

# **D** ZAHUINDANDA

Espacio para la Difusión Cultural de la Mixteca. Invierno 2004 Año 2, Número 3

## **CÓDIGES MIXTECAS**

Lic. Rufino Palacios Cruz

## **YUCUCANO**

Lic. Miguel Narváez Ramón

## **LA VIOLENCIA HACIA LOS ANCIANOS**

Lic. Isabel Betanzos Palacios

## **EL JUEGO DE LA PELOTA MIXTECA**

Ing. Fidel Salazar Rosales

## **POESÍA MIXTECA**

Profr. Antonio Aquino Caballero

## **EL ORIGEN**

Lic. C. Aurora Carrillo González

## **CUENTO**

Lic. Murad Musalem

Historia  
Sociedad  
Cultura



Corazón de Esmeralda del Pueblo de la Lluvia  
Códice Selden II

**San Miguel Achiutla**



## Directorio

### PRESIDENCIA

Lic. Miguel Narváez Ramón

### COORDINACIÓN

Lic. Rufino Palacios Cruz

•

### ADMINISTRACIÓN

C. Leonor Ortiz Miguel

•

### PUBLICIDAD

Lic. Hugo Montes Rosas

•

### REDACCIÓN

Profr. Enrique Betanzos Aguilar

•

### CORRECCIÓN

Ing. Diana Elías Palacios

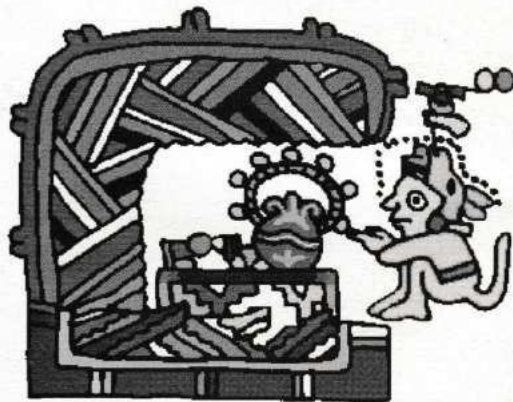
•

### COLABORADORES

Ing. Froylán Ortiz Pérez  
Sr. Alfredo Ortiz Palacios  
Sr. Jesús Betanzos Palacios

## Índice

<b>La Portada</b>	2
Lic. Rufino Palacios Cruz	
<b>Editorial</b>	3
Profr. Enrique Betanzos Aguilar	
<b>Códices Mixtecas</b>	4
Lic. Rufino Palacios Cruz	
<b>Yucucano (Cerro Grande)</b>	8
Lic. Miguel Narváez Ramón	
<b>Ceremonias de Matrimonio</b>	12
Lic. Enrique Betanzos Aguilar	
<b>La Lengua Mixteca</b>	15
Lic. Enrique Betanzos Aguilar	
<b>Palo Santo (El Cazahuate)</b>	17
Lic. Saúl Jiménez Crispin (†)	
<b>El Origen</b>	23
Lic. Celia Aurora Carrillo González	
<b>Científica y Legal</b>	25
Lic. Murad Musalem	
<b>POESÍA</b>	
<b>Achiutla</b>	26
Profr. Antonio Aquino Caballero	
<b>Mi Patria</b>	26
Enrique Blanc Zamora (†)	
<b>Introducciones sobre los cantos y las canciones</b>	28
<b>La violencia hacia los ancianos, un problema menospreciado</b>	30
Lic. Enf. Isabel Betanzos Palacios	
<b>El Juego de Pelota Mixteca (Del reglamento)</b>	33
Ing. Fidel Salazar Rosales	
<b>Otros comentarios</b>	39
Lic. Celia Aurora Carrillo González /Lic. Enrique Betanzos Aguilar	



## Corazón de Esmeralda del Pueblo de la Lluvia

El Dios más importante de los mixtecas estaba en Achiutla y era YOZTALTEPETL, (en mixteco lo designaban con el nombre de Nuhu Ininuu), en español lo llamaron "CORAZON DEL PUEBLO" ó "ALMA DEL MUNDO".

Algunos historiadores lo comparan con Tezcatlipoca y otros con Quetzalcóatl, lo que es más acertado. "Era una esmeralda tan grande como un grueso pimientero de esta tierra, tenía labrada encima una avecita, o pajarillo, con grandísimo primor, y de arriba abajo enroscada una culebrilla con el mismo arte, la piedra transparente que brillaba desde el fondo, donde parecía como la llama de una vela ardiendo; esa antiquísima alhaja es muestra de que no había memoria del principio de su culto y adoración..."

El Cronista Francisco de Burgoa lo llamó "CORAZÓN DE ESMERALDA DEL PUEBLO DE LA LLUVIA", estoy de acuerdo con él porque los mixtecas de esta región trabajaban de forma notable la Orfebrería y entre sus principales elementos de trabajo, destacaban el oro, la plata, la esmeralda, el jade y el cristal cortado entre otras.

Un dato desafortunado es el que Burgoa nos cuenta que fue destruido por el fraile dominico, Benito Hernández, pulverizándola completamente.

### FUENTES DE INFORMACIÓN

BURGOA, Fray Francisco De. *Geográfica Descripción*, Tomos I y II, Talleres Gráficos de la Nación, México, 1934.

MÉNDEZ Aquino, Alejandro. *Historia de Tlaxiaco*. México, 1985, 321 pp.

En esta ocasión y apoyándose básicamente en el ámbito prehispánico de la región mixteca, comienza el Licenciado Rufino Palacios Cruz, quien vuelve a sorprender con una investigación inédita acerca del Dios más importante de los mixtecos "Corazón de Esmeralda del Pueblo de la Lluvia", continúa ampliando los Códices Mixtecos, tema que en números anteriores cobró suma importancia, en esta ocasión hace una descripción detallada de su contenido fonético y artístico, explicando particularmente los referidos a la región de la Mixteca Alta; el siguiente artículo alude al principal investigador y explorador de esta zona, Alfonso Caso, quien visitó San Miguel Achiutla en busca de la "Montaña que Escupe" (Yucucano), con el fin de aclarar dudas sobre el origen del primer hombre mixteco. Por otra parte, se detallan los procedimientos prehispánicos para efectuar las ceremonias de matrimonio; un texto que no se debe pasar por alto es el referente a la "Lengua mixteca", pues siendo esta revista una fuente confiable para la comunidad mixteca, resulta necesario saber más acerca de su propia lengua.

A continuación se presenta una investigación referida a un árbol representativo de Achiutla, el Cahuate, contiene su descripción, usos y cualidades míticas. El espacio literario lo inicia "El origen", relato que nos hace reflexionar acerca de la indiferente vida en la ciudad; "Achiutla", de Antonio Aquino Caballero y "Mi Patria", de Enrique Blanc

Zamora (†) son poemas que enarbolan nuestra región oaxaqueña, por su parte "Científica y Legal", de Murad Musalem llena el espacio cultural que la revista pretende difundir. Siguiendo esta línea artística se presenta una breve reseña de los cantos y canciones mixtecas y, no podía faltar: La canción mixteca en su lengua original y en español.

Como artículo informativo aparece "La violencia hacia los ancianos, un problema menospreciado", en un país, aparentemente de jóvenes, el sólo título nos invita a conocer qué está pasando con todo ese sector de la población que parece exiliada y, en la mayoría de las ocasiones, olvidada.

Por último se cierra con una breve reseña de la presentación del segundo número de esta revista en el D. F. (2003), titulada "San Miguel Achiutla en el Distrito Federal", evento que demuestra el interés y la preocupación del grupo editorial por ampliar sus horizontes y acercarse a los residentes del pueblo en el D. F.

Haber llegado hasta aquí rebasa las expectativas que nos habíamos fijado, pero al mismo tiempo pone de manifiesto que la difusión de la historia y cultura de un pueblo no puede darse el lujo del conformismo, mucho menos en un país y una época de excesiva desinformación y escasa culturización.

# Códices Mixtecos

Lic. Rufino Palacios Cruz

Los códices mixtecos, históricos en su totalidad, aunque con inclusiones mitológicas porque se ocupan de hechos relacionados con los gobernantes de la Mixteca que descendían, según su concepción, de los dioses, son cartas genealógicas, en las cuales se incluye variada información adicional en relación con hechos que justificaban la realeza de

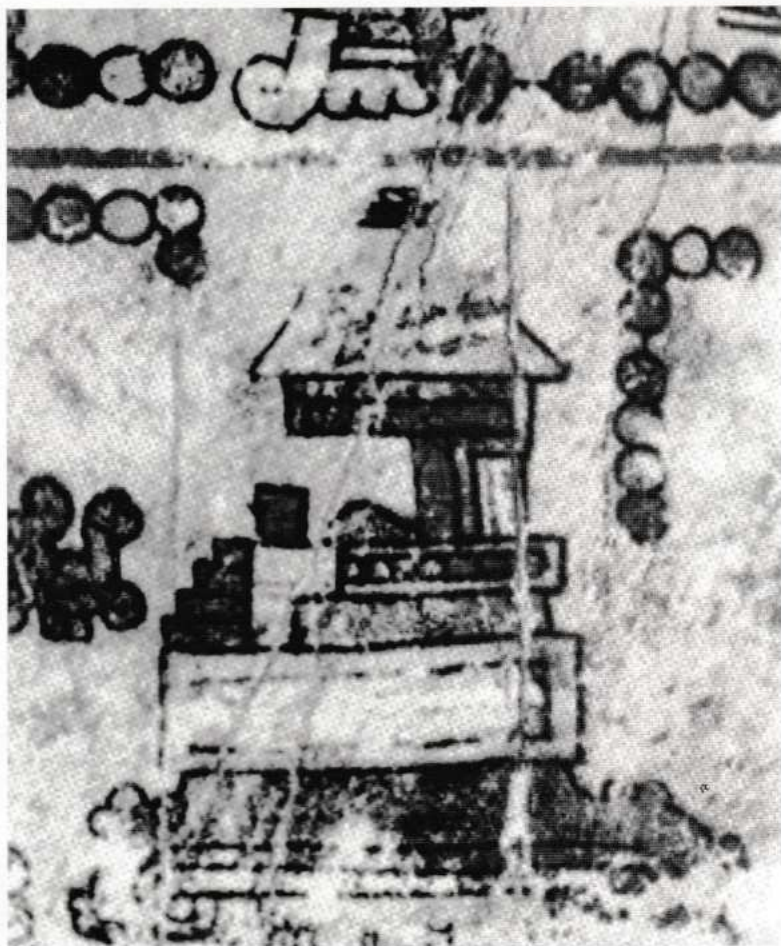
los señores. Son verdaderas historias dinásticas de los "reyes" y de los "reinos" de aquella región.

En esos códices, aunque con mucho más datos que en el azteca, la composición glífica tiene también la función para contar; de ahí su nombre, *naandey* (memoranda). Servían para que el intérprete declarara todos los acontecimientos

históricos relacionados con esos gobernantes, desde que se habían instalado en el señorío por voluntad divina. Allí se incluye su origen, su descendencia, sus enlaces matrimoniales, educación, exaltación al gobierno, expediciones, conquistas, alianzas, cultos y ritos que cumplían; en general, las costumbres de ese grupo importante, su muerte y mucha información más, hasta completar un amplio y auténtico inventario histórico-cultural de ese grupo mesoamericano.

Son, por lo tanto, muy descriptivos y abarcan muchos asuntos al mismo tiempo; esto los hace hasta cierto punto diferentes de los otros códices mesoamericanos. Están saturados de elementos pictográficos y, en buena medida, de fonetismos. Los registros fonéticos de estos manuscritos mixtecos han dificultado en principio su interpretación, porque aun no se llega a identificar ampliamente con la lengua mixteca prehispánica.

