

JUEGOS Y DEPORTES: LA VISIÓN DEL ARTISTA EN CANARIAS

Miguel Ángel Betancor León
Antonio S. Almeida Aguiar

Juegos y deportes: La visión del artista en Canarias¹

El hombre reconoce desde hace tiempo la interconexión de los distintos procesos culturales que le rodean. Los paralelismos y combinaciones expresivas fluyen de los espíritus más inquietos para lograr transmitir aquello que se desea, que se siente o que se sueña. El arte y el deporte como experiencia trascendental han sido protagonistas relevantes a lo largo de la historia de la humanidad.

Un breve recorrido por la historia del arte serviría para entender la importancia que el juego, el deporte y la actividad física han tenido como tema icónico de inspiración. Pero antes de ello, consideramos oportuno acotar, en la medida de lo posible, el significado de los dos conceptos que encabezan el título de este estudio: juego y deporte. Con mucha frecuencia, estos términos son empleados indistintamente para referirnos a una determinada actividad, sin establecer la existencia de límites entre ellos. Intentaremos esclarecer de una forma sintética algunos de los planteamientos teóricos con el fin de trazar las diferencias entre ambas acepciones.

Este problema fue expuesto por Blanchard y Cheska en su obra *Antropología del deporte*, planteando que la controversia únicamente se solucionaría con una definición del término “deporte” que agradase por igual a antropólogos y sociólogos. Dieron en la clave del problema al manifestar que uno de los principales obstáculos residía en la gran heterogeneidad de conceptos existentes en los idiomas del mundo occidental, ya que algunos de éstos no distinguían entre juego y deporte. A su juicio, el único camino verdaderamente seguro sobre el que lograr ese ansiado consenso es la antropología cultural, ya que según ambos autores, “el deporte es ante todo un producto cultural y como tal debe entenderse” (BLANCHARD; CHESKA, 1986: 21).

Mucho se ha escrito sobre el origen de la palabra deporte. Actualmente, parece seguro que su origen está en el francés medieval (en concreto proviene del provenzal *deport*), como ya indicó el profesor Piernavieja, aunque rápidamente se difundiría entre las lenguas romances, siendo llevada hasta tierras inglesas por los normandos. A finales del siglo XVI, hemos constatado que en el país anglosajón aún convivían las expresiones *sport* y la más antigua de *disport*, siendo utilizadas para denominar a un variado número de pasatiempos y entretenimientos, aunque con el paso de los siglos, el término *sport* acabaría por imponerse como etiqueta formal para definir aquellas actividades lúdicas en las que el ejercicio físico desempeñara un papel fundamental.

Precisamente este cambio de actitud frente al deporte en la Inglaterra de fines del XVIII, ha permitido plantear a algunos historiadores del deporte una teoría ciertamente apasionante: el surgimiento del deporte, entendido éste como una forma de ocupar el tiempo libre, estuvo estrechamente ligado a los cambios sociales, económicos y demográficos que se produjeron

en Inglaterra como consecuencia del proceso de industrialización, conocido como Revolución Industrial. Partiendo de esta idea tendríamos algunas cuestiones respondidas de antemano. Con tales premisas responderíamos al por qué el deporte se originó en la Inglaterra del siglo XIX antes que en otras zonas del mundo, y al cómo se produciría su posterior implantación en los restantes países europeos y del otro lado del Atlántico (ELIAS; DUNNING, 1992: 157-184).

Una opinión extendida entre buena parte de los especialistas en la materia es la de que el deporte surge como una consecuencia de los juegos. Sin embargo, desde una perspectiva antropológica, las posibilidades de los juegos superan a las que ofrece el deporte. En efecto, mientras que el juego potencia la identificación del grupo social en el que se practica, el deporte, por su parte, con sus manifiestas dosis de competitividad y agresividad, nos vincula a un mundo fragmentado en el que prima el gusto por la excelencia particular de cada uno de los contendientes, ya sean estos individuales o colectivos. Su creciente tecnificación y especialización, así como una irreversible tendencia a la superación constante de marcas y records, está estableciendo un horizonte hasta ahora desconocido.

Es cierto que la competición era ya conocida en los certámenes helenos, y a los atletas vencedores les aguardaba una vida llena de posibilidades al regreso a sus polis, pero el nivel de competitividad que ha alcanzado el deporte moderno no encuentra paralelo en ninguna cultura del pasado. El deporte ha entrado en una nueva cultura, o dicho más correctamente, el deporte moderno no es más que un reflejo de lo que nuestro sistema cultural actual es capaz de ofrecer. Desde que Durkheim afirmara que la educación consistía en una socialización metódica de la generación joven, el deporte es un factor de socialización. La actividad deportiva ayuda a asimilar normas, valores y actitudes necesarias para convivir, sin excesivos conflictos, en un grupo social. El deporte es un decisivo factor para lograr una adecuada adaptación al medio social (PETRUS, 1999: 13).

Precisamente, sobre esta distinción entre juego y deporte, se han venido diferenciando éstos en razón de la dosis de trabajo que requieren. Así, para algunos antropólogos y sociólogos norteamericanos la distinción entre deporte y juego viene concedida por el carácter laboral o lúdico de la actividad. Aquellas actividades físicodeportivas que requieren un profesionalismo elevado constituirían el deporte, por el contrario, aquellas otras en las que imperase un carácter mayor de diversión, no pasarían de ser un juego. Tal es la opinión de Harry Edwards para quien el deporte, lejos de revestir un simple carácter de juego, creación, diversión o mera distracción, constituye una verdadera ocupación profesional para sus participantes y de negocio para los entrenadores, administradores y propietarios de equipos y jugadores (EDWARDS, 1973). Autores como Huizinga y Callois encuentran en la actividad libre, la ficción, el carácter desinteresado, la delimitación espacial y temporal, el orden, el ritmo, el azar y la regla, las cualidades que más se ajustan al concepto de juego de naturaleza social.

