

EL NOBLE JUEGO de GARROTE



JAVIER RIVAS D.

Conociendo los fundamentos de la esgrima
maderera venezolana



Fundación Editorial

elperroylarana

MISIÓN

cultura - Venezuela
¡Corazón adentro!



EL NOBLE JUEGO de GARROTE

Fundación Editorial



MISION



Cultura - Venezuela
¡Corazón adentro!

© Javier Rivas D.

© Fundación Editorial El **perro** y la **rana**, 2018 (digital)

Centro Simón Bolívar, Torre Norte, piso 21, El Silencio,
Caracas - Venezuela 1010.

Teléfonos: (0212) 768.8300 / 768.8399

Correos electrónicos

atencionalescritorfepr@gmail.com

comunicacionesperroyrana@gmail.com

Páginas web

www.elperroylarana.gob.ve

www.mincultura.gob.ve

Redes sociales

Twitter: @perroyranalibro

Facebook: Fundación Editorial Escuela El perro y la rana

Edición:

Juan Carlos Torres

Corrección:

Álvaro Trujillo

José Jenaro Rueda

Diagramación:

David Herrera

Hecho el Depósito de Ley

Depósito legal DC2018001726

ISBN: 978-980-14-3861-8

Para la humanidad la actividad física –como ceremonia, recreación, competición y hermandad– ha estado siempre presente. El deporte simboliza el juego y la emoción de llevar al límite las capacidades de la vida.



El deporte ha estado presente en tiempos de guerra y tiempos de paz; ha reivindicado banderas y silenciado genocidios, ha unido culturas y levantado muros en medio de su existencia. En los tiempos que corren, el manto de la globalización y el mundo de las finanzas le añade matices corporativos hasta invadir su esencia, refuerza los antivalores del individualismo y el consumo, sustituyendo la naturaleza del ser deportista y el sano disfrute del ejercicio por una función meramente comercial.

La COLECCIÓN A CAMPO ABIERTO nace para relatar las formas de asumir el deporte y para abordar los temas en torno a su desarrollo e impacto como un hecho sociocultural, su objetivo principal es reivindicar la práctica deportiva como un puente para el desarrollo del ser humano y la sociedad, en lo comunitario, en las nuevas realidades deportivas, especialmente en las juventudes interesadas en la actividad física.

Serie Ejercicio de vida

Recoge testimonios y ofrece un perfil biográfico de los personajes poco conocidos y vinculados con el deporte y su desarrollo en Venezuela y Nuestra América; cuentan con un espacio para narrar sus experiencias de vida, sus luchas en torno al deporte, sus logros y proyectos enmarcados en nuevas dinámicas de la actividad física. Haciendo énfasis en el desarrollo deportivo de las comunidades y los aportes para la profundización y difusión de sus valores entre niños, niñas y jóvenes, desde una visión reivindicativa, incluyente y promotora del deporte en general.

Serie En la práctica

Dedicada a quienes se inician en alguna actividad deportiva o tienen el interés de asumir la difusión del deporte, así como a lectoras y lectores que desean ampliar sus conocimientos. Estos contenidos buscan facilitar la práctica a manera de guía y acercar al público lector información técnica sobre deportes, desde los más conocidos, hasta aquellos que por su novedad o poca difusión se conocen como deportes “extremos” y “no tradicionales”.

Serie La otra mirada

Recoge contenidos de carácter sociopolítico y cultural sobre el deporte, mediante un enfoque crítico en todos los ámbitos de su desarrollo. Ha sido el deporte un escenario para reflejar la historia de los pueblos y los intereses de las sociedades, así como las desigualdades del sistema mundo. Desde la otra mirada correrá la historia no contada, olvidada o escondida, planteando las distintas lecturas y las transformaciones que ha sufrido el deporte en los últimos tiempos debido al carácter mercantilista que ha privado en el escenario deportivo. Los temas más controversiales y el discurso liberador tienen en esta serie un stadium para desplegar sus alas.

