

EDITORIAL

EL JUEGO MOTOR TRADICIONAL COMO PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

Dr. Ulises Castro Núñez
Profesor de Juegos Motores Tradicionales Canarios
Departamento de Educación Física.
Universidad de Las Palmas de GC (ULPGC). España

El juego tradicional es una actividad, generalmente de carácter motor, que se ha transmitido de generación en generación dentro del grupo en el que se manifiesta y que está íntimamente ligada al contexto socio-cultural en el que se desarrolla, al tiempo que se adapta a las necesidades y posibilidades de cada momento.

Los juegos motores tradicionales constituyen, junto a otras actividades como las danzas tradicionales, la motricidad caracterizadora de un grupo o de una comunidad, o sea, su etnomotricidad. Parlebas (2001) entiende por etnomotricidad "el campo y naturaleza de las prácticas motrices, consideradas desde el punto de vista de su relación con la cultura y el medio social en los que se han desarrollado". Esto significa que estas prácticas son semejantes y particulares; es decir, que son semejantes en el sentido que nos encontramos con actividades que son comunes a grupos humanos que no han tenido contacto o que participaron de momentos históricos distintos; pero al mismo tiempo son particulares, porque cada una de ellas está provista de rasgos diferenciadores, propios. La lucha cuerpo a cuerpo puede ser un ejemplo de esto.

La lucha corporal entre dos individuos ha formado parte del patrimonio etnomotor del ser humano desde el principio de los tiempos; siendo un poco más osados, quizás hasta podríamos hablar de un homo *luctator*. Los contextos en los que se han desarrollado son muy diversos: el de la preparación para la guerra, el de la resolución de conflictos en el grupo, el ritual, el festivo, el deportivo, etc. Valga como ejemplo el caso de la lucha *evala*, practicada en la zona norte de Togo por individuos de entre 18 y 20 años en el proceso social del rito de paso, del tránsito de chico adolescente a hombre adulto. Esta actividad lúdica va acompañada de sacrificios por parte del postulante, como el ayuno, la abstinencia sexual y la escarificación.

Las formas de ese enfrentamiento dual han sido muy diversas, no sólo en el contexto o la función que se le da a la práctica. Así, nos encontramos con luchas de golpeo, en las que se busca impactar con la mano (abierta o cerrada), los brazos, o las piernas, en el rostro o en el cuerpo del adversario, como el *pugilato* o el *muay thai* tailandés; luchas de derribo, en las que lo que se pretende es desequilibrar al contrario y que toque el suelo con alguna parte de su cuerpo que no sea la planta de los pies, como la *lucha canaria* o el *kurash uzbeko*, (en estas luchas nos vamos a encontrar con un elemento fundamental y configurador, el tipo de agarre y las características de los materiales sobre los que se realiza éste); luchas de inmovilización, en las cuales no es suficiente derribar al contrario sino que se tiene que colocar la espalda de éste en contacto con el suelo, en ocasiones durante un tiempo determinado, como la *lucha libre olímpica* o la *chidaoba* de Georgia; luchas de exclusión, en las que se procura que el adversario salga de los límites del espacio que se ha establecido para el desarrollo del juego, como los casos del *sumo* o el *pulso gitano*.

El catálogo de las luchas tradicionales incluye versiones para cuyo desarrollo se precisa de implementos, normalmente palos, como los casos del *palo canario*, el *jogo do pau* portugués, el *arnis* filipino, el *garrote* venezolano o las *peleas con donga* de los surma de Etiopía. En estas situaciones, nos volvemos a encontrar con las razones etnolúdicas relacionadas con la función de la violencia, los roles del hombre y de la mujer, la relación con el entorno, etc. Posiblemente las características en cuanto a tamaño, material, forma, etc., de ese implemento, estén condicionadas por un elemento de esa naturaleza que se usa habitualmente en las tareas laborales y, por tanto, accesible, desde el punto de vista de la proximidad y del dominio en su manejo, a los miembros la comunidad: arrieros, pastores,...

Los juegos tradicionales forman parte del Patrimonio cultural inmaterial, pues como establece la UNESCO en 2003, forman parte de "las prácticas, representaciones, expresiones, conocimientos y habilidades, junto a los instrumentos, los objetos y artefactos, los espacios culturales asociados, que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconocen como parte de su legado cultural". El establecimiento de una expresión de la cultura, de cualquiera de las comunidades o grupos que se distribuyen a lo largo y ancho del planeta, como Patrimonio cultural inmaterial persigue su salvaguarda.

Pero salvaguardar este patrimonio no implica fijarlo o fosilizarlo este en una forma "pura" u "original". A veces no hay nada tan dañino como los defensores a ultranza, los defensores de esa fórmula "primigenia", que no lo es tal pues ha sido producto de las actualizaciones y los intereses que le han ido haciendo los practicantes durante generaciones, en un proceso de adaptación a las condiciones y las posibilidades que les proporcionaba el entorno.

Si la "evolución" es acelerada e implica una modificación significativa de su lógica interna, hasta el punto que los propios practicantes habituales no son capaces de reconocerse en la nueva modalidad, quizás tengamos que valorar si no interesa que esa práctica lúdica tradicional desaparezca de forma activa y quede sólo en las fuentes escritas, orales o audiovisuales; o en modelos "artificiales" como muestras y exhibiciones. Si la sociedad no le da el soporte necesario quizás es porque ha perdido la función que tenía para ella.

Conservar el patrimonio cultural inmaterial significa otra cosa: implica comunicar conocimientos, técnicas y significados. Por tanto, esa transferencia a las generaciones futuras consistirá, básicamente, en consolidar las condiciones, materiales e inmateriales, que son necesarias para su evolución e interpretación continua. Implica la conservación de los espacios tradicionales de juego, como las plazas, los recorridos marítimos, las superficies de tierra en caminos y veredas, los mentideros, etc.; el apoyo a los artesanos que elaboran los materiales lúdicos, como pelotas, bolos, regatones, bolas, embarcaciones tradicionales, etc.; el mantenimiento de los canales convencionales de transmisión, posibilitando las relaciones entre las distintas generaciones y el acceso de niños y jóvenes al conocimiento y práctica de las actividades lúdicas tradicionales.

La protección y el sostenimiento supone la realización de estudios y trabajos de campo que permitan la realización de catálogos, lo más completos posible, de los juegos motores tradicionales infantiles y de adultos; la elaboración de situaciones de aprendizaje para que puedan ser conocidos, de manera experiencial, por parte de todos los escolares de las distintas comunidades; el apoyo para la creación y desarrollo del asociacionismo en torno a los juegos y deportes tradicionales; la redacción de leyes y normativas que velen por el mantenimiento de los rasgos caracterizadores de cada una de las modalidades, conservando la diversidad y huyendo de la unificación; el auspicio para la realización de eventos y encuentros nacionales e internacionales de juegos y deportes tradicionales que posibiliten el intercambio de estrategias de conocimiento y promoción de estas prácticas y compartir jornadas de interacción entre los jugadores; y, por último, facilitar el acceso a espacios y materiales para los juegos y deportes tradicionales.