A fines de la década de los cincuenta, un grupo de estudiosos norteamericanos publicaron un artículo en una prestigiosa revista antropológica que constituye un verdadero hito dentro de los estudios dedicados a este tema, en el que trataron de sistematizar los rasgos diferenciales del juego, al mismo tiempo que aportar una definición convincente al término como expresaron los autores al inicio del mencionado artículo, se debía definir al juego como una actividad recreativa caracterizada por: 1) la organización, 2) la competición, 3) la presencia de dos o más bandos, 4) la existencia de criterios para determinar un vencedor y 5) la aceptación tácita de una serie de reglas establecidas (ROBERTS, 1959: 597-605). Otras

clasificaciones tipológicas de los juegos ya habían sido planteadas, a finales del siglo XIX, por varios antropólogos, como Morgan y Taylor, que establecieron en su momento la siguiente: a) juegos de habilidad física, en los que el éxito se determina por las actividades motoras de los jugadores, b) juegos de estrategia, en los que el éxito se determina por la opción racional entre varios tipos de acción posible, c) juegos de azar, en los que el éxito se determina por adivinanzas o por un artefacto incontrolado como una rueda o un dado (ROBERTS; SUTTON, 1962: 166).

Para Blanchard y Cheska, los “juegos son actividades competitivas en las que intervienen la destreza física, la estrategia y la suerte, o cualquier combinación de esos elementos, y que, igual que ocurre en el deporte, suelen desarrollarse en las mismas combinaciones ambientales que el ocio”, en oposición al deporte, que constituiría “una actividad física fatigante, competitiva y agresiva, sometida a definiciones y reglamentos restrictivos (...), un componente ritual con pautas rituales, en cuya composición entran proporciones variables del juego, trabajo y ocio” (BLANCHARD; CHESKA, 1986: 41).

El sociólogo francés Pierre Parlebas basa su análisis en las diferencias existentes entre el deporte y otro tipo de actividades de carácter físico. Este autor considera al primero como una situación motriz donde prima la competición reglada e institucionalizada. En relación a esto, define el deporte como “el conjunto finito y enumerable de las situaciones motrices, codificadas bajo la forma de competición e institucionalizada” (PARLEBAS, 1986). Hace unos años, la investigadora Carmen M. Barreto ha constatado que entre juego y deporte sólo existen sutiles detalles. Para esta autora, el concepto de juego abarca toda actividad lúdica, con reglas propias y un componente competitivo, que requiere algo de esfuerzo físico. El deporte quedaría incluido dentro de esta categorización, impidiendo, por tanto, una clara distinción conceptual entre ambos términos. Con todo existe una diferencia para ella: su institucionalización. Mientras el deporte implica una actividad física agotadora, una agresividad y un enfrentamiento continuado y reglamentado previamente, el juego apela a una dinámica abierta, informal, capaz de adaptaciones y cambios constantes. Otra divergencia radica en la profesionalización que rodea al deporte. Podríamos decir, de acuerdo con esta argumentación, que el deporte es la perversión del juego a través de la sistemática introducción del rendimiento corporal (BETANCOR; VILANOU, 1995: 21).

Las manifestaciones lúdico deportivas en el Arte

Muchos han sido los historiadores y antropólogos que han formulado teorías e interpretaciones intentando explicar, desde distintas perspectivas, el surgimiento e institucionalización de las actividades físicas y deportivas. Es evidente que el hombre ha realizado desde siempre, y al igual que los restantes miembros del reino animal, una actividad motora. Sin embargo, el ejercicio físico humano no se reduce a un mero fenómeno biológico, como hemos visto con anterioridad.

Partiendo de los propios orígenes del ser humano, las manifestaciones rupestres en las paredes de las cuevas del Paleolítico Superior y Neolítico, iban en muchos casos acompañadas de figuras humanas provistas de lanzas y flechas con un claro sentido mágico-religioso de hacer propiciatoria la caza. Ejemplos reconocibles los tenemos en las numerosas escenas de caza levantinas como las de Valltorta (Castellón). Las primeras civilizaciones igualmente dejan vestigios de su manifestación cultural en torno a los ejercicios físico-corporales. La Creta minoica-micénica muestra a través de los frescos de la época que nos han llegado, un gran interés por las prácticas luctatorias. Conocidos son los ejercicios

acrobáticos de componente religioso reflejado en la taurokathapsía (saltar el toro); o aquellas imágenes que reflejan la actividad física como una lucha (entendido así el deporte en su origen por algunos autores). El fresco de los boxeadores o fresco de los niños pugilistas (Thera, 1500 a.C.), es el más conocido.

Los ejercicios físicos tuvieron para el pueblo etrusco una especial importancia, relacionado al mundo de ultratumba. El rito funerario iba acompañado de unos lujosos juegos fúnebres. Estos comenzaban con unas danzas y concluían con una serie de pruebas atléticas, semejantes a las griegas, como en la Tumba de los carros, donde unos jóvenes se disponían a correr, a lanzar el disco, la jabalina, etc. Otro ejemplo de lucha es la Tumba de los Augures (Tarquinia, 530 a.C.). En el centro de la obra dos fuertes atletas se cogen los puños con las cabezas inclinadas. Entre ellos hay un recipiente de bronce, probablemente el premio destinado al vencedor. A su izquierda aparece la figura del juez o helanódika, con una túnica negra y roja, portando en su mano el lituus, vara curva símbolo de autoridad en Etruria.

Hablar de deporte² es fijar nuestra mirada en la Grecia Clásica, en el ideal agonístico de una civilización donde la competición regía todo los saberes culturales. Era el honor de la victoria en los Juegos, conseguir la areté, basada en el canon pedagógico de la kalokagathia, el máximo ideal del ciudadano de la polis. Homero narra en el Libro 23 de la *Ilíada* los juegos que Aquiles organizó con motivo de las honras fúnebres de su amigo Patroclo, muerto por el héroe troyano Héctor. Estos juegos constaban de carreras de carros, carreras a pie, boxeo, lucha y levantamiento de peso. La cerámica es utilizada como marco del escenario iconográfico de las imágenes clásicas, además de otros soportes, como las esculturas, los relieves, etc. Si bien estilísticamente las formas varían en cuanto a naturalismo y realismo, son frecuentes las escenas de carreras, lanzadores de discos, ejercicios de entrenamientos dirigidos por el paidotriba, escenas de cuádrigas, etc. (siglos VI-V a. C.). Adolf Furtwängler, arqueólogo y crítico de arte encargado de las excavaciones del templo de Hera en Egina, afirmó con rotundidad: *Asin atletismo, el arte griego es inconcebible* (ALCOBA, 1987:169).

