, la cual obsequió tarjetas con cada una de las imágenes y dio premios a quienes completaran la planilla. Los cartones fueron usados en las ferias y promovidos en las celebraciones públicas y encontraron, a su vez, espacio en los ámbitos domésticos. En esta época, bajo el dominio del presidente Porfirio Díaz, lo que hoy llamaríamos piratería, es decir, la reproducción ilegal de creaciones, fue uno de los mayores medios de difu-



Cartilla bordada en punto de cruz.
Colección de José Enrique Ortiz Lanz.

¹⁴ Álvaro Vázquez Mantecón. "La república ludens" en *La rueda del azar*, p. 107.



Juego de lotería, grabado de José Guadalupe Posada, ca, 1900.

sión de este juego. Lo anterior puede reconocerse, incluso, por la variedad de técnicas y materiales con las que ha sido fabricada, desde el cromolitográfico, el dibujo y la acuarela hasta el bordado en punto de cruz.

Entonces, ¿cuál es el sitio de la lotería de cartones en el contexto general de la cultura mexicana? Existe un consenso entre los investigadores al considerar a la lotería como parte fundamental de las tradiciones populares del país. Aunque la literatura especializada en el tema es escasa o poco disponible y frecuentemente la materia ha sido trabajada por autores extranjeros como William Beezley, quien me comentó, entre otras cosas, sobre las similitudes que hay entre algunos tableros pintados a mano y los exvotos que se colocaban en los altares religiosos para agradecer los milagros de los santos o la Virgen.¹⁵ A pesar de la escasez, la lotería forma parte de casi cualquier trabajo sobre floklore, cultura popular o tradiciones nacionales o regionales.

Por otra parte, el impacto de este juego no se quedó ahí. Desde finales del siglo XIX y principios del XX se integró a la producción industrial cuando empresas como Clemente Jacques imprimieron masivamente los cartones, dándoles un matiz particular. Esta lotería fue conocida como la “del gallito” ya que el número 1 era justo la figura del gallo, casualmente, símbolo mercantil de la fábrica que lo producía.

Pero no sólo eso, durante el porfiriato el grabador, impresor y caricaturista José Guadalupe Posada publicó su propia lotería bajo los auspicios de Arsacio Venegas Arroyo. La creación



Barajas de la lotería fotográfica mexicana, Hill Hartley, Petra Ediciones, Dirección Nacional de Publicaciones- CONACULTA, 1995.

“EL TORITO:

ve a ver cual es el toro
que brama tras la loma,
que ya no se le ven las patas;
nomás la cabeza asoma.”

¹⁵ El Dr. Beezley prepara un trabajo sobre títeres y lotería en México durante el siglo XIX.

popular pasó así al mundo de las artes gráficas y la sátira política, ya que el autor aprovechó las imágenes para caricaturizar conocidos personajes de la época.

Ya en el siglo XX se han creado diversos conjuntos de cartones que, inspirados en el juego, constituyen obras fotográficas o de diseño... con modelos contemporáneos. La lotería, incluso, ha



Cartones y barajas de la lotería mexicana de diseño, 1996, Galera Mexicana de Diseño.

permitido representar al juguete dentro del juguete. En mi infancia tuve cartones con imágenes de juguetes tradicionales mexicanos donde se podía ver un gallito de palma con plumas pintadas de brillantes colores, el trompo, el balero, la jaula de carrizo con un pajarito de madera en su interior, la muñeca de trapo, el tambor de hojalata y, en lugar de la muerte, una calaverita de azucar. Lamentablemente, no conservo una sola carta; temo que todas fueron a dar a la basura.

En los albores del siglo XXI el juego de cartas y planillas se utiliza lo mismo para educar a niños sordomudos que para enseñar español a niños indígenas o enseñar a leer y escribir en las lenguas autóctonas, facilitar el aprendizaje de las matemáticas o de las reglas gramaticales sin perder su carácter netamente lúdico.