EL NOBLE JUEGO de GARROTE

Conociendo los fundamentos de la esgrima
maderera venezolana

JAVIER RIVAS D.



campo

La otra mirada

PREFACIO

El Juego del Garrote venezolano tiene nobleza no solo por su tradición, que ya es mucho, sino porque en la memoria colectiva aflora un rostro que viene desde los tiempos de la ruptura de los lazos coloniales, de los viejos; ahora de los nuevos. Es una experiencia fenomenológica por su tesitura cualitativa, pues se narra lo que se evoca, lo que se recuerda, y se recuerda lo que se ha vivido. Entonces, la experiencia del juego es la construcción de una subjetividad desde afuera y desde adentro, así es el ritmo del garrote, así es su mística. Su secreto no es solo la discreción, es también el silencio. Su silencio es la voz del sonido que zumba cuando los palos danzan al romper las barreras del sonido. Es la luz que ilumina el pasado, el presente y el futuro porque su identidad ontológica no se inscribe en el olvido; todo lo contrario, yace presente en el imaginario que construye el saber popular ancestral y contemporáneo. Por eso, el Juego del Garrote no tiene tiempo lineal, es curvo como su espacio, ya que la danza se mueve en una geometría que ya no es euclidiana.

Esta memoria la vive y, por eso, la cuenta Javier Rivas en este libro. Es, en verdad, un documento donde se registra la etnografía de una historia todavía en despliegue. Rivas deconstruye y reconstruye lo que está vivo en el corazón de la cultura. Es una historia contada donde él es el primer informante clave, donde entra y sale como uno de los protagonistas de la memoria que se expresa en el arte. Ciertamente, el juego es un entramado de la complejidad en tanto y en cuanto la imaginación es la estética de las relaciones de todos los componentes de esta configuración. La sensibilidad artística de Javier hace posible caminar por este sendero de palos mágico-religiosos. Es un mundo abigarrado de colores en el que cada elemento tiene un valor cromático que solo vibra por las ondas de la luz que iluminan su trabajo, cuya metodología no es un formato que se impone a la realidad; al revés, el Juego del Garrote venezolano tiene un territorio físico, moral, social y cultural desde los cuales se crea una mirada propia, singular para que ella misma se auto-observe. La realidad no es observada, ella se observa a sí misma desde una perspectiva histórica, antropológica y filosófica. El método no existe, se hace al andar como el camino. El método, el camino, es la experiencia, lo vivido, lo experimentado, lo recordado, lo narrado. Es una epistemología de varios saberes que se vierten en el garrote venezolano. Es un río y, por eso, fluye continuamente. El mérito de esta investigación es el de haber nacido desde el olvido y la memoria. Este trabajo es una obra de

arte que incursiona en la subjetividad y la objetividad del juego. Desde ahora hay que celebrarlo por su utopía, esto es, su rescate para la reconstrucción de la identidad nacional desde su arqueología del saber hasta el instante de la modernidad, llena de distintas vertientes. Esta obra recoge dialécticamente el espacio y el tiempo del Juego del Garrote venezolano, por eso es noble, entonces.

ASTRID VANESSA PIÑANGO QUERALES
Febrero de 2016

PRÓLOGO

En un país como Venezuela resulta muy difícil hablar del Juego de Garrote: esto no es extraño si tomamos en cuenta el nivel de subestimación de lo propio, de subdesarrollo y la falta casi total de referentes nacionales; además, nada es peor en este contexto que ser profeta en la propia tierra.

Por otra parte, pero no en otro sentido, se presenta la dificultad de la propia profundidad del Juego de Garrote: aunque sea paradójico, son la propia belleza, refinamiento y profundidad del juego los que en buena medida actúan en su contra. Esto se explica simplemente al reconocer que el Juego de Palos carece de todos los elementos que nuestra sociedad privilegia, es decir, para jugar palo no se necesita ser hermoso ni tener un físico atlético, tan solo es necesario ser; debido al hecho de que sin importar etiqueta alguna, cuando se es atacado es en serio y toca defenderse. Se juega con palos de maderas especiales, tratados con procesos que los hacen muy contundentes, verdaderas armas en algunos casos y, como sabemos, las armas igualan a los oponentes; tampoco están en el juego otros elementos que lo harían atractivo en esta sociedad, como uniforme, competencias, trofeos y terceros lugares, es simplemente el juego, la vivencia. Pero si acaso pudiéramos ver más allá y leer entre líneas, encontraríamos en el Juego de Garrote una fuente, tal vez inagotable, de las cosas que realmente necesita nuestro ser y sin embargo faltan: autoestima, desarrollo, referentes, son algunas de estas cosas.

Autoestima porque el Juego de Palos no es tan juego y mucho menos cuando se hace con machetes o cuchillos; el nivel de intensidad, el vigor, la fuerza de dos seres esgrimiendo armas con el firme propósito de defenderse del contrario, genera *momentum* porque es el ser defendiéndose a través del cuerpo. Pensamos, pues, que esta férrea voluntad de defenderse del cuerpo como único mediador genera autoconfianza, autoestima.