Con la llegada y la anexión a un sistema político instaurado por la Roma de la Antigüedad, la actividad física cambia en su carácter, finalidad y significado. El carácter religioso originario de los juegos que Homero nos narra en *La Ilíada* y *La Odisea*, poco tienen que ver con las competiciones atléticas entendidas como mero espectáculo por los romanos. Se crea toda una infraestructura artística para dejar constancia de una nueva actitud ante el cuerpo. Los coliseos, estadios, anfiteatros, bajorrelieves, mosaicos con escenas de gladiadores, etc., ofrecen a través de la imagen una nueva semántica icónica.

La Edad Media trae consigo una nueva visión del cuerpo. Las prácticas físicas sólo tienen justificación en el marco social del caballero, defensor de sus valores aristocráticos y de la Iglesia. El caballero puede definirse como un hombre perteneciente a la élite social, provisto de corcel y armas para combatir a caballo, adquiriendo dicha condición mediante un ritual. Son frecuentes las imágenes de los torneos, identificada con la dimensión cortés y la búsqueda de la fama, pero que por encima de todo, era un simulacro de combate. Frente a estas prácticas, el pueblo se divertía con juegos populares. Los propios elementos que la naturaleza les proporcionaba, servían de implementos para cualquier actividad lúdica. Lanzamientos de piedras, juegos de palos, carreras de sacos, juegos de pelotas, etc. servían de distracción en las fiestas agrarias y religiosas.

Desde el Renacimiento italiano, los artistas han mostrado en los personajes representados unas cualidades de carácter casi sagrado que los eleva por encima de las cosas meramente

bonitas. Autores como Miguel Ángel idealizaron con entusiasmo el tipo físico del atleta que ya habían representado los escultores helenísticos. Peter Bruegel pintará en el siglo XVI un mundo rural plagado de juegos. Rembrandt dibujará el golf en pleno siglo XVII. La revalorización del cuerpo en el XVIII y XIX, reflejará una mayor variedad de motivos para expresar el deporte y el ejercicio físico. El creciente reconocimiento de la educación física en la formación integral del hombre, la importancia de la higiene y el cuidado del cuerpo así como el desarrollo y expansión del deporte inglés, producen un campo de atracción iconográfica para los artistas, tanto para los que se regían por los cánones academicistas como para los más radicales y subversivos. Así, pintores como Géricault o Courbet pintaron atletas. Otros, como los impresionistas Manet, Monet, Renoir y Degas, obsesionados por la luz pintaron escenas de tenistas, remeros, carreras de caballos, bailarinas, etc. Toulouse-Lautrec realizó carteles para los fabricantes de bicicletas y Rousseau “el aduanero” pintó en 1908 Los jugadores de rugby, cuando en París estaba en boga este deporte. Y así podríamos seguir analizando e interpretando el juego, el deporte; en definitiva, un comportamiento cultural desarrollado por el hombre hasta nuestros días.

Algunas representaciones artísticas del juego y el deporte en Canarias

El artista en Canarias se ha sentido atraído por estos temas de esparcimiento a la vez que ritos sociales. No ajeno a esta simbiosis cultural, ha reflejado en sus obras este parámetro creativo y objetual. El arte, entendido como testimonio estético de su propio tiempo, es un elemento sociológico, al igual que el deporte. Como ha señalado el profesor Cagigal: Al artista, ante el heterogéneo acento sociológico del deporte contemporáneo, puede tirar por el camino que más le atraiga: el deporte como juego, como lucha, como diálogo internacional, como exigencia de masas (...). Muchos ámbitos, muchos enfoques, psicológicos, sociológicos, formalistas, puede encontrar el artista en el deporte de nuestro tiempo” (CAGIGAL, 1972: 227). Las representaciones plásticas de los juegos y deportes en nuestro Archipiélago podemos clasificarlas, según la tipología de las actividades, en dos grupos. El primero de ellos, y que cuenta con un mayor número de ejemplos son las prácticas físicas autóctonas; en segundo lugar, otros juegos y deportes de distintas procedencias. Junto a ellos, hay prácticas físicas cotidianas propias de todas las culturas, como los juegos de niños, los ejercicios en el mar, etc.

a. Juegos y deportes autóctonos.

Desde los propios orígenes de la conquista de las Islas Canarias, la Lucha Canaria ha sido descrita en innumerables textos y reflejada en ilustraciones y grabados. La relación entre los habitantes de las islas con esta práctica física ha sido constante a lo largo de la historia, sobre todo en el marco de las festividades religiosas. Una de las primeras representaciones de esta práctica data del siglo XVI y la encontramos precisamente en uno de los artesonados de la capilla del Señor de la Piedra Fría, en la parroquia de San Francisco (Santa Cruz de la Palma). Esta imagen muestra el enfrentamiento directo de dos luchadores que se agarran por sus antebrazos con el objetivo de derribar al contrario. La popularidad de esta práctica nos ha legado en la tradición de los belenes canarios una figura de terracota policromada de 115 mm. de altura, compuesta por dos bregadores en plena lucha. Fechada a principios del siglo XIX, de autor anónimo y procedente del pueblo de Teror, forma parte del Nacimiento de la familia Alzola González.

Una de las referencias inseparables a las enseñanzas artísticas en Canarias es la Escuela Luján Pérez. Desde sus comienzos, bajo la dirección de Domingo Doreste, “Fray Lesco”, han

sido muchas las generaciones de artistas insulares que han iniciado allí sus necesidades expresivas. Uno de ellos es el pintor Santiago Santana, que desde su ingreso en la institución, manifestó un gran interés por el dibujo. Suelen ser dibujos abocetados, briosos, suficientemente contruidos y elocuentes. Estos trabajos tienen el valor añadido de recrear personajes que han sido de gran importancia en el ámbito de la cultura local. Es en la escuela donde adquiere ese control de la forma y del volumen, a través de la línea, que se convertirá en la base de toda su forma plástica (ABAD, 1992: 35). Su interés por los personajes populares y por las tradiciones locales le llevan a realizar un dibujo coloreado de una agarrada. Para ello se inspira en una fotografía inserta en el número monográfico de la revista Canarias Turista de 1912, dedicado a la lucha canaria, en la que aparecen los luchadores José Medina y José Sosa.