Esto es lo que llevaba a Alfonso Caso a afirmar que ya se podían leer, pero aún no traducir. Sin embargo, este uso abundante de elementos fonéticos los ha enriquecido plásticamente, sobre todo en la representación de los nombres de lugar



*Códice Colombino*

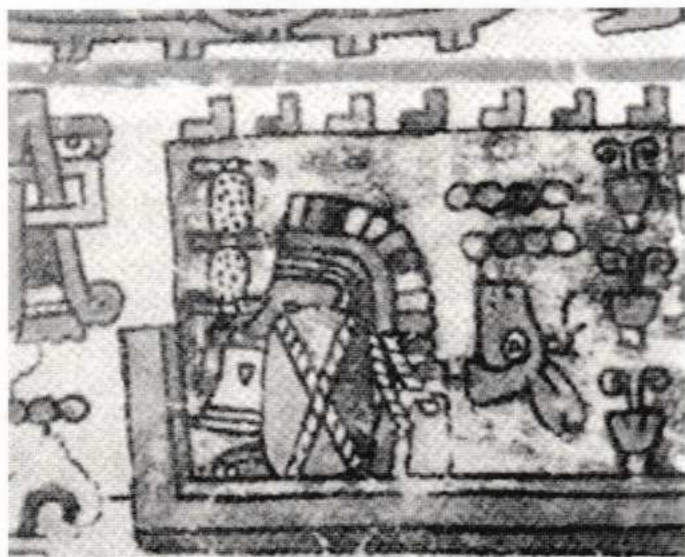
Escena de la lámina IV. Aparece aquí el topónimo Cerro de la Casa, un templo adonde ha ido el famoso señor de la Mixteca "Ocho venado, garra de tigre" a ofrendar incienso. Este códice de la Mixteca de la Costa está dirigido por una paleta de colores claros, lúcidos.

y de los segundos nombres de los personajes; éstos y aquéllos aparecen cargados con gran cantidad de elementos plásticos, magistralmente distribuidos, que en apariencia sugieren una intención decorativista, lo cual no sería extraño porque la plástica mixteca está caracterizada por esa intención: en la arquitectura, las grecas; en la cerámica, los finos diseños denominados, precisamente, tipo códice; en el tallado en huesos y en la orfebrería. Los símbolos fonéticos tienen la función para vocablos o palabras, muchas veces distintos de la representación, pero diseñados con elegancia y pintados en colores también simbólicos. De esta manera, los señores se identifican por su nombre calendárico y por uno o más nombres secundarios que son los que se expresan fonéticamente.

Estos manuscritos se estructuran en espacios limitados, demarcados con precisión, por lo general uniformes, que se suceden formando bandas dispuestas horizontalmente o verticalmente. Esta estructura les comunica monotonía que se rompe en ciertas partes de

algunos de ellos; tal es el caso del Nuttall y del Vindobonensis. Las bandas están expresamente separadas por líneas rojas, cuyos extremos se abren en forma alternada para dar a la superficie extensa continuidad, multiplicándola muchas veces. Esto determina una peculiar composición que es la que establece la forma de lectura, llamada boustrofedón, cuyo dibujo es el que traza el arado con su ir y venir en la roturación de la tierra. Según apunta Westhein, esta estructuración de la superficie de esas cartas genealógicas transformó en ellas la concepción de la imagen. Así composición e imagen son singulares en los códices mixtecos; nos permitimos asegurar que también la escritura, debido al fonetismo del registro. Por estas razones, estos códices muestran una concentración de imágenes sucesivas, recargadas, lo que aumenta con los cronogramas que llevan intercalados.

La realización de las pinturas es de dibujo esmerado, sumamente preciso y cuidadoso, obra de refinados tlacuilos mixtecos que manejaron el pincel con habilidad, seguridad y maestría; este dibujo se ve enriquecido por la imaginación



*Códice Bodley*

Detalle de este toníndeye mixteco que representa el sepelio del afamado "Ocho venado", gobernante de tres importantes señoríos de los mixtecos. Este toníndeye (memorandum, códice) se caracteriza por un mayor conglomerado de registros de hechos y personajes.



*Códice Bodley*

Esta pequeña parte de la lámina 14, banda III, registra el dato del nacimiento y matrimonio del gobernante el señorío "Mono" de la Mixteca. El diseño se realizó en angostas bandas cuya "lectura" se hace de dos en dos láminas.

El pintor aglomeró en él copiosa información. No obstante, la representación es clara y el dibujo es firme; todo el registro destaca bien a pesar del colorido poco contrastado.



*Códice Nuttall*

La lámina 72 de este códice histórico genealógico mixteco representa doce cabeceras de la Mixteca conquistadas. Los toponímicos fueron registrados con elegancia, colorido y versatilidad únicos; pero con estricto apego al código iconográfico.

representativa de los elementos componentes; figuras teomorfas, antropomorfas y zoomorfas; glifos y escenas. La representación humana, aunque sujeta a constantes formales, adquiere especial valor porque queda liberada de la acostumbrada rigidez, debido a la forma en que están concebidos los brazos y las manos, en actitudes variadas, de gran expresividad, lo que sugiere una intención mayor que la puramente plástica; tal vez se trató de representar la comunicación o la actuación de los personajes, que así adquieren vida.

La variedad de los colores no es igual en todos los códices. El colorido es rico y brillante en los códices Nuttall y anverso del Vindobonensis, en

tanto que es estridente en su reverso; en el Colombino y el Becker es más luminoso y en el Bodley, Selden II y Becker II es fuerte, pero sombrío.

El Nuttall es uno de los más bellos por su dibujo preciso y firme y por la gran expresividad de los personajes, inducidos de movimiento, lo que contrasta con la rigidez, no en general pero abundante, del arte prehispánico. A pesar de la composición en bandas verticales que cortan a veces a la unidad de los temas, el tlacuilo logró expresar grandes concepciones, como la reunión de los señores de la Mixteca ante su señor conquistador, 8 Venado, que ocupa quince páginas (de la 52 a la 67); o bellísimas escenas particulares

entre las que destaca la de la página 69, donde se representa un sacrificio en el que la serpiente de fuego recoge a nombre del dios Sol el corazón que se le está ofreciendo; participan en la escena una águila y un jaguar, símbolo de la dinámica cósmica. Por esta y otras escenas, el Nuttall es uno de los códices de mayor calidad plástica.

El Vindobonensis es uno de los códices de mayor longitud y está entre los de mejor expresión plástica; es probable que sea uno de los más recargados de imágenes, al grado de que tiene páginas con una interminable sucesión de registros que llegan a hacerlo fatigoso, aunque eso se atenúa por el decorativismo y colorido de las representaciones. El dibujo es preciso, aunque muy caligráfico, y la variedad de colores es fuerte y contrastada en azul, rojo, negro, verde, ocre, café y gris.

El Colombino y el Becker I son de menor tamaño, constituyen dos códices extraídos del que originalmente fuera solo uno; las pinturas ocupan el anverso de las respectivas tiras de piel de ciervo; el primero tiene un dibujo de menor calidad y está pintado en colores más claros, luminosos y brillantes que los demás. La composición está arreglada en tres bandas horizontales y el tema trata de acontecimientos referentes a la vida del conquistador de la Mixteca, el señor 8 Venado de Tilantongo y de Teozacualco y sus relaciones con el cacicazgo mixteco de la Costa, Tututepec, al que logró incorporar sus cacicazgos originales. Ambos son códices históricos que, como tales tiene: la misma estructura y características que los otros pertenecientes al grupo.

El Bodley se caracteriza por la monotonía de sus bandas horizontales, que van de dos en dos páginas, lo que alarga las superficies pintadas, y por el colorido, que es poco contrastado. En cambio, el Selden II también está diseñado en bandas, solo que dispuestas transversalmente al eje del códice y, por lo tanto, el arreglo de las imágenes y el sentido de la lectura es vertical, y tiene dibujo



*Códice Selden II*

Parte de las ofrendas hechas al templo de Quetzalcóatl por el señor "diez Caña, Águila de fuego", que pretendía propiciar su ascenso al señorío "Montaña que escupe". A pesar del esquematismo del diseño, en los animales aquí representados se aprecia cierto realismo.

preciso, de diseños elaborados, caligráficos. El colorido, de pocos valores, es fuerte y vigoroso. Las dos últimas páginas (realizadas cuando los españoles ya se encontraban en territorio oaxaqueño) presentan información referente al período comprendido entre 1520 y 1556.

# Yucucano (Cerro Grande)

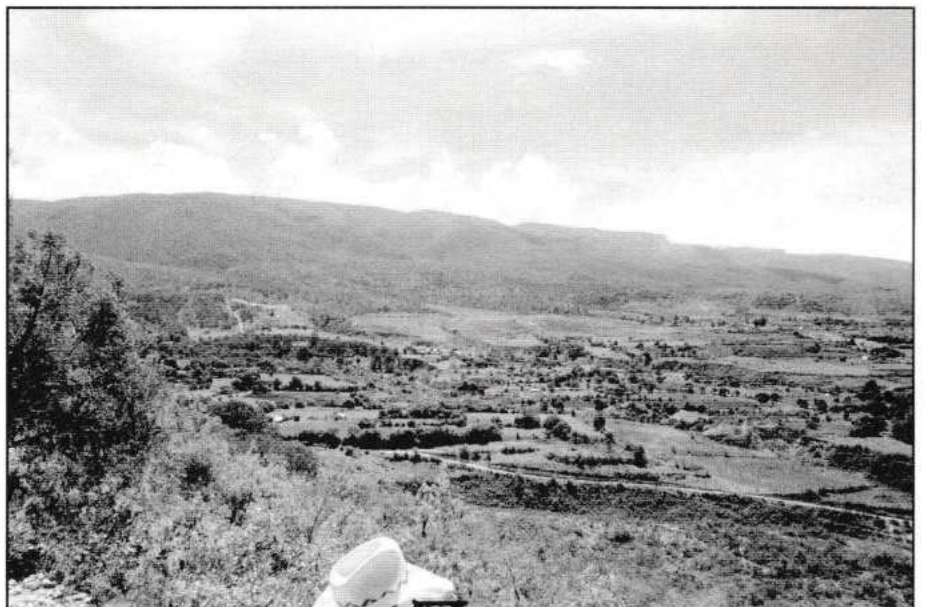
Los Arqueólogos, estiman que hace aproximadamente siete mil años, se establecieron los primeros pobladores en ÑUU NDECU, hoy San Miguel Achiutla; conocido también como la "CUNA DE LA RAZA MIXTECA". El lugar no lo eligieron al azar, sino con conocimiento de causa, ya que ellos, fueron grandes astrólogos y sacerdotes clarividentes de gran prestigio en mesoamérica y en el mismo imperio azteca.

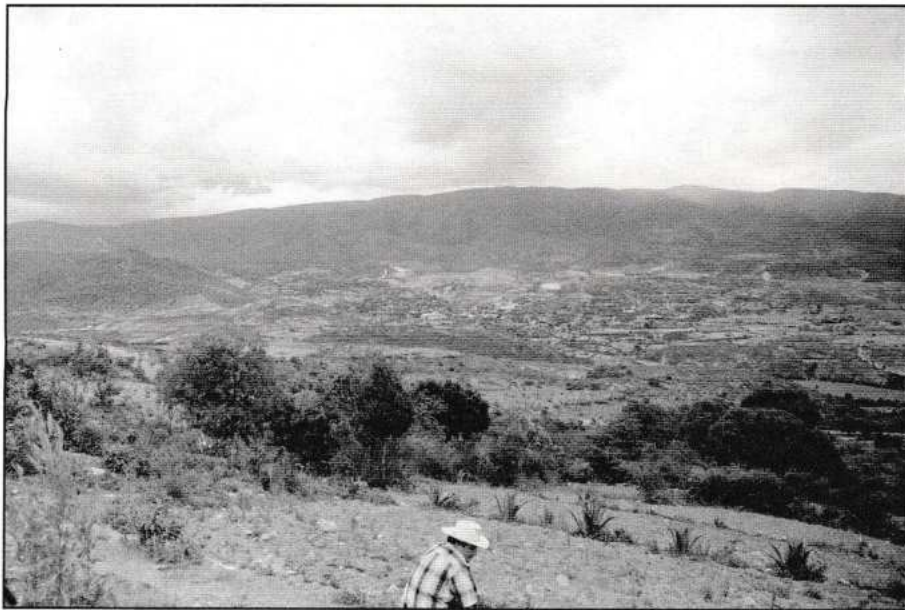
Además, Achiutla fue un estratégico lugar que contaba con abundantes recursos naturales, con gran flora y fauna de infinita variedad, numerosos ríos, peligrosos pantanos y ciénegas; donde tenían su hábitat peces y aves acuáticas, por lo que consideraron que tenían garantizada su dieta alimenticia. Yucucano o Cerro Grande, es una imponente cordillera que en la parte más alta se alcanzan a divisar los volcanes: Popocatepetl y el Pico de Orizaba; a esta misma montaña la bautizaron los **Mixtecos** prehispánicos con el nombre de la "MONTAÑA QUE ESCUPE", este nombre es con el que registraron en sus códices (Bodley-19.1).

Al respecto el Maestro Alfonso Caso, dice en su obra de "REYES Y REINOS DE LA

MIXTECA". "Los principios de la historia mixteca concuerdan con lo que sabemos de otros lugares de Mesoamérica, también entre las naciones: Mayas, Quichés y Cakchinquiles, como entre los Nahuas y, según vemos ahora, los mixtecos consideraban que su origen estaba en la mítica CHICOMOZTOC. "Por su parte el códice Selden hace nacer al primer Señor donde deriva la genealogía de la MONTAÑA QUE ESCUPE, del cerro del jade y oro, por el golpe de unas flechas que disparan al Sol y Venus (una forma de Quetzalcóatl)".