Desarrollo porque entender el Juego de Palos es entender su contexto histórico, es decir, desde nuestra Independencia hasta hoy; esta perspectiva histórica nos ayuda a comprender mejor nuestro presente. También hay que tomar en cuenta que la grima que se siente ante el filo del machete y la anticipación del dolor que impone el garrote hace que nos situemos en el aquí y ahora, única y verdadera morada del ser. Se deduce que de la combinación “perspectiva histórica-aquí y ahora” podría saberse dónde estoy y a partir de allí a dónde quiero llegar (si es que hay que llegar a alguna parte), lo que en nuestra opinión implica desarrollo.

Referentes porque el momento del juego, de la riña, evoca reminiscencias ancestrales: el cuerpo se *alza*, se *agacha*, se *cimbra* y hace todo lo que es necesario para defenderse, acaso como lo hicieron nuestros antepasados en las batallas. Lo maravilloso se produce cuando sentimos y entendemos, cuando tomamos conciencia de que nuestros cuerpos ejecutan movimientos antiguos, filtrados y depurados por años de guerra hasta que solo quedaron los más eficientes. Son esos movimientos los que sin palabras nos dan referentes vivos, vivos porque cobran vida en nuestros cuerpos: José Leonardo y Negro Primero, Guaicaipuro y Bolívar, la negra Nicolasa (que jugaba armas) y Florentino... Clarenio Flores y Mercedes Pérez.

Si acaso pudiéramos ver todas estas cosas y leer entre líneas, veríamos otras, o más bien escucharíamos viejas palabras como *cuerpo*, *defenso*, *limpio*, *quite*, *desnudo*, *defensa*..., y sus posibles combinaciones: *cuerpo defenso*, *quite en limpio*..., entenderíamos que hay un eje semántico que tiene que ver con la defensa y salvaguarda de la propia integridad en condiciones de desventaja, de resistencia; puesto que nuestro único y definitivo recurso es el cuerpo, “el juego es uno solo porque los palos van pal cuerpo y el cuerpo es uno solo”.

Esta situación de guerra, resistencia y escasez de recursos (cuerpo-palo) originó un sistema, el cual, como todo sistema, comienza a generar relaciones solidarias que, a su vez, generan nuevas relaciones. Es así como un movimiento de bloqueo a un garrotazo diagonal descendente, dirigido al cuello, se convierte en una “tapa chorriá”; y el propio ataque en un “pescuecero”, siendo ambos generadores de acción y reacción, de ataque y defensa, de pregunta y respuesta, de diálogo; diálogo que se expresa a través del cuerpo, cuerpo que origina una estética; estética de la sobrevivencia, de la resistencia.

Si acaso pudiéramos ver y sentir todas estas cosas, veríamos y sentiríamos que esta estética, estas palabras, este cuerpo, expresan conceptos filosóficos. A través de ellos es posible acceder a la vivencia de unidad; unidad interior, unidad con el otro y con los otros, ya que no reconocerse ni reconocerlos es ir ciegos al combate. Es de cierta forma una experiencia mística que algunos llaman sagrada; es venezolana, es nuestra.

Será por todas estas cosas y otras que algunos, entre nosotros, llamamos al patio de juego nuestra “iglesia”.

DANIEL PERALES
3 de marzo de 2010

PRELIMINARES

A lo largo del camino me he encontrado con incontables tradiciones que, intentando sobrevivir, se han dejado influenciar por una cultura mediática que las ha restablecido para funcionar de acuerdo con sus propios propósitos. Culturas milenarias, centenarias, poco importa su antigüedad desde que, pieza por pieza, sus valores y fundamentos han sido sustituidos por versiones sutilmente diferentes, que al sumarse entregan un producto a un consumidor en lugar de brindar refugio a quienes necesitan un lugar, no físico sino espiritual, donde convenir y hacer comunidad.

No soy larense, tocuyano, coriano o trujillano; no he nacido en un período histórico que me haya permitido hundir mis raíces en algo menos artificial que lo que viene existiendo en las últimas dos o tres décadas; de modo que, pese a que poseo una nacionalidad, no he encontrado un cuerpo cultural sólido al cual asociarla y me he visto en la necesidad de buscar, aunque fuese de modo inconsciente, un sustento para algo que –tal vez erróneamente– interpreto como identidad. En este sentido, nuestros referentes históricos permanecen lejanos, más allá de un conjunto de fechas y títulos de sucesos que se dice que han moldeado la historia venezolana; no llegan a existir en el imaginario colectivo –en mi opinión– pruebas sensibles de quiénes somos, aun cuando los archivos se encuentren llenos de documentos y registros de toda clase.