Otro discípulo de la Luján Pérez, y posterior miembro del grupo LADAC de los años cincuenta, es Felo Monzón. Precisamente LADAC (Los Arqueros del Arte Contemporáneo) se inspiró en representaciones icónicas de la prehistoria como categoría perceptual de identificación de este grupo canario de vanguardia. En este caso, las flechas sirvieron de metáfora al ir dirigidas Allenas de pintura, como dijo Westerdahl, Aa un blanco preciso: a los ojos de los pintores de España.

A él se le atribuye en 1958 la designación de “indigenismo” para hacer referencia al “nuevo regionalismo”, una idea de conciliar lo artístico y lo social. Se trata de una forma de postura frente al hecho canario basado en una crítica a su falsa tradición. Años antes, Agustín Espinosa nos decía que la obra de Felo Monzón “nos da una pista de nuestra personalidad más canaria (...). Nos ha descubierto nuestra ignota ficha. Nos ha adivinado lo que de nuestra alma es más nuestro, y lo que es prestado o superfluo; por primera vez en Canarias se ha atrevido a decir: he aquí lo que somos, lo que hemos sido, lo que una nube de revueltos aires nos ocultaba”. A través de su obra, el artista muestra la realidad de lo que somos, la realidad del pueblo canario, marcado por sus condiciones históricas, sociales y económicas que han determinado la melancolía en sus facciones. Y qué mejor para ello que la semántica icónica del juego tradicional del Archipiélago. Realiza varios dibujos a color con “mañas” de la lucha, como la Burra, la Cadera y la Pardelera, analizando en ellos los valores expresivos de lo canario, poniendo énfasis en los rasgos étnicos, en el paisaje y en la luz. En estas creaciones trata de establecer una relación orgánica entre el hombre canario y el paisaje. Las palmeras, dragos y pitas que aparecen en estas tres obras no constituyen un mero telón de fondo, ya que funcionan integradas en una concepción del espacio donde todo remite al hombre (al que dibuja en el centro de la imagen rodeado de un círculo). El crítico de arte Castro Borrego ha señalado que en las realizaciones de Felo Monzón todo está en función del hombre canario: “tanto las plantas como las montañas y las casas cúbicas, donde todo refuerza la sensación de aislamiento: el hombre es una isla, sin que la línea de horizonte dibujada en el mar augure esperanza alguna de salvación” (CASTRO, 1999: 18).

El pintor galdense Antonio Padrón (1920-1968), el último indigenista canario, es un exponente de la relación entre arte-juego-deporte. Artista intimista y solitario, ofrece a lo largo de su producción el sentir melancólico de la población autóctona. La década final de su vida coincide con la consolidación personal del pintor, al ser éste el momento en el que encuentra las formas, el color y los contenidos que le diferencian. Es en los contenidos y en lo figurativo donde va a surgir su modelo de expresión más genuino. Relacionado con el contenido temático-icónico que estamos desarrollando, su obra La luchada (1960), muestra un deporte autóctono, la lucha canaria, bajo el punto de vista antropológico del juego, entendido éste como potenciador de la identidad de un grupo social, favoreciendo los sentimientos

comunitarios. Dos luchadores bregan en el circular terrero, rodeado del pueblo y de casas bajo un mismo plano. Introduce elementos anexos vinculados a la “cotidianidad” del campesino canario, como las dos cabras y el dromedario. Utilizando colores planos, con alternancia de tonos cálidos y fríos, el autor muestra su semántica peculiar de analizar un aspecto cultural heredado de la primitiva vida insular prehispánica. Esta función social del juego y deporte tradicional, lo refleja en pocas palabras Salvador Sánchez: sea cual sea el origen de nuestra lucha, el hecho cierto es que ha arraigado en las Islas Canarias, sometida a las más variadas influencias, consecuencia de nuestra situación geográfica, asumida como legado cultural e indestructible, signo de identidad de nuestro pueblo y patrimonio inalienable del mismo (BETANCOR; VILANOU, 1995:22). La lucha canaria aparece, por tanto, como modelo de reivindicación lúdica de la identidad.

No sólo las actividades tradicionales, como su obra *Pelea de gallos* (1961), sirven a Padrón como iconos referenciales de la cultura insular. Los juegos anecdóticos, los tradicionalmente practicados a lo largo del devenir lúdico del hombre, son una nueva excusa para abordar el tema. Es el denominado por Blázquez (1986) juego libre o espontáneo, donde el niño autónomo se enfrenta a las dificultades de la realidad concreta y busca elaborar soluciones para resolver los problemas que le surgen. Yo empiezo a pintar y sigo fielmente lo que siento en esos momentos diría el pintor, pues mi lema artístico es el de ser siempre fiel a mi obra. Su componente lúdico-afectiva se refleja en varias producciones: *Niños rojos con cometas* (1954), *Niños haciendo cometas* (1960), *Niños con trompos* (1960), *Niños y cometas* (1967). En la primera de ellas, el autor está prefigurando uno de sus temas preferidos: la infancia y sus juegos, y este juego en particular como símbolo de liberación y disfrute (HERNÁNDEZ, 1994:27). El niño no sólo se divierte a través del juego, sino que realiza una actividad íntimamente relacionada con el desarrollo de su personalidad y de su equilibrio psicológico. Un desarrollo que le permitirá ser libre para disfrutar de lo que le rodea.

La lucha autóctona servirá nuevamente como motivo de inspiración al escultor Santiago Vargas para representar su *Monumento a la lucha canaria* (1974). Basada en los bocetos ejecutados por el artista Cirilo Suárez en 1948, la obra expresa en los participantes cualidades como la lealtad, la perseverancia y la seguridad en sí mismo. Ubicada en la plaza de los Juegos Olímpicos México-68 en Las Palmas de Gran Canaria, el conjunto se alza sobre un pedestal de cantería rectangular donde se emplazan dos luchadores en plena agarrada, usando uno de ellos la técnica de “la levantada” para llevar al suelo a su contrincante. La obra destaca por la minuciosidad de los detalles, tanto en las ropas como en el tratamiento anatómico de ambos deportistas, resaltando la expresividad de los rostros, que reflejan la tensión del momento (QUESADA, 1996: 231-236).