¿El lenguaje, en la lotería, se reduce al número, el texto o la imagen? Definitivamente no. Uno de los atractivos de este juego es la combinación de lo oral con lo escrito y dibujado. Es bien sabido que la cultura mexicana, y buena parte de la latinoamericana, ha sido predominantemente oral. Los mitos, las leyendas y las tradiciones se han transmitido de padres a hijos a través de la palabra.

Quienes tienen o tenían locales de lotería en las ferias debían poseer una gran habilidad de palabra. A lo largo de las décadas se integraron al cuerpo social de pregoneros que conforman la cultura popular y entre los que se encuentran vendedores ambulantes con su ¡Como una oferta, como una propaganda...!, los artesanos a domicilio con sus ¡tubos, caños, bombas viejas que destapaaaaaaaar! o los famosos mero-licos ¡Qué no le digan que no le cuenten...! Personajes que han hecho de la voz su instrumento primordial de trabajo y del ingenio su máximo medio publicitario.

El que "canta" las cartas de la lotería en una fiesta pública o en un establecimiento, casa de vecindad, celebración de barrio, etcétera, adquiere fama por el volumen y la claridad de su voz y por su don para captar la atención del público. En los tiempos previos a la televisión, los pregoneros, incluidos los gritones de la lotería, estaban enterados de las últimas noticias y podían emplear el juego para satirizar a los personajes del momento o publicar indiscretamente algunas intimidades de los habitantes de la comarca. Pero, sobre todo, era indispensable que fueran maestros en

el manejo del doble sentido del lenguaje, la retórica, el retruécano comúnmente conocido en México como albur. Saber decir sin decir era justo lo que le ponía emoción al juego.

Cuando tiraban la carta con una de las figuras para que la gente reconociera si la tenía en su planilla el “gritón” usaba frases pícaras, divertidas, con el fin de dificultar la identificación de la imagen o simplemente como broma. Así, el sol podía convertirse en “la cobija de los pobres” y el gallo en “el que le cantó a San Pedro”. También se emplearon recursos de la lírica popular como refranes “**CAMARÓN** que se duerme se lo lleva la corriente”, “el que es **PERICO** donde quiera es verde”, “cuando el **TECOLOTE** canta el indio muere” o “el que es buen **GALLO** donde quiera canta”. Pero los cantores tuvieron sus creaciones propias cargadas de folklore en frases como “**SOL** cachetotes de gringo”, ...

Les recuerdo, sin embargo, que el juego era para niños y para adultos, por lo que había que mantener la atención de ambos y era fácil encontrar frases muy pícaras con tintes claramente eróticos que podían ser comprendidos por los infantes de forma totalmente inocente. Por ejemplo “el **NOPALITOS** que con los toques de picardía era cantado como el **NO PALITOS** haciendo evidente referencia a la impotencia masculina; “el **TREN** que corría y te re... cogía”, que empleaba la figura de la máquina locomotora como símbolo fálico y convertía al hecho de portar o transportar en el acto sexual. La creatividad no siempre se reducía a pequeñas frases. Poemas completos nacieron de la agilidad mental de los cantores. Para muestra un botón, **EL PARAGUAS**, fue cantado por un pregonero no mexicano, sino guatemalteco, recurriendo a una adivinanza:

En las manos de las damas
casi siempre estoy metido,
unas veces estirado
y otras veces encogido.

Supongo que esta redondilla no requiere de más explicación.