Y hablando de flechas disparadas al Sol, es precisamente la montaña que tiene relación con la leyenda del flechador del Sol, la que a continuación se narra: "Se sabe que el protagonista de la Leyenda del Flechador del sol, fue el guerrero, el sacerdote y gobernante DZAHUINDANDA; el cual, tenía su reinado en ÑUU NDECU hoy Achiutla, quien consideraba que el sol era el enemigo a vencer, pues éste con sus rayos calcinaba la tierra y abatía a los seres, y siendo un valiente guerrero lo desafió, dirigiéndose a la parte más alta de la montaña que escupe o Yucucano, montando sus flechas de su yaljabá a su arco, comenzó a disparar sus dardos incansablemente contra el sol; cuando en la tarde que el sol enrojecía, juzgó que lo había herido y que moría guardándose en su casa, dejándole la tierra para que su reinado fuera el más poderoso de la Mixteca".



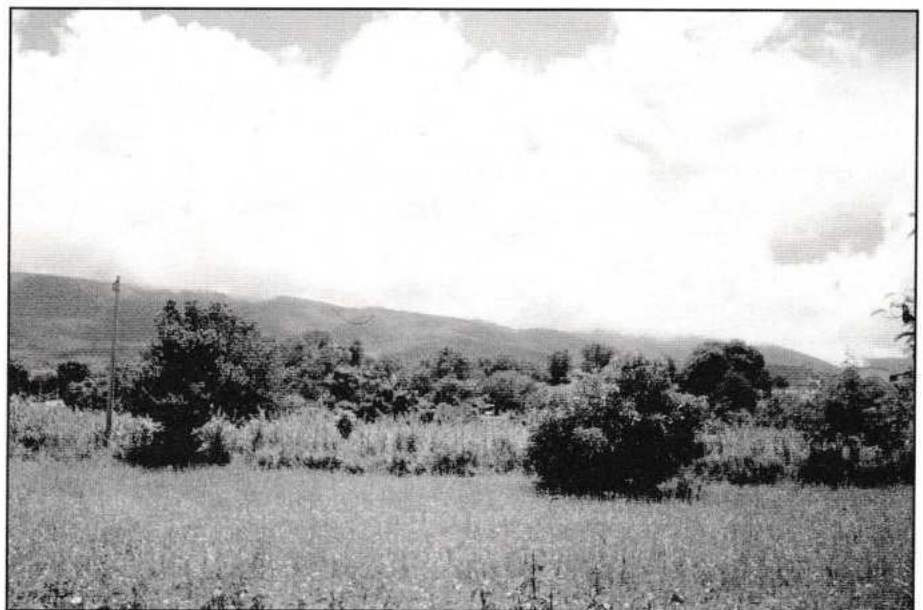


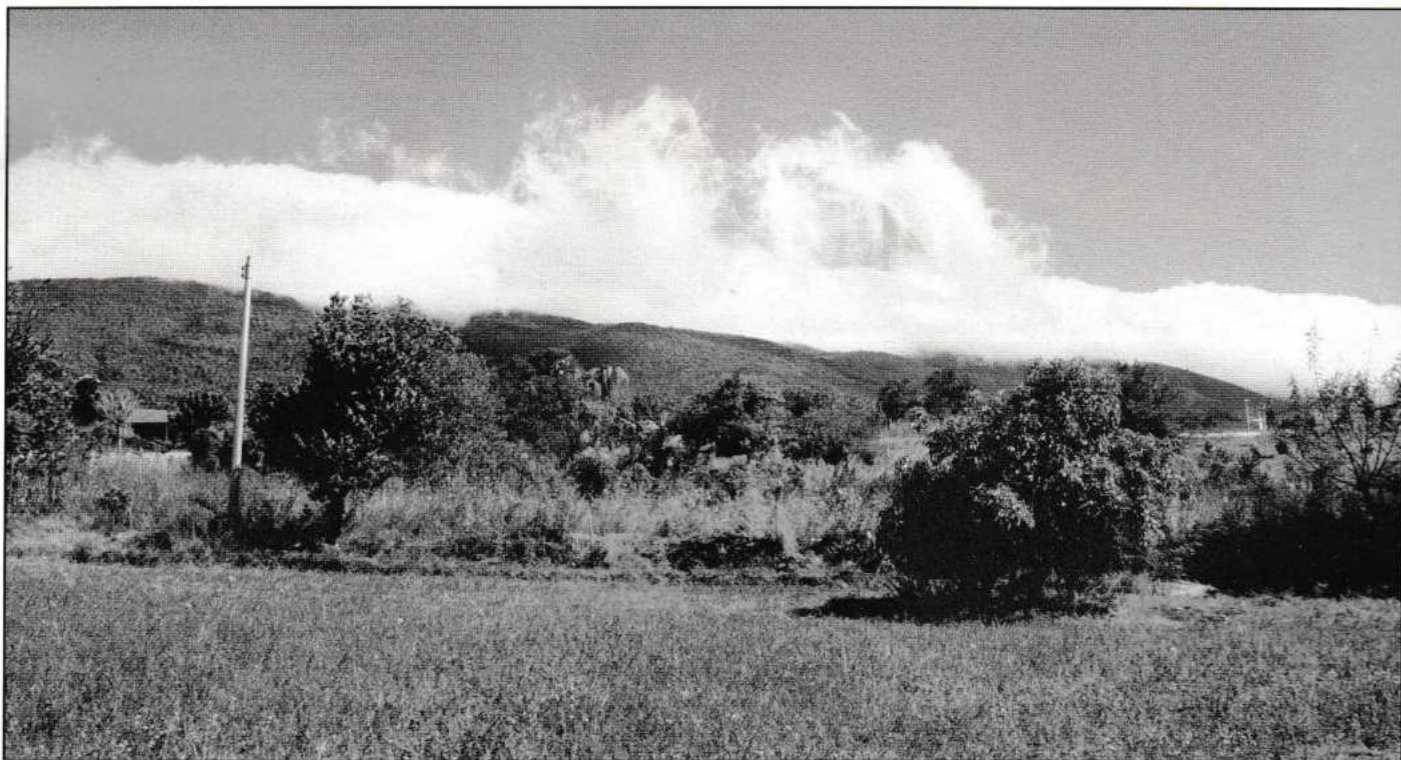
Se cree que esta leyenda es símbolo de la lucha del conquistador con los habitantes nativos, a quienes hay que dominar para tener la posesión de la tierra. En la primera etapa de la conquista y evangelización, los habitantes de Achiutla fueron salvajemente oprimidos y finalmente sometidos, porque consideraban que como gobernantes y sacerdotes famosos en la nación mixteca, repercutiría a favor de los conquistadores; sin embargo, encontraron gran resistencia, prefirieron escapar y huir con todo y sus Dioses hacia las cuevas o a la gran selva que fue y actualmente lo es, el Cerro Grande (Montaña que Escupe). Muchos murieron en estas aventuras de exilio, pero también muchos sobrevivieron a la adversidad; fueron los que dejaron huellas por las construcciones prehispánicas que se pueden encontrar a lo largo y ancho de dicha montaña, lugar que hasta la fecha no se ha explorado por el Instituto Nacional de Antropología e Historia.

En el año de mil novecientos sesenta y cinco el Maestro Alfonso Caso, famoso investigador y explorador, conocedor profundo de los códices y de los vestigios

arqueológicos de la Cultura Mixteca, llegó al municipio de San Miguel Achiutla, preguntando a las autoridades y personas de mayor edad por la Montaña que Escupe, las personas conocedoras de los parajes y montaña del municipio le contestaron que solo conocían el Cerro grande o Yucucano, donde el viento tiene su casa, debido a que en el paraje denominado "CABASANTO", existe una especie de cráter que en vez de arrojar ceniza, humo o lava, arroja aire; dicho cráter realiza dos operaciones, aspira y exhala el aire con una fuerza que es muy peligrosa para las personas si se acercan al citado cráter.

En el mes de febrero y marzo de cada año, desarrolla toda su potencia, siendo muy destructivo pues en varias ocasiones ha arrojado al suelo y a varios cientos de metros los techos de láminas de las casas; también en dichos meses se acumula cantidad de nube como si fuera una gran cantidad de nieve en toda la cumbre de la cordillera, dividiéndola y desplazándola a gran velocidad, una parte hacia el norte y la otra hacia el sur; separación que se realiza precisamente en donde se encuentra el cráter.





Después de haber escuchado dicha explicación, el maestro Alfonso Caso, exclamó que había llegado al lugar preciso, para aclarar muchas dudas sobre el sitio donde tuvo su origen el primer hombre mixteco, decidió delimitar y declararlo zona arqueológica federal al lugar que él consideró residencia del gobernante más famoso de los mixtecos DZAHUINDANDA; prometiendo al pueblo de Achiutla que pronto se iniciarían los trabajos de exploración y estudio.

Esta promesa lamentablemente no la pudo cumplir, pues el día 30 de Noviembre de 1970 falleció; sin embargo, San Miguel Achiutla le vive agradecido porque gracias a sus valiosas gestiones ante el Presidente electo el señor Lic. Luis Echeverría Álvarez, se construyeron dos puentes, un vado y

un tramo de carretera, que conectó a la comunidad con la red de carreteras de la región y del país.

Con la muerte del Maestro Alfonso Caso, la nación Mixteca, perdió a su más grande investigador, dejando inconclusa su obra y también quedó pendiente aclarar sus dudas que en la secuencia de sus investigaciones se le habían presentado. Fue un distinguido arqueólogo que se dedicó en cuerpo y alma a explorar y estudiar las culturas prehispánicas y principalmente a la mixteca, hasta la fecha y después de 33 años de su muerte, no han surgido de las nuevas generaciones de arqueólogos, investigadores de la calidad de Alfonso Caso a nivel Nacional, repercutiendo desfavorablemente en materia de exploración arqueológica. Achiutla es un ejemplo de ese rezago.

#### FUENTE DE INFORMACIÓN

CASO ALFONSO: *Reyes y Reinos de la Mixteca*. Edit. Fondo de Cultura Económica. Edición 1977. México D. F.

MARIN GUILLERMO: *Monte Albán*. Edit. Tlatocan. Primera edición. Oaxaca, Oax. 1994.

INFORMACION ORAL DE GENERACIÓN EN GENERACIÓN Recabada por el Lic. Miguel Narvárez Ramón. San Miguel Achiutla, Tlaxiaco, Oaxaca.



## Alfonso Caso

**El más grande investigador  
de la región mixteca oaxaqueña**



# Ceremonias de matrimonio

Lic. Enrique Betanzos Aguilar

Cuando la princesa "6 Mono" sale de su tierra, se dirige al Lugar del Cráneo para poder entrevistarse con la señora "9 Hierba", pero esta vez no sería para pedirle el poder, sino venía para casarse.

Así se encuentran ambas señoras frente al Templo de la Muerte, y entre ellas aparece el que habría de convertirse en su esposo, "11 Viento, Tigre Sangriento" que era señor de un lugar llamado Bulto de Xipe, importante cabecera con la cual habría de concertarse una fuerte alianza al realizarse este matrimonio. En el Códice Bodley, se menciona que anteriormente él había estado casado con una princesa de Tilantongo que era media hermana de "8 Venado", y que tuvieron tres hijos, pero no se dice más. Al parecer, él tendría alrededor de cincuenta años cuando se efectúa el acuerdo de su unión con "6 Mono", quien tal vez para entonces todavía fuera una adolescente.

Con ello, vemos un ejemplo de cómo se efectuaban los arreglos matrimoniales, en donde los criterios como la diferencia de edades no se tomaban en cuenta, ya que ella se casaría con un hombre mucho mayor, y la situación contraria sería la de su madre, quien se casó con un sobrino menor que ella. Y cuando lo consideraban conveniente, se llegaba a concertar la alianza entre niños. Incluso la cercanía en el grado de parentesco tampoco era impedimento, ya que de hecho en estas historias existen muchos casos de casamientos entre tíos y sobrinos, primos y hasta hermanos. Mostrando una marcada preferencia por la selección de un sobrino para consorte. O sea que, "La aristocracia mixteca estaba realmente formada por una familia, y esto era necesario; pues el poder era de origen divino, ya que los fundadores de las dinastías eran descendientes de los dioses" (Caso, 1960:22) Entonces, lo que realmente importaba para elegir a una pareja se refería a su pureza de

sangre, tanto por la pertenencia a una casa noble de un reino importante, como de su ascendencia en línea directa con un antepasado mítico.



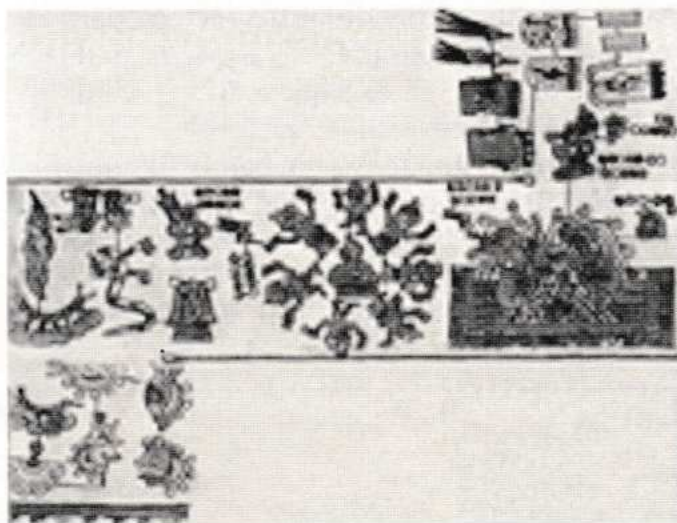
La sacerdotisa "9 Hierba" dirige unas palabras a la princesa "6 Mono", mientras el señor "11 Viento" escucha. Selden 6-IV.