En 1972, la escultora Rosario Domínguez García, conocida como Charina, realiza por encargo de Fernando Rivero del Castillo Olivares para ubicarla en el interior de su finca, un monumento a la lucha titulado *La Burra*, nombre técnico de una de las agarradas propias de esta práctica física. En ella, dos hombres de aspecto rudo y fornido compiten por lanzar al suelo al otro, si bien la representación es poco dinámica en movimiento, fijándose más en el momento en el que ambos parecen pensar la acción que les dará la victoria. Diez años después, en 1982, esta misma autora volverá a retomar esta iconografía en una exposición organizada por la Casa de Colón. La evolución en la trayectoria creativa de Charina trae consigo nuevas formas de expresión en sus *Luchadores*, uno representando la pardelera y otro la burra. De la piedra pasa al bronce pulido, y del realismo a las formas esquemáticas, cercanas a la abstracción. El galdosiano Armas Ayala, en referencia a las obras de la artista señaló: “contemplar la obra escultórica de Charina es adentrarse en ese mundo en el que la

imaginación encerrada en la materia moldeada, parece descubrir caminos insospechados por los que el viejo secreto de la materia y la forma parece una vez más renovado. Enriquecer la escultura con la inspiración de temas autóctonos da una nueva perspectiva a esta muestra que Charina nos ofrece hoy con un sentido renovador (...). En la escultura ofrece ese difícil juego en el que la línea, el plano y el volumen saben aunarse con gracia y con belleza (...)" (RIVERO, 1990: 57).

Enrique Cejas, escultor nacido en Cádiz en 1915 pero afincado en Canarias desde edad temprana, ve influida su obra por el cariz socializador que tiene la lucha canaria, entendida como afirmación de una personalidad colectiva. Conocido principalmente por los encargos oficiales que realizó durante el franquismo, y en la que destaca su obra Monumento a los caídos (Santa Cruz de Tenerife), en 1943 realiza en barro cocido la figuración de otra de las técnicas de la lucha, el Cango. Encuadrada en el segundo ciclo o de apogeo en la producción de Cejas, era mencionada por Pérez Reyes como una de las primeras representaciones de un tema de la lucha popular canaria. En ella, los dos luchadores, en tensión muscular, se sujetan los pantalones de brega. Estuvo presente en varias exposiciones, entre ellas la celebrada en el Museo Nacional de Arte Contemporáneo de Madrid, bajo el título de Luchadores tinerfeños (PÉREZ, 1984: 189).

El polifacético artista Pepe Dámaso toma los motivos etnográficos más representativos de las Islas para abordar muchas de sus creaciones. Una de ellas, siguiendo el análisis que estamos presentando, es el deporte. Ya en 1969 participa en la II Bienal Internacional del Deporte en las Bellas Artes de Madrid, y años después (1992), invitado por el crítico Santos Torroella obtiene el II Premio en la XX Bienal de Deportes en la Olimpiada de Barcelona, presentando tres cuadros en técnica mixta sobre tabla (200x160 cm.) con el título de La lucha canaria. Dámaso vio claro "que la anécdota, el motivo sería la lucha. Nuestro deporte autóctono con la belleza de sus cuerpos jugando y con la nobleza en la lucha me motivaban profundamente". Sin embargo, este premio casi no tuvo repercusión social en el Archipiélago. Ninguna institución deportiva reconoció la importancia de transmitir un acontecimiento estético vinculado al universo lúdico. Hoy, el deporte cada vez más se centra en el mero espectáculo; son pocos los que se acercan a él con otra sensibilidad, con otros valores educativos que la propia actividad física tiene en sí misma. A pesar de ello, no dudó en participar en la decoración del Aula Magna de la Fundación Mapfre-Guanarteme, obra del arquitecto Pérez Parrilla. Surge así el mural Friso de la Lucha, realizados en paneles, tipo cuadros. Los dividió en cuatro partes, haciendo participar a los personajes de la lucha a lo que él llamó "espacio cósmico que las Estaciones nos brindaban". Y es que utiliza cuatro representaciones simbólicas, a través de distintos colores, para establecer relaciones entre los bregadores con cada estación del año. Su intención fue que las parejas de luchadores "perdieran su condición humana o por lo menos que quedaran despojadas de su referencia cotidiana y que les condicionara el tiempo geológico. De ahí el por qué de las formas como maniquí de personajes; un astro iría marcando el acaecer y sería el Color el que diferenciaría los distintos mundos de las Estaciones". Así, utilizó el color rosa para la primavera, el bermellón y el naranja en el verano, amarillos y marrones lo inundan todo en otoño, y en invierno, grises, negros y violetas. En la parte izquierda del recinto situaría una quinta estación llamada del mar, donde un juego de azules y verdes pintan el nuevo paisaje (DÁMASO, 1994: 14-16).

El escultor Manuel Bethencourt ha realizado una de las obras más recientes inspirada iconográficamente en las tradiciones lúdico-festivas. En 1996, el Ayuntamiento de Telde le encarga una escultura de bronce que representara la figura del legendario luchador teldense

José Rodríguez, más conocido como Faro de Maspalomas, levantando el arado, modalidad con la que alcanzó en los años cuarenta una gran popularidad en la isla. El objetivo de esta práctica es levantar el arado hasta llegar a una posición vertical por encima de la cabeza. El atuendo no comporta ninguna característica especial, utilizándose la ropa propia de los luchadores. Bethencourt representa el momento más importante de esta técnica, que es el levantamiento. La figura muestra al luchador con ambas piernas en equilibrio, flexionadas y en dirección hacia el arado. El levantamiento se inicia tumbándose hacia atrás, contrapesando el cuerpo con relación al arado, y levantándolo en un primer paso hasta la posición horizontal por encima de la cadera.