La lotería entró en el ámbito de la literatura primero con su aportación directa a la lírica popular; después, por medio de los historiadores, los antropólogos y los creadores de las letras. Se han escrito novelas, cuentos y ensayos inspirados en este juego. La lista sería interminable, pero puedo mencionar algunos como *Siete cuentos y una crónica* de Pérez Gordillo; Eugenio Aguirre y su *Lotería del deseo*; de Claudia Marcucetti Pascoli, *Historias de rifas diarias: lotería!*; la *Lotería de cuentos* de varios autores, y de Vicente Leñero *Lotería, retratos de compinches...*

Casi para terminar, me pregunto ¿cuál es la situación de la lotería mexicana hoy? Como todo lo que tiene que ver con la cultura y las tradiciones populares enfrenta una paradoja. Por una parte, los efectos de la globalización, el mercantilismo, la pobreza (especialmente rural) y la migración parecen condenarla a la extinción. En lo público, muchas ferias patronales y celebraciones regionales están en decadencia o en fuerte transformación. La gente parece preferir las también tradicionales peleas de gallos, los espectáculos con estrellas de televisión o los juegos mecánicos.

En lo privado, el nintendo, x-box o cualquiera de sus variantes proporcionan a niños y jóvenes una diversión tan ágil como efímera y muy a la moda, además de la

televisión, la computadora o el DVD parecen dejar poco espacio a los antiguos ejercicios lúdicos. Si a eso agregamos que los padres ya no tienen mucho tiempo para jugar con sus hijos y que los abuelos, ya agotados, educan (o intentan educar) a los nietos, resulta un panorama poco alentador, ya que las cadenas de transmisión oral parecen estar un tanto desarticuladas.

Del otro lado de la moneda, algunos emigrantes (del campo a la ciudad o de México al extranjero, principalmente los Estados Unidos) se empeñan en conservar usos y costumbres, entre los que se encuentran los juegos. Hay quienes se han empeñado en actualizar las formas de practicarlos; por ejemplo, la lotería mexicana se puede jugar por internet, aunque no se pueda comparar con el deleite de la lotería cantada por un experto gritón. Este juego de azar lucha por su permanencia incluso en el campo legislativo. Entre las reformas presentadas al congreso para autorizar la creación de casinos en México está la propuesta de que haya locales públicos dedicados a la lotería mexicana con la condición de que paguen un impuesto al municipio correspondiente. Organizaciones de empresas turísticas en algunos estados de la República, como Nuevo León, solicitaron todavía el año pasado que se aprobaran las reformas para poder incluir este juego entre los atractivos regionales.

A todo esto ¿qué es la lotería y cómo se juega? La lotería mexicana, generalmente, consiste en dos paquetes de cartones, el primero lo integran las planillas divididas en casillas; cada una de ellas tiene tres elementos: un número, una figura y el nombre de la figura. Estos tableros combinan 16 de un total variable de imágenes que en el caso de la lotería de Campeche son 90, pero puede cambiar. Es conveniente que las planillas no repitan las combinaciones de figuras para evitar los empates hasta donde sea posible; aunque en las ferias, por el alto número de jugadores, se suelen repetir los cartones.

El segundo paquete lo conforman cartas con el total de las representaciones individuales. Su tamaño suele ser mayor que el de las casillas de los tableros, para que resulten visibles desde cualquier punto de la mesa de juego.

Hay un tercer elemento indispensable para jugar: los marcadores de casillas. Estos pueden ser fichas, monedas o semillas. Los frijoles son los marcadores más frecuentes.

El juego se practica, cuando menos, con tantos tableros como jugadores, aunque algunos llegan a jugar con dos o más planillas. Incluso hay quien presume de jugar hasta con seis, lo cual no me consta.

Además de los jugadores, es necesario contar con el que "grita" o "canta" las figuras. Como ya dije anteriormente, este papel debe desempeñarse con gran claridad de voz y facilidad de palabra para no dar motivo de queja a los contendientes porque no hayan entendido cuando "cantó" una imagen pero también para complicar un poco la identificación inmediata de la misma.

El juego consiste en marcar las casillas que va "cantando" el gritón y, en la variante más común de esta práctica, gana quien llena primero su planilla completa, si bien existen otras, como ganar algún premio cuando se completa una línea horizontal, vertical o diagonal. En cualquier caso, las reglas deben aclararse antes de iniciar la partida ■