En la escena que se aprecia en el Lugar Cráneo se encuentran los pretendientes sentados y levemente inclinados hacia adelante, como mostrando respeto a la señora "9 Hierba" que se asienta al pie de su templo. Ella está dirigiendo unas palabras a su protegida, a través de vírgulas que pasan por encima de "11 Viento" que está sentado en medio de ellas, hasta tocar la cabeza de la princesa. Lo que sumado al gesto de su mano - con la que muestra dos de sus dedos-, aparecería como si estuviera hablando de ellos dos, recomendando o aprobando su matrimonio. Pero es muy notorio que se dirige de manera especial a la princesa, como si se tratara de un acuerdo entre mujeres.

Esta situación resulta peculiar, ya que en el arreglo tradicional el novio era el que se dirigía a hablar con los padres de ella, y en su reino. Esta vez en el Selden, la petición se hace a su protectora y en su templo; es posible que esta solicitud se tuviera que hacer directamente a "9 Hierba", puesto que el novio pertenecía a un linaje contra el cual esta sacerdotisa había sostenido una guerra tiempo atrás, o sea que su protegida estaba

formando una alianza con el enemigo, situación que si bien no era inusual, posiblemente si requería de los permisos correspondientes.

Por ello, se le entregan ricos presentes por parte de los novios, entre los que se encuentran joyas de diferentes formas y materiales como una máscara y un corazón de piedras preciosas, unas cuerdas trenzadas, un abejorro y un colguije como el corte de un caracol, los tres posiblemente realizados en concha; un par de collares con hachuelas de oro; otras tres piezas muy elaboradas, un par de punzones de hueso incrustados en una figura serpentina con cabeza de cráneo humano –que es muy semejante a la que aparece en el Códice Nuttall, por lo que quizá se trata de una de las insignias de esta semidiosa–, y por último, un atavío femenino completo en rojo, el color de la realeza, con el quechquemitl de xonecuilli.

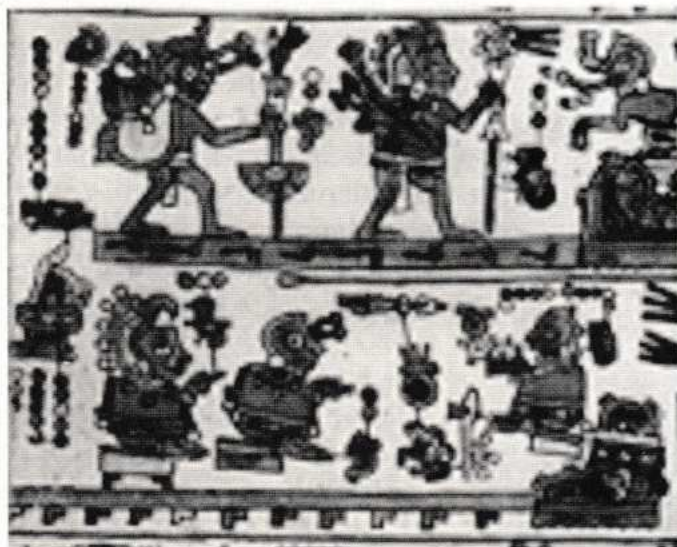


El ajuar real, el baño y danza en círculo. Así como los presentes de vestidos y joyas para la sacerdotisa. Selden 6-IV y 7-I, II.

Esto ocurre en un año 10 Caña, que Alfonso Caso ubica en el 1035 de nuestro calendario; cuando es aceptada la solicitud de matrimonio, y se procede a efectuar una danza en círculo, por parte de los novios, la sacerdotisa y otros cuatro personajes más, que llevan las manos en alto girando alrededor de un músico que toca un tambor largo o teponaztli. El casamiento en sí se representa como llevándose a cabo en la ciudad de "11 Viento" en Bulto de Xipe, hasta el año de 1038, tres años después de la petición.

No hay ninguna indicación de que ellos se frecuentaran durante este tiempo, pero se puede suponer que cada uno regresa a su reino a continuar con los preparativos de su boda; entre los que se menciona una especie de ajuar real o ceremonial, el cual está conformado por prendas femeninas y masculinas, a saber: un vestido o huipilli con un adorno de caracol, unas fajas o tiras de tela, probablemente dos mantos, un par de trajes rojos cortos y unos adornos de plumas.

Al estar constituido este lote por vestuario masculino y femenino de lujo, podemos pensar que se utilizaría para después del baño, o más bien que se guardaría para el día en que se celebrara la boda. Era tradicional que se transportase a la novia cargada a cuestras hasta el lugar en que habría de casarse –que en este caso se trataba del reino del pretendiente– o sea, a la ciudad de Bulto de Xipe.



Uno de los embajadores lleva a cuestras a "6 Mono". Previamente, el sacerdote de Xaltepec les ofrece joyas en pago por el servicio. Selden 7-II, III.

El matrimonio se representa por la escena convencional, de un hombre "11 Viento" y una mujer "6 Mono" –que aparecen sentados uno frente al otro, muchas veces sobre una estera símbolo del señorío, o de un friso con el topónimo o nombre del lugar donde está la sede de su gobierno, y donde se llevó a cabo la ceremonia. Esta imagen se refiere al momento mismo del rito, o cuando se quiere

expresar explícitamente que ocurrió esta celebración.



Casamiento de "6 Mono" con el señor "11 Viento" en el reino de "Bulto de Xipe". Selden 8-III.

En cambio, cuando se encuentran uno atrás del otro acaso ya estén casados, como cuando aparecen los padres de alguno de ellos; pero no siempre es así, más bien depende del contexto. Pues pueden ser miembros del mismo sexo los que estén uno frente a otro, tratándose entonces de una conferencia; y en otras ocasiones aparecen uno detrás del otro para mostrar una gama más amplia de actividades como sentarse, caminar, pelear, danzar, etcétera, o simplemente estar.

Aún se preservan algunas costumbres de este tiempo, pues en algunos matrimonios mixtecos en

Tilantongo: "Cuando deciden casarse, entonces el padre o el padrino del muchacho, (o) algún anciano respetable,...inician las gestiones correspondientes con el padre de la muchacha. Si no hay objeción, este fijará la fecha para entrevistarse con el novio- de uno a seis meses después de la gestión inicial.

El día de la cita, antes del amanecer, el novio envía mensajeros con regalos de aguardiente, mezcal y cigarrillos para el presunto suegro... (y) el padre de la muchacha señala un día, dentro de un plazo de varios meses después para anunciar el "formalizo".

El día señalado, la familia y los parientes de los novios se reúnen en casa de la muchacha. La familia del novio lleva el aguardiente y tal vez algún regalo, y tras las copas del ceremonial se fija fecha para la boda -en la iglesia, por supuesto, y con la consiguiente celebración-. La fecha se señala con dos o tres años de anticipación, para dar tiempo a los preparativos y a que la pareja se conozca mejor... Vimos... que esta es la costumbre indígena" (Butterworth, 1990: 120).

La relación de las antiguas ceremonias matrimoniales prehispánicas con las actuales, demuestran que las raíces de una raza se adaptan a la época, más no desaparecen.

Los antepasados venían del centro de lo que hoy en día es la República Mexicana. En el transcurso de varios siglos los hablantes del idioma otomangue se dividieron en varios grupos con distintas lenguas y culturas. Se dispersaron hacia las montañas del sur de México, a Oaxaca, cazando venados, guajolotes y otros animales y recolectando semillas, frutas y plantas. Encontraron valles regados por ríos en donde era posible practicar una agricultura primitiva. Construyeron aldeas y experimentaron con las semillas y plantas hasta encontrar las mejores para el suelo y el microclima de cada lugar. Con el desarrollo de la agricultura, su alimentación no fue tan precaria, entonces tuvieron tiempo para pensar, idear, planear y construir los centros ceremoniales cuyas ruinas se pueden ver todavía esparcidas en los suelos del estado de Oaxaca.

Después de la intensa actividad del período Clásico, los centros ceremoniales decayeron y la gente se dispersó en señoríos que competían el uno contra el otro para tener la preeminencia. Cada quien hablaba la lengua mixteca, cada quien a su manera porque estaban aislados en sus valles. Su manera de hablar era influenciada por los vecinos -triquis, amuzgos, cuicatecos, mazatecos, etc. Todavía su idioma era mixteco, pero los que viajaban por las montañas de valle en valle,

llevando los productos de un lugar a otro para intercambiar mercancías encontraron que cada vez era más difícil comunicarse con otros mixtecos. Cada grupo pensaba que su manera de hablar seguía siendo la más pura, la más correcta y todavía hoy en día vemos esta actitud.

Pasando los siglos, la lengua mixteca ha llegado a ser varias lenguas, dicen algunos autores, aunque hay otros que dicen que es una con muchas variantes o muchos dialectos. Un autor compara el idioma mixteco con los idiomas de Europa que se basan en el Latín pero que ahora son idiomas distintos y la gente no se puede entender si no los han estudiado. Por eso la comunicación entre mixtecos que viven en varias partes de la región es muy difícil por causa de tener tanta variación.

Los lingüistas cuentan aproximadamente 50 dialectos, variantes, o lenguas (como quiera llamarlo) del mixteco. Aunque los mixtecos han sido mercaderes desde tiempos remotos, parece que no se desarrolló un pan-mixteco, o sea una lengua franca mixteca entendible a todos. Quizás si la conquista por parte de los mexicas no hubiera acortado el crecimiento del poder mixteco hacia los fines de los años 1400, éstos habrían llegado a ser un grupo más unido. O si no hubieran llegado los españoles tan poco tiempo después de la conquista mexicana, quizás los mixtecos habrían combatido a los mexicas hasta formarse en una



tribu. No importa lo que pudiera haber pasado. Lo que hoy se ve es un grupo identificado como mixtecos por lingüistas, antropólogos, sociólogos y etnógrafos porque comparten un idioma, historia, costumbres y cultura, pero ellos no piensan en sí mismos como una tribu o una nación. Cada quien se reconoce como una persona de "X" comunidad.

"Está perdiéndose el idioma." Pues, que sí y que no. En el censo de 1990 hubo más hablantes de mixteco que en el censo de 1970. Por otro lado, el porcentaje de monolingües (gente que solo habla el mixteco) cayó trece puntos. Hay varios factores que están afectando el idioma. Las mejoras en los caminos y en la comunicación en toda la región mixteca están llevando el mundo a los mixtecos, también ellos pueden ir y venir con más facilidad, esto los pone en contacto con más gente que no habla mixteco. La construcción de escuelas ha permitido que más niños estudien pero, desafortunadamente, la educación bilingüe no es una realidad en la mayoría de las escuelas rurales. No hay suficientes maestros bilingües; casi no hay materiales bilingües. Algunas escuelas en lugares en donde la mayoría de la gente habla el mixteco no tienen alumnos suficientes para obtener un maestro bilingüe. ¿Quién mejor que ellos para beneficiarse de una educación bilingüe?

La migración ha causado mucho daño al idioma porque los mixtecos han encontrado un mundo afuera muy grande, en donde su idioma no les ayuda en nada. No solamente no sirve para comunicarse con los demás, también se les señala como "indio", lo que lo hacen como un insulto. Con sus ganancias los emigrantes compran televisores, videograbadoras, y aún antenas parabólicas. Así llega el español o aún el inglés a sus cabañas, no el mixteco. Cuando se encuentran fuera de la región en situaciones amenazantes como

la explotación, a veces se unen en contra del enemigo común y se sienten Mixtecos. En Baja California hay escuelas bilingües mixteco-español porque los migrantes han decidido ser mixtecos. Por lo general no regresan a vivir en su comunidad de origen. Y si quisieran hacerlo, ¿los recibirían sus paisanos?

De acuerdo al Censo de 1990, en México, los Mixtecos son el cuarto grupo étnico más grande, después del Náhuatl, Maya y Zapoteco.

De la población nacional de hablantes de lengua autóctona de 5 años en adelante: 386,874 eran Mixtecos, lo cual representa 7.3% de la población hablante total.

Esta cifra es más alta que la del Censo de 1970 que era 233,235 hablantes de mixteco de 5 años hacia arriba.

De la población total de habla mixteca en 1970 a 1990: en 1970 eran 34% monolingües = 79,332; en 1990 21% monolingües = 81,144, experimento un incremento del 2%.