Llegados a este punto, se impone una reflexión sobre la significación y perspectivas de los llamados juegos y deportes autóctonos que se vienen practicando en nuestra geografía. Además de las representaciones que hemos visto, es decir, la lucha canaria, levantamiento del arado, peleas de gallos, existen otros como el salto del pastor, el juego del palo, el garrote o la pelotamano de Lanzarote, que constituyen un buen ejemplo de lo que decimos. En cualquier caso, su práctica debe substraerse a las tentaciones de un folklorismo turístico preocupado únicamente por su explotación comercial, olvidando su signo de identidad y su dimensión social.

b. Otras prácticas deportivas

Si bien hemos constatado en la realización de este estudio la simbiosis de los artistas en Canarias con los juegos y deportes autóctonos, debemos destacar que existen otros temas lúdico-deportivos que son igualmente representados con distintas técnicas. No podemos olvidar en este contexto, la llegada a nuestro Archipiélago del deporte contemporáneo a finales del siglo pasado. El desarrollo de las ciudades costeras al amparo de los nuevos puertos marítimos, trae consigo la llegada de innumerables comerciantes extranjeros, sobre todo ingleses. Será precisamente a través de éstos el que en nuestras islas comiencen a practicarse deportes que en Europa ya eran cotidianos. Una rápida lectura a la prensa de la época sería suficiente para observar cómo empiezan a ser noticias nuevos deportes, hasta ahora desconocidos por el pueblo canario. El fútbol, el tenis, el golf, el críquet, el ciclismo y otras muchas actividades físicas comienzan a formar parte del entramado cultural de las islas a principios del siglo xx.

Uno de esos deportes que causó entusiasmo entre los hombres y mujeres de todas las clases sociales del archipiélago fue el football. En 1894 se jugó el primer partido oficial en Gran Canaria, enfrentándose los oficiales de la escuadra inglesa contra la sociedad Grand Canary Football Club. En esos años, las canchas de tenis del Hotel Santa Catalina servían de escenario para las confrontaciones entre los miembros de la colonia, junto a otros improvisados campos en el muelle de La Luz, donde tenía su terreno de juego el Las Palmas Football Club. Es esta actividad deportiva en la que se inspira el pintor José Aguiar (1895-1976) para realizar una de sus obras menos estudiadas. Conocido por sus creaciones pictóricas de gran formato relacionadas con temas de carácter religioso y con escenas rurales, presenta en Madrid Entrenamiento en la playa (1952) para participar en el certamen de pintura “El fútbol en el arte”, obteniendo el premio. Compositivamente, este óleo sobre tabla viene definido por la gran cantidad de futbolistas abigarrados en la zona central, formando entre todos el número de jugadores que componen un equipo en esta modalidad. El autor dota de individualidad a cada uno de ellos, consiguiendo un conjunto pleno de armonía y ritmo. Son cuerpos apasionados, fuertes y musculosos, captados en movimiento y en difíciles escorzos, poniendo de manifiesto toda la potencia motriz de sus músculos. Se agitan,

gesticulan; son para el artista la excusa perfecta “para entregarse al estudio detenido de esa prodigiosa máquina de precisión que es el cuerpo. De frente, de costado, de espalda, alzándose, en cuclillas, (...) equilibrio inestable”; rostros desencajados por el esfuerzo físico de la actividad (ABAD, 1991: 91). Alejado de la imagen habitual del fútbol, propia de grandes estadios llenos de miles de espectadores aficionados, Aguiar utiliza como marco referencial de este “entrenamiento” un espacio característico de la geografía insular: la playa. Lugar de ocio y entretenimiento de la población canaria a lo largo de la historia, ha sido lugar simbólico como punto de partida y de llegada de muchos canarios. Es a través del mar y en la arena de las playas canarias donde el pueblo juega y se divierte con sus primeros matches de football.

El deporte es hoy visto como una religión laica, civil. Ha creado todo un panteón de dioses y mitos, de leyendas. El deportista revive en muchas ocasiones el mito de la eterna juventud que lo substraer momentáneamente de lo efímero de la vida humana. Pasa a formar parte del star system deportivo, utilizando términos cinematográficos. En los fans se sustenta la creencia de ser un dios del balón, de la raqueta, de la canasta, etc. El pueblo, identificado con las leyendas del deporte, solicita en muchas ocasiones un icono figurativo que acompañe para siempre la efímera memoria del hombre. No es extraño, por lo tanto, encontrar esculturas conmemorativas erigidas a la memoria de determinados deportistas que por sus valores personales y profesionales son capaces de aglutinar los sentimientos de un pueblo. Tal es el caso del futbolista de la Unión Deportiva Las Palmas Antonio Afonso Moreno, conocido por Tonono. Destacado defensa central, sus dotes como futbolista trajo consigo la oportunidad de defender los colores de la camiseta nacional en veintidós ocasiones. Su repentina muerte en 1975, con sólo treinta y un años de edad, causó profunda consternación. A sus dotes deportistas, siempre se unieron cualidades humanas de nobleza, modestia, honestidad y compañerismo. El Ayuntamiento de Arucas, donde había nacido el jugador, recogiendo la iniciativa de personas de todo el país, entre ellos el actual presidente del Comité Olímpico Internacional, Juan Antonio Samaranch, encarga una efigie al escultor José Luis Marrero. El monumento, situado a escasos metros de lo que fue la casa del futbolista, está formado por un pedestal de cantería azul, que estrecho en su base, se ensancha notablemente en su parte superior, donde está escrito el epígrafe Tonono, para sufrir de nuevo una pequeña estrechez que sirve de apoyo a la representación de bronce, compuesta por un balón de fútbol del cual arranca el cuello y la cabeza del homenajeado. El balón de fútbol representa simbólicamente la esfera del mundo, apreciándose los límites geográficos de los continentes y apareciendo en primer plano la figuración de las Islas Canarias. La profesora Quesada Acosta ha señalado en el análisis de esta obra que el autor realizó un rostro “fiel retrato del deportista, subrayando las facciones y cargándolo de expresividad. La ligera inclinación de cabeza que ofrece muestra a un Tonono sencillo y humano” (ACOSTA, 1996: 225).

De carácter conmemorativo es también la escultura que José de Armas realiza en Agaete como homenaje a Lorenzo Godoy en 1985. Fundador del Ballet Contemporáneo de Las Palmas, fue una de las figuras más representativas de la danza en Canarias. La efigie de bronce está situada en la carretera que llega del casco de Agaete al barrio porteño de Las Nieves. Se alza sobre un pedestal donde figuran unos caracteres relacionados con el personaje in memoriam. Apoyado sobre un pie, el cuerpo del bailarín se destaca contorsionado, otorgándole un fuerte carácter dinámico. No le interesan al artista los detalles anatómicos del representado, sino el gesto, la fuerza del cuerpo y de la danza como único medio de expresión estética.