Recuerdo haberme encontrado con esa llamada identidad al entrar en contacto con el Juego de Garrote venezolano. Siendo una persona que ha atravesado por distintas prácticas y métodos de lucha, habiéndome formado completamente en tres de ellas, recuerdo haber rechazado sutilmente la sugerencia de “hacerme de ese complemento” durante alrededor de año y medio, hasta que acabé “accidentalmente” recibiendo una clase con el que hoy continúa siendo mi maestro. Recuerdo que hasta entonces hube despreciado la iniciativa por tratarse de una práctica venezolana. Aquello era una reacción natural desde que el proceso aculturizador al que ha sido sometido el pueblo venezolano, por un lado, subestima las prácticas y referentes autóctonos; y por otro, fomenta el desconocimiento de lo verdaderamente autóctono y tradicional, promoviendo un aprecio excesivo por todo aquello que se importa a nuestro imaginario desde los medios de comunicación.

Pese a mis años de práctica, que sumarán unos veinte, nunca tuve la necesidad de sentirme asiático o europeo; no sentía la necesidad de

sumergirme en toneladas de libros y películas que me brindaran una u otra de estas identidades. Pero al no sentirme cercano a mi propia cultura, llegué a aceptarme como un paria cultural por más de una década, al punto de expresarle a muchos extranjeros que “soy venezolano y los venezolanos no tenemos cultura”.

Abordé mis primeras lecciones de Juego de Garrote como se me había sugerido, como *un sistema sencillo, fácil y rápido de aprender que me serviría como complemento para mi práctica de las destrezas marciales*. Desde el principio me sentí muy cómodo con la forma de ejecución, con esa corporalidad que no entendía, que mi cuerpo no estaba preparado para asumir, pero que me resultaba intuitivamente familiar.

Dos cosas ocurrieron poco tiempo después. La primera: vi a dos jugadores *echar una pasadita*, pudiendo ver cómo era la forma del juego fuera de una práctica de principiantes, donde lastimosamente no se llega a apreciar y a entender su riqueza sino hasta pasado un buen tiempo. La segunda: mi maestro, que acostumbraba a hablar prolongada y enriquecedoramente después de cada sesión semanal de práctica, largó un comentario que encajó perfectamente con lo que había visto ocurrir en aquella *pasadita*: tocó directamente esa identidad desechada, descartando de golpe al paria cultural y abrió paso a un individuo diferente.

La *pasadita* me mostró tres cosas: corporalidad, fundamento y sentido. La manera de moverse del jugador de Garrote es única, permite a cada cual desarrollar un juego, un repertorio propio, como quien aprende a hablar y acaba hablando a su manera, pero se desenvuelve dentro de un lenguaje común, dentro de una forma visualmente identificable como Juego de Palo y no como cualquier otra cosa. Esa estética denotó a primera vista que no estaba en presencia de una forma híbrida, de una reconstrucción de algo, o de una improvisación; aquello gozaba de una propiedad que no he visto en la mayoría de otras prácticas: gozaba, en cada ejecución técnica, de una identidad que le brindaba la libertad de *no tener que ver con más ninguna otra cosa*.

Un día, después de haber desarrollado mi primer *juego a vista* —una *pasadita* muy simple con un reparto muy sencillo— pude entender con el cuerpo y no conceptualmente, es decir, de manera orgánica, de qué se trataba el juego. Relaté brevemente lo que acababa de sentir, la extinción del paria cultural y la reconciliación con el germen de mi identidad venezolana que no se refería a lo externo, sino a *algo de los huesos, a un escalofrío que recorre toda la piel ante el dolor inminente, y a la emoción de haberse quitado y pasado por esa dualidad, una y otra vez durante el juego*; aquello tenía que ver

con ser desde el cuerpo y no desde la idea, a saber desde la carne sin tener que buscarse uno mismo en referentes externos. Mi explicación encontró una respuesta por parte del maestro que rezaba así:

Yo nunca fui bueno en los deportes, el béisbol no me llama la atención, ni lo entiendo, no bailo salsa, ni tambor, no soy aficionado a la Vinotinto; yo no supe lo que era ser venezolano hasta que aprendí a jugar Garrote, y sintiendo lo que se siente jugar fue que mordí la arepa. Es eso..., acabas de morder la arepa.