Aunque hubo más hablantes del mixteco monolingües en 1990, el porcentaje de monolingües a la población total de habla mixteca bajó, esto se debe al crecimiento normal de la población.

Más mujeres que hombres hablan solo mixteco: 1970 censo monolingües: Hombres 41.1% = 32,643; Mujeres 58.9% = 46,689; 1990 Censo monolingües: Hombres 36.5% = 29,624; Mujeres 63.5% = 51,520.

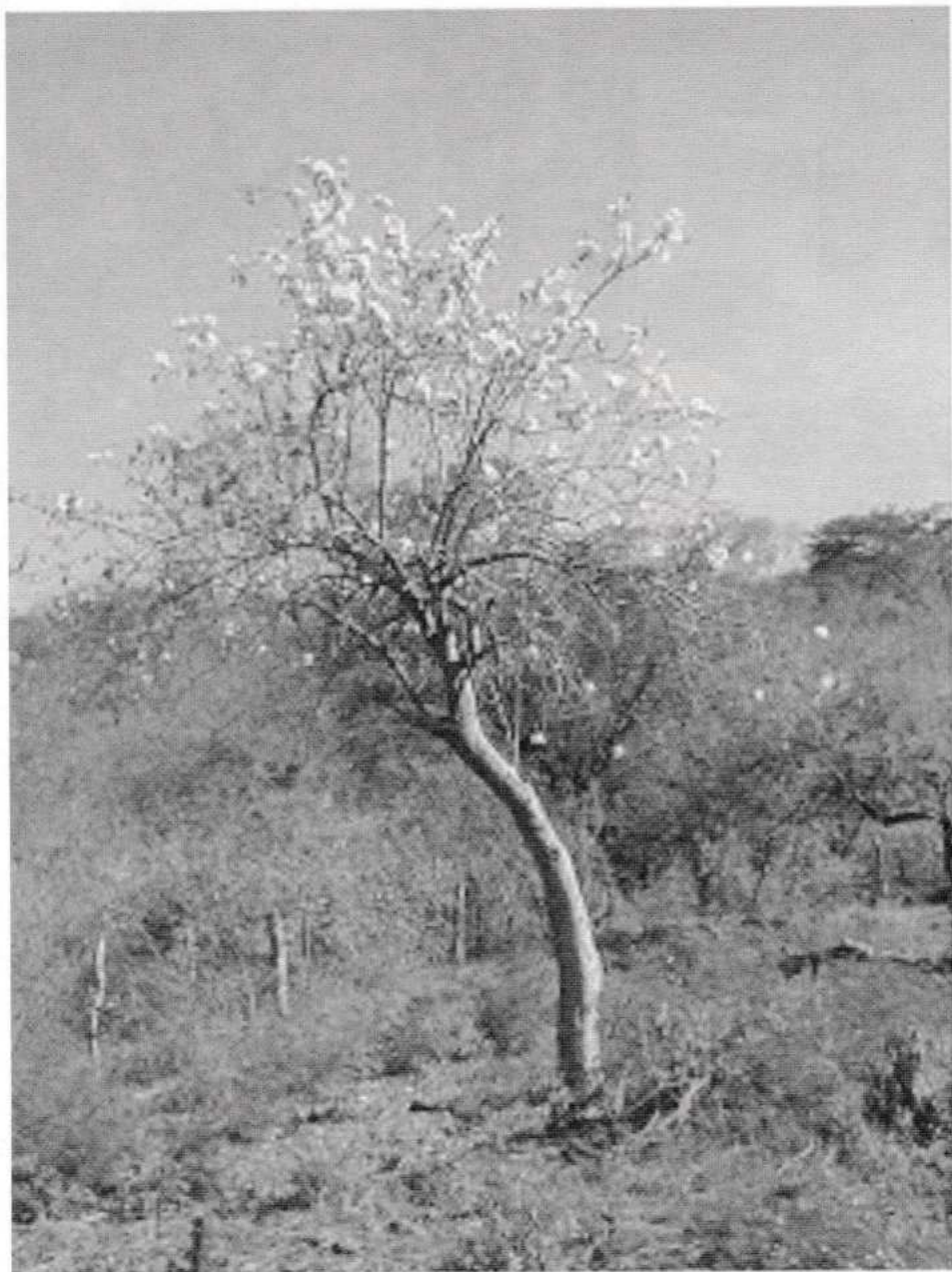
Estas cifras tienen significado para los que quieren ayudarles. No solo vienen de un trasfondo distinto que otros mexicanos, también no tienen el mismo nivel de educación que la población en general. La barrera del lenguaje es un factor importante en la elaboración de programas de ayuda.

# Palo Santo (El Cazahuate)

El nombre de este árbol proviene de la palabra azteca. CUAHUITL árbol y ZAHUATL sarna. Esta planta es parecida a la pasionaria, planta originaria del Brasil, hojas pecioladas, partidas en número impar de lóbulos de flores olorosas. La corola tiene filamentos purpurinos y blancos en círculos, como corona de espinas y tres estigmas tienen forma de clavo.

Contiene un jugo lechoso, es de madera lisa y produce flores blancas y amarillas y florece en el invierno. Produce un jugo venenoso para el ganado vacuno pero, también este jugo sirve para curar mordidas de las víboras y camaleones ponzoñosos. Este árbol se le denomina como: Palo bobo, palo de muerto, palo blanco, palo santo, etc.

Pues bien, quien tiene la desdicha de acostarse debajo de este vistoso árbol queda trastornado durante setenta y dos horas (tres días) y, además según los botánicos se vuelven cantárido (afrodisíaco). Dicen los



estudiosos de la materia que la persona que se acuesta bajo su sombra, se vuelve dócil y dadivoso aunque el individuo sea rebelde.

La verdad es que existen muchas versiones sobre las cualidades de este árbol muy mexicano, por cierto, de lo que si estamos seguros es de que las plantas tienen sus misterios que no hemos podido descubrir ni asimilar; el reino vegetal lo

denominaron las sociedades precolombinas y preparaban sus medicinas para sus enfermedades, eran verdaderos sabios en el arte de la herbolaria.

O será cierto aquel dicho que reza: "árbol sin flor, día sin sol", denota que las plantas, para que sean agradables a la vida han de producir flores, así como son los días llenos de sol enaltecen nuestro espíritu.



# El Origen

Lic. Celia Aurora Carrillo González

Una tarde lluviosa de abril me cuestioné de dónde vengo... y sólo vino a mi mente el proceso biológico conocido por todos.

Aunque traté de ver más allá del horizonte, no logré ver más que altos edificios y smog. No hay más historia que el paisaje de esta gran jungla de asfalto. Qué hay de esos bellos pueblos en los que la gente le puede contar a sus nuevas generaciones su pasado

mítico. Una ciudadina como yo no puede gozar de ese privilegio; aquí, sí, sólo aquí la historia de nuestros antepasados se nubla entre tanta agitación, en el ir y venir de la gente por las calles. Al día siguiente el sol nacía con el día y mi único referente fue esa antigua leyenda mixteca que habla de un valeroso hombre que logró atravesar el corazón del sol con su flecha, misma que deseo compartir.

## EL FLECHADOR DEL SOL

*Las hojas de dos árboles, arrastradas por la corriente de un manantial de Achiutla, se unieron y dieron origen a la raza Mixteca.*

*Armados de rodela, arco y flechas, decidieron conquistar el lugar donde vivirían. Al no encontrar resistencia de nadie, creyeron que el amo del lugar era el sol, porque en todas partes estaba con su luz y calor.*

*Contra él había que luchar. Era el atardecer; el sol estaba próximo al horizonte.*

*El guerrero más ágil, fuerte y valeroso, disparó sus flechas, una tras otra, hacia el astro rey.*

*Las nubes que cubrían el horizonte se tiñeron de rojo; sin duda el sol había sido herido de muerte. No se le vio más. Las montañas se convirtieron en su tumba.*

*La región estaba conquistada.*



*...El guerrero más ágil, fuerte y valeroso, disparó sus flechas, una tras otra, hacia el astro rey.*

En la ciudad donde vivo, ese tipo de relatos pierden sentido, la gente no se da tiempo de

envolverse en la magia del momento, todos viven tan de prisa.

Al respecto quiero citar una leyenda más que habla de cómo los dioses crearon a los hombres, tal vez es sólo un intento por explicar nuestro origen

y no quiero dejar a un lado lo científico, sin embargo es un gran ejemplo de la cosmovisión de nuestros ancestros.

### LOS HOMBRES DE MAÍZ

En el principio, cuando el Sol y la Tierra empezaban a tomar forma, había en el Universo un gran silencio.

Los dioses crearon muchos y variados animales pero ninguno con la facultad de hablar y agradecer el haber sido creado.

Entonces los dioses modelaron con sus propias manos hombrécitos de lodo, otros de madera y otros más de maíz.

Los hombrécitos de maíz, para beneplácito de los dioses, pudieron hablar, pensar, trabajar y agradecer a sus creadores, la vida.

Es así como pueblan el mundo los HOMBRES DE MAÍZ.

Durante mucho tiempo los hombres hechos de maíz trabajaron afanosamente y un día cualquiera, desearon comer unos deliciosos elotes. Sin embargo no pudieron satisfacer su deseo porque las hormigas rojas habían atesorado todo el maíz en el CERRO TONACATÉPETL.

QUETZALCÓATL, Dios de la Civilización, se entristeció porque los hombres no podían saciar su hambre y decidió ayudarlos. Para tal fin se convirtió en hormiga negra, entró al cerro y robó unos granos de maíz.

Enseguida se reunió con los demás dioses y juntos acordaron que el maíz sería desde entonces el alimento básico del HOMBRE.

Sólo me resta una palabra: ORGULLO, eso me inspiran las personas que se preocupan por conocer su pasado, por explicarse el por qué de lo que viven (y vivieron). El más vivo ejemplo es el Lic. Rufino Palacios Cruz, pues me ha dado la

oportunidad de conocer a través de sus palabras, un lugar lleno de magia y riqueza histórico-cultural, donde su gente posee un entusiasmo inigualable por vivir, pero sobre todo mucho corazón.



... Los hombrécitos de maíz, para beneplácito de los dioses, pudieron hablar, pensar, trabajar y agradecer a sus creadores, la vida.

*A Mary Enid*

Si lo pudiera decir, lo diría en caracteres claros y relucientes, en letras hinchadas de ardor, de contagiosa pasión y comunes deseos. Diría que la vi, que entró muy hondo y que no ha querido salirse. Quedo ahí, paseándose en las profundidades infinitas del alma, flotando suavemente en los espacios siderales del amor. Explicaría, aunque parezca absurdo, que me posesioné de su imagen y su imagen de mí. Y la pasión y el dolor y el coraje y todo aquello nació de dos seres y lugares tangibles, pero ella germinó a través de su imagen posesionada de mi ser, a lo largo del tiempo, en un amplio espacio.

Para decirlo mejor, traería a un físico moderno, un heredero de Einstein, que aplicara correctamente las ecuaciones de Lorentz a la Teoría de la Relatividad. Me auxiliaría además de los tratados de Freud y, recorrería sin vacilar la obra completa de Carlos Marx para llegar a la mecánica de la dialéctica misma. Pero si nada de eso tiene resultado, si no es suficiente lo que argumento, entonces recabaré pruebas, conseguiré testigos, llegaré a los Tribunales y demostraré ante la propia Ley, que existió, que ella existió, mucho más allá de la desilusión, la desesperanza y el final.

# Poesía

## ACHIUTLA

*Profr. Antonio Aquino Caballero*

Atrapado en las redes del tiempo  
se ha quedado  
mirando el pasado.

Es testigo  
de triunfos y glorias  
y también  
de un cruel padecer,  
así lo relata la historia.  
fiel guardián  
del MIXTECO de ayer.

Ahí está  
ese templo imponente  
que ha oído  
a la gente implorar,  
ha sentido caricias  
del viento,  
¡Cuántas cosas  
nos puede contar!

Es mi pueblo  
¡SAN MIGUEL ACHIUTLA!  
lugar donde nací y crecí,  
aquí vivirán mis hijos  
y aquí nos verán morir.

*Julio del 2001*

## MI PATRIA

*Enrique Blanc Zamora (†)*

Mi Patria es un campo  
Su gente de hambre  
Su ciudad en gris  
Sus niños en futuro  
Sus hombres sin presente.

Mi Patria es el hastío que da el hambre  
Sus ríos secos que dan la sed  
Sus tierras rojas y amarillas de coraje  
Sus plantas desesperadas por el agua.

Mi Patria es jacal con perro flaco  
Y tierras y tierras sin nadie  
Y costas y costas sin barco  
Y es sierra donde Cuauhtémoc muere de hiel  
Y es valle donde solo hierba crece  
Y es desierto donde la gente muere  
Y es sol amarillo y gentes flacas  
Y es alegría embotante de mezcal  
Peyote y marihuana  
Y es presidio atestado de ignominia  
En disolución social.