Uno de los deportes que más éxitos han otorgado a las Islas ha sido el boxeo. Relacionada su práctica con los propios orígenes de la humanidad (el uso del puño, por su gran contundencia era un instrumento para luchar cuerpo a cuerpo frente al adversario), ha llegado a dividirse en la actualidad por categorías dependiendo del peso de los boxeadores: pesos mosca, gallo, pluma, ligeros, pesados, etc. Hombres como Eusebio Mesa Lasso “Monsta” o Cesáreo Barrera, dejaron constancia de sus destrezas pugilísticas con la participación en la Olimpiada de Roma de 1960. El escultor tinerfeño Alonso Reyes expone en 1971, en la 1º Bienal Regional del Deporte en el Arte Provincial de Las Palmas, su obra *Peso ligero*. Realizada en yeso patinado, representa a un boxeador de pie que con la mano izquierda parece cubrirse la cara, mientras la otra mano permanece doblada y adherida al cuerpo.

No sólo los artistas que siguen los modelos y las representaciones academicistas se interesan por estos temas. El pintor tinerfeño Oscar Domínguez (1906-1957), una de las figuras más destacadas dentro del Surrealismo, ofrece su particular visión del juego. En los años treinta desarrolló una técnica automática de gran efectividad, la decalcomanía, consistente en aplicar el pigmento muy diluido sobre el soporte y, a continuación, presionar sobre éste con una superficie rígida, lo que provoca la distribución irregular del pigmento y la consiguiente creación de formas arbitrarias. En 1936 realiza sobre papel *Le Lyon Byciclette*, encuentro fortuito de realidades distintas. Hacia la izquierda avanza el manillar y la rueda delantera, y en la otra mitad, la silueta es ya un león que camina en sentido contrario. Domínguez pone en escena el fenómeno tiempo en esta obra. La bicicleta y el león aparecen unidos, pero se encuentran en movimiento en dos sentidos contrarios. Sugieren el movimiento pero permanecen en quietud.

En su etapa picassiana (1944-1949), su obra evoluciona hacia una esquematización y deformación de la figura humana (CASTRO, 1978:53). Lo anecdótico, el mundo de los sueños y lo irracional fueron su principal eje de actuación. El juego poético se convierte para los surrealistas en una tarea colectiva, de cohesión, de elemento diferenciador con el resto de la sociedad. En estos años realiza obras como *Muchacha saltando a la cuerda*, *El jardín* (o *muchacha saltando*) y *Bonne Année* (1944). Representa a muchachas de perfil, de pelo con cola de caballo y saltando a la cuerda. Algunas contienen pervivencias de las imágenes paranoicas surrealistas junto con componentes eróticos. En gouache sobre papel realiza en 1946 *Femme-bicyclette*, donde una mujer de cara al espectador tiene convertida sus extremidades en ruedas de bicicleta. La elección del juego como lenguaje icónico en su producción creemos que no es casual. Quienes apelan al valor del juego como representación reivindican una cierta fantasía expresiva. Lo lúdico contiene en su aspecto más profundo algo que supera la realidad experiencial y que trasciende al tiempo y a la muerte. Esta dimensión lúdica aparece, por consiguiente, como un signo de trascendencia, como sueño de formas y colores en su producción.

En 1952 pinta *L'acrobate* dentro de su etapa esquemática o de depuración. Sigue siendo una obra geométrica, con la cabeza del acróbata de forma triangular, casi en punta de flecha. En esta ocasión, la obra tiene como protagonista a un actor circense. Casualmente, una de las vías en las que la gimnasia se introduce en las Islas a finales del siglo XIX es la que proporcionaron distintas compañías extranjeras de equilibristas, que si bien practicaban ejercicios circenses, eran presentados comúnmente en la prensa como gimnastas. La *Revista de Canarias* (1879) recoge en sus páginas la llegada a la capital tinerfeña de la Compañía de Atletas rusos dirigida por Mr. Feeley. En 1896 tuvo un gran éxito en el Circo Cuyás de Las Palmas de Gran Canaria la actuación de la compañía de acróbatas que dirigía el Sr. Guillaume. El circo y su espacio es interpretado como templo de lo ilusorio y el disparate, de

la farsa y la pantomima. Y no es extraño que Oscar Domínguez lo haga partícipe de su semántica icónica, puesto que el surrealismo consideró el humor como una de las formas más eficaces de subversión de la realidad.

Uno de los elementos naturales que ya hemos comentado con anterioridad, propio de la geografía insular es el mar. No sólo por su relación con las actividades del hombre canario a través de la pesca o la navegación, sino también como espacio lúdico, de recreo. Si hacemos un breve recorrido por la historia, el dominio del mar y el conocimiento natatorio, desde el Antiguo Egipto, era una respuesta a las exigencias que el propio marco geográfico imponía. No en vano, el príncipe egipcio tenía entre sus obligaciones el aprender a nadar. El agua es un medio habitual en el desarrollo de determinadas prácticas corporales, tanto en estado natural como artificial. En la cultura griega, los baños eran parte obligada del cuidado corporal. Con el imperio romano, la piscina como espacio de formación integral, pierde su valor educativo para convertirse en un mero escenario de placer físico y de ocio. Los primeros pensadores del reflexivo mundo moderno, en sus discursos sobre la educación física del hombre, no dudan en introducir la natación entre los ejercicios indispensables para un buen desarrollo corporal. Autores como Guarino de Verona, Castiglione, Mercurial o Rabelais, introducen en sus estudios los ejercicios acuáticos para la formación del hombre integral. Nicolás Wynmann escribe en 1538 *Colymbetes o el arte de nadar*, tratado de natación en forma de diálogo. Se parte del principio incuestionable de su practicidad y utilidad, excluyéndose la vana ostentación: “aprenderás a hacerlo como necesidad y medio de salvación y no para inútil y peligrosa jactancia”. Se adoctrina sobre el aprendizaje, orígenes, posición y movimiento de las manos, de los pies, junto con sus estilos, etc. Más recientemente, la piscina surge en la cultura de los años sesenta del siglo xx como teatro de una desnudez semi-reglamentada, baño desvinculado de la higiene corporal y relacionado exclusivamente con las opciones placenteras de una sociedad consumista. La piscina de los sixties es un lugar donde la inercia social se manifiesta, prelude y pretexto para una erotización y su expresión física tipificada en la revolución sexual (ALLEN, 1996: 57).