Mi Patria es pujanza que se palpa  
Y revolución que se gesta  
Inquietud que se respira  
Y miedo en la pupila.

Mi Patria es libertad y Constitución  
Vigilada a bayoneta  
Y pisoteada  
Y aporreada por granaderos y soldados.

Mi Patria no es casa en las lomas  
Ni Cadillac con chofer uniformado  
Ni es Muralto ó la Fuente

# Poesía

Ni Damas Vicentinas  
Ni bandera en verde, blanco y rojo  
Con barras y estrellas superpuestas.

Mi Patria es México el pobre  
(México con mayúsculas y orgullo)  
el que rara vez le sabe en la boca a carne  
el que come tortilla y sal  
y trago de agua, si puede  
(si tata Dios se ha dignado a mandarnos  
lluvia y lo permiten los latifundistas  
de esos que no existen)  
el que trata de surgir y no lo dejan  
el que trata de encontrarse y grita  
¡TIERRA Y LIBERTAD!  
Al que nadie oye  
El que nadie ve  
El que está aquí

Tocando los viernes a mi puerta  
Y es una vergüenza nuestra  
Y orgullo del departamento de Turismo.

¡Esa es mi Patria!  
Ese grito sordo y redundante  
Que aumenta y aumenta  
Incontenible aunque no quiera  
Ese lento arrastrar de cadenas y mordazas.

¡Cuauhtémoc!  
Grandioso joven abuelo de mi raza  
Pisoteada y humillada  
Regresa y grita a los cuatro vientos  
Con tu voz de hombre entero ¡MEXICO,  
LEVANTATE Y ANDA!

Oaxaca [1965]



ENRIQUE BLANC ZAMORA (†)

Estudiante de Medicina, hijo del Dr. Delfín Blanc, Republicano español y radicado en Oaxaca.

Nació en la ciudad de Oaxaca en 1938 y murió en esta misma ciudad.

Su obra permanece inédita y dispersa entre sus amigos y contemporáneos.

# Introducciones sobre los cantos y las canciones

La Mixteca, tierra de canciones. Originalmente el sentimiento humano lo copiaron en una mañana de primavera, el canto de los pájaros cuando están contentos, cuando están llenos de vida para recibir el campo verde, de eso poco a poco perfeccionaron para formar el canto para interpretar de esos animalitos cuando están contentos.

Los seres humanos tienen sus sentimientos propios que manifiestan cuando están contentos, cuando se dan sus cosechas, cuando hay fiestas, cuando hay bautizos, o casamientos, también en algunos Pueblos tocan piezas fúnebres con un violín, una guitarra y un tambor como caso especial en las regiones Triqui Alta y Triqui Baja de San Juan Copala.

La Mixteca, tierra de canciones rancheras, tierra de las encantadoras chilenas muy propias de la región. Los sones, los huapangos, que manifiestan y buscan su forma común como son los llantos tristes y melodías que hacen el corazón alegre, canciones y cantos que manifiestan un sentimiento de amores que motiva nuestro canto.

El lenguaje musical con sus notas melódicas conforma un canto para alegrar el sentimiento humano.



*Mixteco*

YAA SAVI

Ma xikakua ie nu nu' u indu ni kakui  
yu ndisa kutasi inia kunda'ya ini  
na yu ja mindai, ndui kuaya kua'an nu tachi  
yu kuakui naa, yu ku vichi kida tnu nsí ini

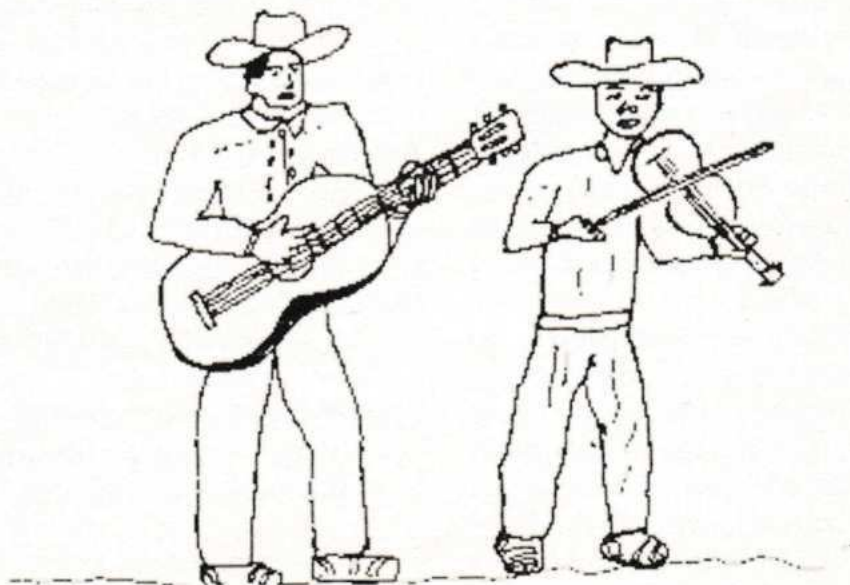
Ñuu ora nchii din, kuni ku vichi kida tnu nsí ini  
ña xika itiakui, anime yo ni ndoo mia naa  
na yu ja mindai, ndui kuaya kua'an nu tachi  
yu kuakui naa, yu ku vichi kida tnu nsí ini.

*Español*

CANCIÓN MIXTECA

Qué lejos estoy del suelo donde he nacido  
inmensa nostalgia invade mi pensamiento  
al verme tan solo y triste cual hoja al viento  
quisiera llorar, quisiera morir de sentimiento.

¡Oh! tierra del sol, suspiro por verte  
ahora que lejos yo vivo sin luz sin amor  
al verme tan solo y triste cual hoja al viento  
quisiera llorar, quisiera morir de sentimiento.



FUENTE DE INFORMACIÓN

ORTÍZ Cruz, Juan de Dios. *Ya aja kajita, Sa'an Sau NuuNtijinu*. (Canciones que se cantan en la Mixteca de Tlaxiaco)

# La violencia hacia los ancianos, un problema menospreciado

Lic. Enf. Isabel Betanzos Palacio

Los ancianos siempre han existido; sin embargo, la preocupación por las personas mayores en general es un fenómeno reciente. En los países más avanzados el tema se ha abordado no más de hace 40 años. En México y en los países en vías de desarrollo, no tiene más de una década que en el ámbito gubernamental ha empezado a surgir el interés por los problemas que acompañan al adulto mayor

Aunque se debe reconocer que el nivel de vida ha sido un logro de los avances científicos y tecnológicos, paradójicamente, ahora parecería que el envejecimiento resulta ser más un problema.

¿Qué son los malos tratos? Hablamos de malos tratos ante cualquier acto u omisión que produzca daño, intencionado o no, practicado en personas de 60 años y más, que ocurra en medio familiar, comunitario o institucional, que vulnere o ponga en peligro la integridad física, y/o psíquica, así como el principio de autonomía o el resto de los derechos fundamentales del individuo. El maltrato se observa en todas las clases sociales y en cualquier nivel socioeconómico, puede ser constatable objetivamente o percibido subjetivamente. Se incluyen aquí no solo los abusos físicos sino también los psicológicos, sexuales y económicos.

Se define como abuso a la intervención activa que causa sufrimiento, daño o injuria, desgracia, detrimento, lesión o amenaza, y es un acto intencional de perpetración, mientras que la negligencia es un acto de omisión que se refiere al incumplimiento voluntario o involuntario de las funciones propias del cuidador como son la entrega de alimentos o servicios necesarios y en la prevención de daño físico, angustia o daño mental.

Los malos tratos más habituales son, el psicológico (insultos, amenazas, desprecios,

humillaciones y actitudes de desdén) y el económico, como dejarles sin dinero, utilizar sus bienes sin autorización, ocultárselos o apropiarse de ellos. Cuanta más dependencia física o psíquica tiene el afectado de sus cuidadores, más probable es que se den los malos tratos y de manera más reiterada.

## CLASIFICACIÓN DEL MALTRATO O ABUSO

**ABUSOS FÍSICOS:** Agresión física de cualquier tipo: golpes, puñetazos, ataque con objetos, causar quemaduras; abuso sexual.

**ABUSO PSICOLÓGICO:** Agresiones verbales; "silencios ofensivos", aislamiento social provocado, amenazas de abandono o de institucionalización.

**ABUSO MATERIAL, ECONÓMICO O FINANCIERO.** Robos, mal uso o abuso del dinero, ocultamiento de los bienes materiales, privación al anciano de sus propios bienes con fines dolosos.

**NEGLIGENCIA FÍSICA:** Negativa de ayuda indispensable para la vida, como alimentos, medicación o sustento; higiene inadecuada; falta de cuidados médicos.

**VIOLENCIA MEDICAMENTOSA:** Utilizar medicamentos para calmar al anciano y que "no de lata".

**VIOLACIÓN DE DERECHOS:** Confinarlo sin aviso, forzar su traslado, violación de sus derechos de ciudadano, (utilización de su voto).

Es difícil estimar la frecuencia del abuso ya que es un fenómeno que por lo general pasa desapercibido y suele no denunciarse; sin embargo en estudios realizados reportan que cada año se suman más personas de edad avanzada que son

lesionados físicamente o sufren agresión psicológica o el abandono de algún miembro de la familia. Además de tener que aguantar lesiones físicas, estas víctimas adquieren con frecuencia sentimientos insuperables de miedo, aislamiento e ira y necesitan de mucha ayuda psicológica para recuperar la seguridad en ellos mismos.

Los factores que predisponen el maltrato a los ancianos son: la dependencia, la falta de lazos familiares estrechos, la historia de violencia familiar, la falta de recursos económicos, la psicopatología de la persona que maltrata, la falta de apoyo comunitario, y factores institucionales y malas condiciones de trabajo que contribuyen a actitudes pesimistas de las personas encargadas de su cuidado, lo que trae como resultado el abandono de las personas de la tercera edad.

El maltrato puede ocurrir tanto en instituciones (residencias públicas o privadas) como en el domicilio, pero con más frecuencia se encuentran implicados los propios familiares y cuidadores.

Con este panorama, ¿quién puede desear envejecer? El anciano, por el solo hecho de continuar existiendo es objeto de exclusión. ¿Cómo podemos hablar de dignidad y de respeto para este sector de la población cuando nosotros mismos somos cómplices de este rechazo?

Envejecer en esta sociedad es la primera condición para estar sometido a un maltrato continuo y lo más terrible es que no es el proceso del envejecimiento en sí lo que los hace más viejos, sino la forma en que la sociedad trata a sus ancianos. Esta percepción de la vejez nos confronta con nuestros valores, con el sentido que le damos a la vida, antes los ancianos eran admirados como fuente de sabiduría y de experiencia; el que transformaba en sabios a los rostros ajenos, y humanizaba a los que enseñaba, fueron los mentores prehispánicos más queridos y preguntamos ¿porqué hoy ya no?



...¿Quién puede desear envejecer?

Por todo lo anterior nos podemos dar cuenta que la violencia contra el viejo prevalece en nuestra sociedad, en todos los niveles sin importar raza, condición social o económica. La violencia contra las personas de la tercera edad no se soluciona persiguiendo delincuentes; es un problema donde todos estamos implicados, pues todos, de alguna manera, la favorecemos: somos víctimas y victimarios, ya que estamos construyendo el escenario de nuestra propia vejez.

Urge crear conciencia sobre este problema, pero también urge una cultura que favorezca, desde las etapas más tempranas de la vida a hijos y familiares más cercanos que comprendan y valoren a los padres, abuelos y familiares de la tercera edad.

# **Decálogo de cómo amar al anciano**

1. Déjalo hablar porque hay en su pasado un tesoro lleno de verdad, de belleza y de bien.
2. Déjalo vencer en las discusiones porque tiene necesidad de sentirse seguro de sí mismo.
3. Déjalo ir a visitar a sus viejos amigos porque entre ellos se siente revivir.
4. Déjalo contar sus historias repetidas porque se siente feliz cuando lo escuchamos.
5. Déjalo vivir entre sus cosas que ha amado porque sufre al sentir que le arrancamos pedazos de su vida.
6. Déjalo gritar cuando se ha equivocado porque los ancianos y los niños tienen derecho a la comprensión.
7. Déjalo tomar un puesto en el automóvil de la familia cuando se van de vacaciones porque en las próximas tendrás remordimientos de conciencia si el abuelito ya no existe más.
8. Déjalo envejecer con el mismo paciente amor con el que dejas crecer a tus hijos porque todo es parte de la naturaleza.
9. Déjalo rezar como el sabe; como el quiere, porque el anciano descubre la sombra de Dios en el camino que le falta recorrer.
10. Déjalo morir entre brazos llenos de piedad, porque el amor de los hermanos sobre la tierra nos hace presentir mejor el torrente infinito de amor del Padre en el cielo.

Anónimo

# La pelota mixteca.

## Del reglamento

Ing. Fidel Salazar Rosales

### I. DE LA CANCHA

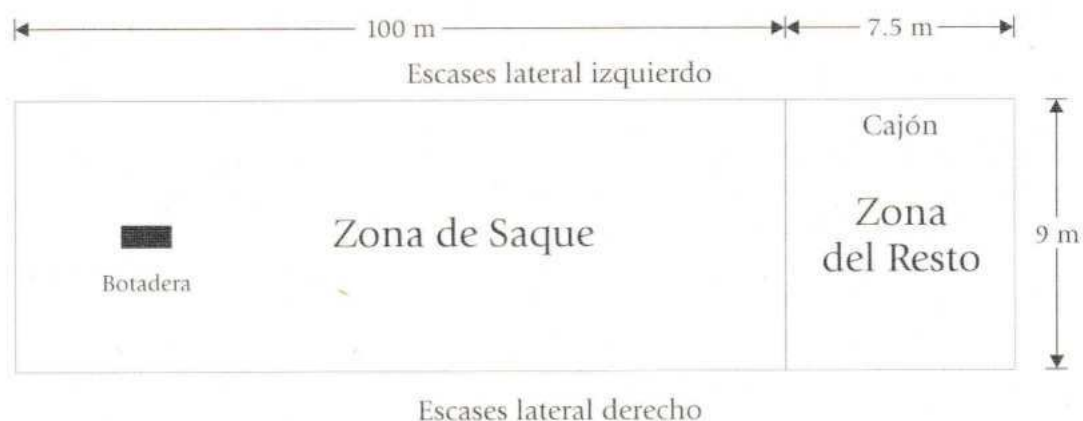
1. La cancha de juego será de forma rectangular, las líneas que limita los lados de mayor longitud se llama escases laterales, la línea transversal que las une por un extremo, se denomina cabecera del resto, paralela a esta y a 7.5 metros, se trazará otra línea que recibe el nombre de escases delantero con la que se limitará la zona de resto de la zona de saque en el que se divide la cancha de juego.
2. La cancha se sujeta generalmente a las condiciones del terreno pero las medidas reglamentariamente deben ser las siguientes:
  - a) Largo de los escases laterales: 100 metros o más.
  - b) Ancho de los escases laterales: 9.00 metros.
  - c) Ancho de la zona del resto: 7.5 metros.
3. El piso debe ser de tierra perfectamente plano y macizo, no debe usarse cemento ni asfalto.

4. Los escases deben ser rayados en el suelo y tener más o menos un centímetro de profundidad por dos centímetros de ancho.
5. Las rayas pueden sustituirse por cordeles o alambre galvanizado pero debe cuidarse que queden bien tirantes, sentados y fijos al suelo.
6. Cuando haya espacio deben marcarse otras líneas paralelas a la escases laterales a dos metros de distancia y se ocuparán para evitar que los espectadores invadan la cancha y estorben a los jugadores.

### II. DE LA PELOTA

1. La pelota reglamentaria debe ser de hule natural macizo, forro o esponja, con las siguientes características:
  - a) Perfectamente esférica.
  - b) Muy elástica, para que bote bastante.
  - c) Su peso puede fluctuar entre 900 gr. la de hule.
  - d) La de esponja 170 gr.
  - e) La de forro 400 gr.

**Diagrama  
Cancha de pelota mixteca**



Nota: Para competencias, en torneos amistosos o promocionales de pelota mixteca, se puede usar la pelota de hilo, con centro de hule macizo y forro de piel que tenga un peso mínimo de 250 gramos.

### III. DE LOS TÉRMINOS Y OBLIGACIONES

#### Derechos y obligaciones del chacero

1. "AGARRO". Es voz de advertencia para evitar que una pelota no se juega, por ser evidente que va a caer fuera es falta.
2. "AGUARDO". Es la petición que hace un jugador para suspender momentáneamente la jugada o para evitar que la pelota se ponga en juego.
3. "BOLA EN JUEGO". Es toda pelota que va en movimiento al iniciar la jugada.
4. "BOLA LIMPIA". La bola va limpia cuando no ha sido rozada por ningún jugador.
5. "BOLA MUERTA". Una pelota muere cuando deja de estar en movimiento o cuando se retrocede.
6. "BOLA SUCIA". Una bola va sucia antes de dar dos botes cuando ya fue tocada en buenas por un jugador contrario.
7. "BOLEARSE". Consiste en pegarse una mismo o al jugador en buenas.
8. "BOTADERA". Es el nombre que recibe la piedra para picar la pelota al sacar.
9. "BOTE". Es el contacto que hace la pelota con el suelo, o la marca que deja al caer.
10. "BOTE LIBRE". Es el que no toca el escases ni hecha tierra.
11. "BUENA". Es la pelota que cae dentro de los escases laterales o dentro de la zona del resto.
12. "BULTO MUERTO". Se llama así cualquier botadera, cualquier jugador ajeno a esa pelota o algún espectador, que este dentro de los escases.
13. "CAJÓN". Es el nombre vulgar que se da a la zona del resto.
14. "CHACERO". Es la persona que funge como juez, lleva la cuenta de los tantos y pinta y cuida las rayas; es la autoridad para definir jugadas en el desarrollo de los partidos.
15. "COIME". Es la persona responsable del patio, que a la vez habilita al jugador que lo necesita, y es la máxima autoridad de las condiciones de las jugadas peligrosas.
16. "DE AIRE". Se dice de la pelota que después de ser jugada todavía no pega al suelo para dar el primer bote.
17. "DOS TOCADAS". Se dice así de la pelota que:
  - a) Toca en las dos manos del mismo jugador.
  - b) Es tocada por otro compañero después de ser rozada por otro anterior.
18. "ECHAR TIERRA". Se dice del bote que aunque caiga dentro, tapa de tierra la raya de escases.
19. "EN BUENAS". Quiere decir que:
  - a) La pelota se pone en juego y puede empezar la cuenta.
  - b) La pelota va del aire o de primer bote.
20. "EN MALAS". Quiere decir que la pelota ya dio dos botes.
21. "FALTA". Es la pelota que cae:
  - a) Fuera de los escases laterales.
  - b) Antes de la zona del resto, cuando va de saque (falta de adelante).
  - c) Después de la zona del resto, cuando va de saque (falta de atrás).
22. "LA MOVIDA NO SE HABLA". Es la advertencia que se hace para indicar que el que saca queda eximido de anunciar cualquier movida ligera o acomodo de la botadera.
23. "MACHUCAR". Consiste en aplastar la pelota con la mano, impidiendo que despida el bote normal.
24. "MARCAR". Consiste en prohibir que un jugador juegue en determinada forma o en determinada zona.
25. "MATARSE". Consiste en recibir un pelotazo de buenas, de un compañero o de un contrincante.
26. "MORDER". Se dice del bote que alcanza a tocar cualquiera de la escases.
27. "PARTIDO MUERTO". Es el convenio que se hace por no parar de jugar antes de que se acabe el partido.
28. "PICAR LA PELOTA". Es dar un bote sobre la botadera, para iniciar el saque.
29. "RAYA". Es la señal que el chacero pinta en el suelo cuando:
  - a) La pelota abandona el campo de un bote sin que el contrario la conteste.
  - b) Cuando la pelota es atajada de malas a partir del escases delantero o hasta media botadera.

30. "RAYA CORTA". Es la que esta cerca del resto.
31. "RAYA LARGA". Es la que esta cerca de la botadera.
32. "REPICAR". Se dice de la pelota que al ser jugada de buenas, vuelve a tocar la mano del mismo jugador, al botar.
33. "SEGUIR SU JUEGO". Se dice de la pelota que al ser tocada por un jugador o bulto muerto, sigue el mismo sentido.

#### IV. DE LOS JUGADORES

1. En la pelota Mixteca se puede jugar desde uno contra uno y hasta cinco contra cinco jugadores en caso de jugar en equipo. En caso de jugar uno contra uno significa un mano a mano o reto personal, la colocación queda al arbitrio personal del cabeza o jefe de partido, la colocación clásica es como sigue:
  - a) En el saque; un saque, un contrarresto de medio, un centro y dos atajes laterales.
  - b) En el resto; dos restos en largo, un centro y dos atajes.
2. Hay regiones en que se acostumbra jugar cinco contra cinco; también se da el caso de que por falta de jugadores o por desafío deportivo, se juega tres a tres, dos a dos o mano a mano (1 contra 1).
3. Todo jugador tiene los siguientes derechos:
  - a) Usar el guante o aditamento que mejor le convenga.
  - b) Jugar el puesto que mejor le convenga o le acomode, excepto cuando esté marcado o lo coloque el cabeza de partido.
  - c) Pedir cancha libre cuando la pelota este en juego.
  - d) Pedir cambio de pelota o cambio de chacero.
  - e) Pedir aguarado oportunamente.
  - f) Opinar sobre alguna jugada dudosa.
  - g) Señalar una jugada mala del contrario.
  - h) Señalar el sitio en que se hizo una jugada o el bote de la pelota.
  - i) Parar de jugar cuando ya no le convenga, excepto cuando es de compromiso.
4. El jugador tiene las siguientes obligaciones:

- a) Salirse de la cancha, cuando su pelota no este en juego.
- b) No atajar la pelota de otros equipos, cuando vaya en juego.
- c) Darse, cuando se haya matado o haya perdido la jugada.
- d) Avisar y mostrar el golpe cuando se haya dado bolazo.
- e) Permitir que sea revisado cuando se crea que la jugada no fue limpia.
- f) No discutir ni provocar discusiones.
- g) Respetar las decisiones del chacero.
- h) Acatar las decisiones de los espectadores, cuando la jugada haya sido pedida.

#### V. DEL SAQUE

1. Se llama saque, al acto de picar la pelota sobre la botadera, golpearla para enviarla y que caiga dentro de la zona del resto.
2. El saque puede ser libre o ligado.
  - a) Cuando el saque es libre; el jugador que saca puede poner su botadera en el lugar que quiera y la distancia que mejor le parezca, sin ser esta demasiado corta. (Nunca menos de 15 metros).
  - b) Cuando el saque es ligado; los dos jugadores que sacan, deben hacerlo en el mismo lugar y en la misma botadera.
3. El que saca debe observar los siguientes requisitos:
  - a) No picar la pelota sin que la pida alguno de los restos.
  - b) No debe sacar la pelota al mismo tiempo que lo haga el que saque de otro equipo.
  - c) Debe avisar al chacero cuando mueva la piedra.
  - d) Debe avisar cuando cambie pelota o cuando no este seguro que sea la suya.
  - e) Debe sacar las rayas en la botadera de su contrario, cuando el saque no sea libre.
  - f) Cuando el saque es libre, debe avisar antes que se inicie el partido, que cada quien saca en su botadera.
  - g) Debe avisar cuando otro compañero lo substituya en el saque.

4. Todo convenio sobre el saque, debe establecerse antes de comenzar el partido y debe sostenerse hasta que termine dicho partido.
5. Cuando haya rayas, o se vayan a pelear estas, no pueden haber cambios de saque, no se puede subir o bajar la piedra, excepto cuando se haga la advertencia antes de que las rayas existan.

## VI. DEL RESTO

1. Por restar se entiende atajar la pelota que va de saque, y el resto puede hacerse de aire o de un bote.
2. El resto debe observar los siguientes requisitos:
  - a) No pedir la pelota cuando vea que otro saque ya va a picar la suya.
  - b) No debe agarrar la bola de saque, que se vea dudosa.
  - c) Cuando vaya a agarrar la pelota de saque, por su falta, debe avisar antes al chacero, gritando agarro.
  - d) Cuando agarre una pelota de saque, debe tener los pies fuera del cajón de los escases.
  - e) Nunca debe agarrar una falta de adelante o de atrás, porque se da origen a discusiones.
  - f) Cuando pida aguardo, debe hacerlo antes de picar la pelota.
3. El aguardo solo es válido en los siguientes casos:
  - a) Cuando va hacer alguna aclaración.
  - b) Cuando los jugadores no estén completos o estén fuera de sus puestos.
  - c) Cuando la cancha no esté libre.
  - d) Cuando vaya a picar dos bolas juntas.
4. Cuando juegan simultáneamente varios equipos, y salen del saque dos bolas juntas, no cuentan.
5. Toda pelota que sea pedida y ya venga en el aire, se considera en juego y por ningún motivo podrá llamarse aguardo.
6. Una pelota se considera en juego, aunque la pida un solo resto.
7. Una pelota se considera en juego si la pide un jugador que no está restando, aunque funja como resto corto.

8. Si uno de los restos pide aguardo y el otro juega la pelota normalmente, se considera juego.
9. Si una pelota no fue pedida, queda a elección del resto jugarla o no, con la salvedad que si es falta cuenta a favor del resto.
10. Si una pelota de aguardo cae falta, no cuenta.