El pintor Fernando Álamo, uno de los protagonistas de la llamada generación de los setenta del arte en Canarias, utiliza la semántica del agua a finales de los años ochenta para presentar su ciclo *El arte de nadar*, nombre que da a varias de sus pinturas junto a otras *Sin Título* que ofrecen el mismo lenguaje icónico. Una de ellas, pintada en 1981, ofrece un musculoso joven que muestra con exhibicionismo su constitución, seguramente configurada tras muchas sesiones de pesas. Desde el agua lo contempla (o no, puesto que sus ojos, como los del resto de la representación están censurados), un joven vestido con chaqueta y corbata. Al borde de la piscina está sentada por dos veces una bañista con gorro que parece estar envuelta en la misma ausencia que caracteriza el aislamiento de los personajes. El autor plantea como enigmático lo que probablemente hunda sus raíces en algún incidente lúdico de su experiencia social. La inmovilidad que tantas veces se asocia al clasicismo de las escenas bañistas, ha señalado el crítico de arte Jonathan Allen, está como esbozada en la obra, aunque el trasfondo es un mar de dinámicos trazos que actúa desestabilizadamente.

La natación es el medio que Álamo escoge en esta serie para hablar de sí mismo, en una especie de testimonio existencial. Muchas de estas obras, realizadas entre 1985-1987, presentan una composición atravesada horizontalmente por unos personajes que intentan mantener a flote su identidad en un mundo caótico y de belleza convulsa. El rostro de los distintos nadadores que aparecen en sus pinturas es siempre el mismo: el propio artista, que afirma el carácter autobiográfico y exhibicionista de su pintura, su desinterés por lo que no procede de la experiencia de su Yo artístico hipertrofiado (DÍAZ-BERTRANA, 1995:18).

A través del arte, el deporte ha trascendido más allá de una actividad corporal. Ha pasado a formar parte del referente estético de la población de las Islas. Aunque no están todos los que son, así como la ausencia de producciones en otros soportes (carteles, fotografías, arquitectura, etc.), el presente estudio ha pretendido dar a conocer el valor cultural y artístico del deporte. Sin embargo, somos conscientes que su valor histórico-educativo todavía no ha sido lo suficientemente dignificado por los historiadores actuales, aunque son cada vez más los especialistas que en distintas disciplinas científicas estudian esta temática. El deporte se nos presenta como parte integrante de los universales culturales del siglo *xxi*, favoreciendo el aprendizaje social y la absorción del individuo por parte de la sociedad, así como la correcta comprensión de qué tipo de realidad es la sociedad. Si como dice R. Carneiro “el arte de vivir juntos será un recurso para cicatrizar las múltiples heridas provocadas por el odio y la intolerancia”, el arte y el deporte también pueden educar (PETRUS, 1999: 15).

BIBLIOGRAFÍA

- ABAD, A. *Santiago Santana*. Biblioteca de Artistas Canarios. Viceconsejería Cultura y Deportes Gobierno de Canarias, 1992. *José Aguiar*. Biblioteca de Artistas Canarios. Viceconsejería Cultura y Deportes Gobierno de Canarias, 1991.
- ALCOBA, A. *Deporte y comunicación*. Dirección General Deportes, Madrid, 1987.
- ALLEN, J. “Fernando Álamo: la jungla erótica”. *La Provincia*, 7-3-1996, Las Palmas de Gran Canaria, 1996.
- BETANCOR, M.A. y, CONRADO, V. *Historia de la Educación Física y el Deporte a través de los textos*. ULPGC-PPU, Barcelona, 1995.
- BLANCHARD, K. y CHESKA, A. *Antropología del deporte*. Bellaterra, Barcelona, 1986.
- CAGIGAL, J. *Deporte, pulso de nuestro tiempo*. Editorial Nacional, Madrid, 1972.
- CASTRO, F. *Oscar Domínguez y el Surrealismo*. Cátedra, Madrid, 1978. “Reflexiones sobre la pintura indigenista de Felo Monzón”. *Catálogo exposición Felo Monzón. Retrospectiva*. CAAM, Las Palmas de Gran Canaria, 1999.
- DÁMASO, J. *El friso de la lucha*. Fundación Mapfre Guanarteme, Las Palmas de Gran Canaria, 1994.
- DÍAZ, C. “Desde los 70. Artistas Canarios”. *Catálogo exposición Artistas Canarios*. CAAM, Las Palmas de Gran Canaria, 1995.
- EDWARDS, H. *Sociology of Sport*. Homewood, Illinois, 1973.
- ELIAS, N. y DUNNING, E. *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo Cultura Económica, Madrid, 1992.
- HERNÁNDEZ, E. *Antonio Padrón*. Biblioteca de Artistas Canarios. Viceconsejería Cultura y Deportes Gobierno de Canarias, 1994.
- PARLEBAS, P. *Elementes de sociologie du sport*. PUF, París, 1986.
- PÉREZ, C. *Escultura canaria contemporánea (1918-1978)*. Cabildo Insular de Gran Canaria, 1984.
- PETRUS, A. “Fair play en el deporte escolar”. *Seminario sobre Fair Play en el deporte escolar*, pp. 11-26. Murcia, 1999.
- QUESADA, A. *La escultura conmemorativa en Gran Canaria (1820-1994)*. Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria, 1996.
- RIVERO, J. *Antología de la lucha canaria*. Cabildo Insular de Gran Canaria, 1990.
- ROBERTS, J.M. et al. “Games in Culture”. *American Anthropologist*, LXI. Menasha, Wisconsin, 1959. pp. 597-606.
- ROBERTS, J. Y SUTTON-SMITH, B. “Child Training and Game Involvement”. *Ethnology*, 1. 1962. p. 166.

NOTAS

¹ Este artículo forma parte de un estudio más exhaustivo que estamos realizando en la actualidad.

² Los griegos no conocían la palabra deporte. Usaban las palabras *gimnazomai* y *gimnasio*, que expresan el ejercicio del hombre desnudo y el lugar dentro del cual se ejercitaba desnudo. El ejercicio físico estaba unido, por tanto, a la desnudez. Las proporciones perfectas, la armonía, la belleza y la fuerza del cuerpo aparecían cuando el cuerpo estaba libre de cualquier impedimento.