## VII. DE LA MANERA DE GOLPEAR LA PELOTA

1. El jugador puede golpear la pelota en cualquiera de estas formas: de tope, de sotamano o bajo brazo, de braceado, de revés, de martillo, de cabeceado, de botivoleo, etc.
2. Para que una jugada sea limpia, el jugador solo podrá pegar con los dedos, con la mano (con guante o sin él), con la muñeca o con el antebrazo.
3. Cuando golpea con el antebrazo, pueden darse los siguientes casos:
  - a) Si la bola pega con la muñeca y tiene manga, pierde.
  - b) Si la bola pega con la coyuntura del antebrazo (sangría), o más arriba, pierde aunque tenga el brazo desnudo.
  - c) Para que la bola sea limpia al pegar en el antebrazo, necesita tener la manga enrollada.
4. Si al pegar de buenas, el jugador tira algún objeto que tenga en la mano que jugó pierde.
5. El jugador puede atajar la pelota con cualquier de las dos manos, yendo de buenas; pero si mete las dos manos juntas, pierde porque esta jugada se considera como dos tocadas.
6. El botivoleo jugada con las dos manos es jugada sucia, porque generalmente la bola pega en las dos manos.
7. Una jugada con las dos manos solo será limpia en estos casos:
  - a) Cuando la otra mano esté detrás de la que juega.
  - b) Cuando se vea claro que la pelota pega en una sola mano.
  - c) Cuando se anticipe que la jugada con las dos manos no es libre.
8. Cuando en una jugada imprevista se meten las dos manos por defensa y la pelota solo pega en una, no se pierde por la intención.

9. Una jugada en malas se puede atajar con cualquier parte del cuerpo.

### VIII. DE LAS JUGADAS

1. Las jugadas se clasifican en buenas y malas; en las jugadas buenas el que juega gana un tanto y en las malas, el que juega pierde un tanto.
2. Es jugada buena en general:
  - a) La que se hace de buenas y salva el resto o penetra el cajón, estando en el saque.
  - b) La que se hace de buenas y salva la botadera o la rebasa estando en el resto.
3. Es jugada mala en general:
  - a) Cuando al jugar en buenas, la pelota cae falta.
  - b) Cuando se roza la pelota y cae en la falta.
  - c) Cuando el jugador se bolea de buenas.
  - d) Cuando se recibe un pelotazo, en buenas de un contrario.
  - e) Cuando se recibe un pelotazo, en buenas de un compañero.
  - f) Cuando la pelota roza de buenas el cuerpo o la ropa.
  - g) Cuando se repica la pelota.
  - h) Cuando se machuque la pelota.
  - i) Cuando haya dos tocadás.
  - j) Cuando la bola vaya sucia y la juegue o agarre otro compañero, antes de que dé dos botes.
  - k) Cuando la pelota le caiga de buenas en el cuerpo al jugador.
4. El saque gana un tanto en cualquiera de estos casos:
  - a) Si la pelota de saque entra en el cajón y no es restada habiendo sido pedida.
  - b) Si el resto la hecha falta.
  - c) Si al contrarrestar, la pelota salva el resto cayendo dentro de los escases laterales o pasando dentro de los salvajuelos. (Salvajuelos se llama a dos señales que marcan el ancho de los escases laterales, tanto en el extremo del saque como en el del resto).
  - d) Si al contrarrestar la pelota penetra por lo menos dos centímetros dentro del cajón cuando va botando.
  - e) Si los jugadores del resto hacen cualquiera de las jugadas malas que hemos anotado.
5. El equipo del saque perderá un tanto en cualquiera de estos casos:
  - a) Si pica la pelota en otra botadera que no sea la suya.
  - b) Si cambia la botadera y no avisa.
  - c) Si mueve de lugar la botadera y no avisa.
  - d) Si sube o baja la botadera y no avisa.
  - e) Si cambia la pelota y no avisa.
  - f) Cuando no saca las rayas en la botadera del contrario, siendo de piedra ligada o cuando no se anticipe que cada quien saca en su botadera.
  - g) Cuando saque con cuarenta y raya o habiendo dos rayas.
  - h) Cuando después de ser perdida la pelota, la pica y se le cae y la agarra.
  - i) Cuando al sacar no cae la pelota dentro del cajón.
  - j) Cuando cualquiera de los del equipo del saque cometa alguna de las jugadas malas.
6. El equipo del resto ganará un tanto en los siguientes casos:
  - a) Cuando al restar, la pelota pase de la botadera en el aire o botando.
  - b) Cuando el contrarresto la eche falta.
  - c) Si el equipo del saque hace algunas de las jugadas malas.
  - d) Si el saque es falta de atrás o de adelante.
  - e) Si la pelota de saque cae fuera de los escases laterales.
7. El equipo del resto perderá un tanto en los siguientes casos:
  - a) Cuando no reste la pelota que caiga dentro del cajón, habiendo sido perdida.
  - b) Cuando al restar, la eche falta.
  - c) Cuando al atajar la eche falta alguno de los compañeros.
  - d) Cuando el resto agarre la pelota sin avisar.
  - e) Cuando agarre la pelota teniendo los pies dentro del escases o dentro del cajón.

- f) Cuando al restar, la pelota no salga del cajón.
  - g) Cuando la bola en malas, cruce por lo menos dos centímetros dentro del cajón.
  - h) Cuando alguno de los jugadores del equipo haga alguna de las jugadas malas que hemos anotado.
8. Si alguno de los jugadores juega con una pelota que iba a caer falta, antes de que dé un bote, la pelota se considera jugada de buenas y sigue el juego.
  9. Cuando una pelota se pretende jugar de botivoleo por considerarse falta y por equivocación se juega de aire, la pelota se considera jugada en buenas.

## **IX. LAS JUGADAS ESPECIALES Y BULTOS MUERTOS**

1. Se llaman **jugadas especiales** las que no son frecuentes, sino que suceden de vez en cuando.
2. Las **jugadas especiales** pueden ser **intencionales** o **accidentales**.
3. Son **intencionales** cuando se hacen a propósito.
4. Una **jugada** es **accidental** cuando resulta imprevista o interviene un bulto muerto.
5. Cuando un jugador ataja de malas y otro compañero la regresa intencionalmente o accidentalmente antes de que la bola muera, se considera que la pelota sigue su juego y va a morir hasta donde salga o sea detenida.
6. Para que una pelota se considere muerta, es necesario que:
  - a) Sea agarrada.
  - b) Que deje de rodar por si misma.
  - c) Que dé un bote y se salga del escase.
  - d) Que toque un bulto muerto o montado en el escase, o fuera.
7. Cuando un jugador toca la bola en buenas sin que haya dado un bote fuera del escase y vuelve a caer dentro, la pelota siga su juego.
8. Un bulto muerto se considera como algo que no existe pero que puede producir dos efectos:
  - a) Que la bola siga su juego.
  - b) Que la bola muera en ese sitio.
9. Que la bola siga su juego al pegar con el bulto muerto, si retrocede o sale perpendicular.
10. Una pelota muere al pegar en un bulto muerto, si retrocede o sale perpendicular.
11. Si una persona en calidad de bulto muerto ataja una bola intencionalmente tiene obligación de indicar en donde iba a caer o salir la pelota.
12. Cuando una pelota pega accidentalmente en un bulto muerto, puede dar lugar a lo siguiente:
  - a) Si la pelota pega de aire en al botadera y continua en el mismo sentido cayendo fuera del escase, es falta.
  - b) Si la pelota pega fuera del escase, es falta; pero si pega fuera de la botadera y retrocede allí muere.
  - c) Si una pelota pega en un bulto muerto y sale de rebote, puede jugarse.
  - d) Si una pelota se agarra de buenas viniendo de rebote de un bulto muerto, se pierde.
  - e) Si la pelota de rebote de un bulto muerto sigue su juego y la pega a un jugador, se pierde.
  - f) Si la pelota le pega a una persona en calidad de bulto muerto y sigue con el mismo sentido, la pelota sigue su juego.
  - g) Si la pelota pega a una persona en calidad de bulto muerto y retrocede la bola, muere en el lugar que ocupa el bulto.
  - h) Si la pelota sigue su juego al pegarle a una persona en calidad de bulto muerto yendo de aire y cae fuera del escase, es falta.
  - i) Si la pelota pega de aire a una persona que esta montada en el escase, o tiene un pie en el mismo, la pelota es falta.
13. Cuando una persona ataja una pelota intencionalmente y no puede precisar si era falta o buena, serán sus pies los que determinen la decisión, según que estén fuera o adentro de los escases.
14. Se recomienda a los espectadores, se abstengan de agarrar una pelota dudosa porque de su posición depende convertir la jugada en buena o mala para cualquiera de los equipos.

# Otros Comentarios

Lic. Celia Aurora Carrillo González  
/ Lic. Enrique Betanzos Aguilar

San Miguel Achiutla es una comunidad representativa de la mixteca alta en el estado de Oaxaca; llena de misticismo y evocación de nuestras más profundas raíces.

Los originarios de dicha localidad que residen en el D. F. saben la importancia de conocer con detalle su pasado y; aunque lejos de la tierra que los vio nacer, han hecho investigaciones intensas para que los achiutlecos conozcan más de sus raíces y así, no se pierda la magia que existe en cada uno de los rincones de ese bello pueblo.

Una muestra de las investigaciones realizadas, se ve reunida en la revista "Dzahuindanda", documento que ha rescatado datos trascendentes de la historia de Achiutla, poniéndolos al alcance de sus paisanos y la región mixteca para que puedan conocer un poco más de su origen.

El pasado 20 de Julio del 2003 a las 15 hrs., se llevó a cabo la presentación del segundo número de la revista en la sala de conferencias del Centro Cultural "José Martí", en la Ciudad de México.

El evento se vio engalanado con un ilustre presidium que realizó la presentación, entre ellos se encontraban:

- Como Maestro de Ceremonias, el Lic. Hugo Montes Rosas, y los ponentes:
- Dr. Alberto Padilla Arias, catedrático de la UAM
- Antropólogo Roberto Gallegos, catedrático de la UAM
- Lic. Rufino Palacios Cruz, Coordinador del Comité Editorial de la Revista "Dzahuindanda".

- Lic. Miguel Narváez Ramón, Presidente del Comité Editorial de la Revista "Dzahuindanda".

Al evento acudieron los residentes de San Miguel Achiutla en el D.F. y público en general que se incorporó por interés cultural, pero salió del lugar con la revista y algunos datos históricos de nuestra región, además de escuchar la canción mixteca en versión original y deleitarse con la poesía en mixteco por el Profr. Raymundo Salinas García.

El primer número corrió a cargo del Doctor Padilla, quien presentó una breve reseña sobre cada artículo de la revista, añadiendo un comentario personal, enriqueciendo la explicación para que el público asistente (ajeno al pueblo de Achiutla) conociera el contenido de la revista.

La siguiente ponencia fue presentada por el Antropólogo Roberto Gallegos, quien nos proporcionó algunos datos sobre la cultura mixteca-zapoteca, detallando el contexto histórico en el cual se desarrolló el majestuoso pueblo de San Miguel Achiutla.

La asistencia superó a nuestras expectativas y motivó gratamente a los siguientes conferencistas y al público que no se esperaba la interesante sorpresa.

El Profr. Raymundo Salinas García dio una breve reseña histórica de la Canción Mixteca y posteriormente, bajo su dirección, los alumnos de Mixteco del Centro Cultural "José Martí" interpretaron dicha canción tanto en mixteco como en español.

De esta forma continuó el Lic. Rufino Palacios Cruz, quien aportó datos relevantes e interesantes acerca de dos personajes míticos y legendarios de la región: "Dzahuindanda" y "Corazón de Esmeralda del Pueblo de la Lluvia"; citando el apoyo en fuentes bibliográficas, denotaron un trabajo de investigación arduo y dedicado.

Por último, el Lic. Miguel Narváez Ramón ofreció unas palabras de agradecimiento y destacó que la revista ha sido reconocida en Oaxaca y por lo mismo, ha servido como punto de partida para que otros pueblos se avoquen a escribir acerca de su historia y cultura general.

Para cerrar con broche de oro, el Lic. Hugo Montes hizo público un reconocimiento a los integrantes del Consejo Editorial, entre los que destacaron: Lic. Miguel Narváez Ramón, en la Presidencia; Lic. Rufino Palacios Cruz, en la Coordinación; Leonor Ortiz Miguel, en la Administración; Lic. Enrique Betanzos Aguilar, en la Redacción; Ing. Diana Elías Palacios, en la Corrección; Ing. Froylán Ortiz Pérez, Alfredo Ortiz Palacios, Jesús Betanzos Palacios, Isabel Palacios Cruz e Isabel Betanzos Palacios, como colaboradores. También invitó a los presentes a pasar a la recepción del lugar, donde se ofreció un brindis y a degustar antojitos típicos de la región mixteca.

# DZAHUINDANDA

Espacio para la Difusión Cultural de la Mixteca.

Agradece y valora el apoyo que nos brindaron las siguientes Instituciones:



**PACMYC**  
2004

**CONACULTA**  
CULTURAS POPULARES E INDÍGENAS