A partir de estos dos eventos comencé a percibir el juego de forma distinta; no se trataba de un complemento, ni de una práctica adicional, sino de un elemento completo que poseía varios y distintos niveles de profundidad. Para descubrirlos fue necesario abandonar ese carácter “adicional” y convertirlo en material de práctica constante y reflexión continua, en un estudio y formación que requirió que dejase de intentar adquirir la destreza cuanto antes y pasar a entregarme al juego, a dejarme transformar; a aprender a entenderme con él y llegar a un acuerdo.

Es difícil hacer tal cosa, desprenderse aunque sea temporalmente de nociones, conceptos y formas tan arraigadas en nuestra cotidianidad, que se trasladan a nuestra *clave corporal*, manifestándose en nuestra manera de hacer, mover, pensar y vivir. Dispuesto a lograr esta proeza, decidí volcar mis destrezas y esfuerzos en el Juego de Garrote, estudiarlo, pensarlo, vivirlo, manejarme según sus códigos y planteamientos, investigarlo y escribir sobre él.

He desarrollado este trabajo de investigación al insertar mi vida en el juego. He ido construyendo poco a poco una identidad, errando, rectificando, yendo y volviendo sobre el juego, dándole voz a un entendimiento que se hace cada vez más lúcido: el Juego de Garrote aporta a la cultura venezolana mucho más que una perspectiva tradicional casi extinta, es un elemento importante en la construcción de una figura arquetípica completamente venezolana.

Siempre hay algo más que encontrarle al juego o, mejor dicho, el juego siempre tiene algo más que insinuar para que el jugador se haga con ello. Por eso no dejo de sorprenderme con cada lección: especialmente cuando creo haber entendido el juego, este aporta algo nuevo o, tal vez no tan nuevo, pero ausente; algo que me regresa hasta el principio o coloca el principio frente a mí, una vez más, para hacerme avanzar.

En este sentido, el ejercicio más básico, el *palo a la cabeza*, continúa siendo tan completo, complejo y difícil hoy como el primer día. Un solo movimiento, una sola ejecución, entre varias, constituye una acción que se extiende, dilatándose en el tiempo y obligando al cuerpo a sentir cada fibra en la acción de quitarse, bastando, sintiéndose como si él solo fuese el ejercicio completo. Cada palo, individualmente, practicado por sí solo, sin necesidad de llegar a una *línea* (ejercicio en el que se complejiza la técnica), se siente en este punto como una obra de ingeniería biomecánica, como un procedimiento completo que no necesita exagerarse en fuerza o en peligrosidad, porque ya tiene todo lo que tiene que tener. De este modo, siento que el juego me ha llevado a lo simple, yendo de un palo a una línea y volviendo de la línea a la más simple de las ejecuciones, como enseñándome que su sobriedad, su sencillez, su simplicidad explica todo lo que tiene que explicar, conteniendo la verdadera dificultad, la verdadera destreza, el verdadero esplendor, elegancia y peligrosidad, como la de un depredador que es observado por un hombre que ha sido cautivado por su belleza.

El juego tiene vida por sí mismo, pero requiere un cuerpo para continuar su devenir. A veces parece que en lugar de aprenderlo, el hombre le prestase el cuerpo al juego y a cambio el juego le presta su habilidad al hombre. A medida que esta relación entre ambos se va estrechando, el juego se va haciendo mejor y mejor, porque existe un entendimiento mutuo, un acuerdo entre cuerpo y juego que acaba creando una sola cosa, que es eso que llamamos el *ser defenso*. ¿Cuál forma de conocimiento es esta y, de otro lado, quién puede negarla? Porque la experiencia que mi cuerpo alberga da cuenta, con completa certeza, de que estas palabras no son, en lo más mínimo, metafóricas.

El significado último del Juego de Palo está, pues, en lo que se asoma en la palabra, pero no es alcanzado por ella; es una forma desconocida, ignorada y subestimada, pero absolutamente superior de *conocer*. El aprendiz, inevitablemente, hace preguntas al maestro de manera insistente y este, desde su capacidad, intenta responderlas porque son difíciles de formular y de responder, por más simples que parezcan. Son tocadas por la razón, pero no alcanzadas por ella.

Sin embargo, se expresan durante el juego en una forma innegable, dando pruebas físicas e irrefutables: el juego emplea y exige que otras formas de inteligencia se pongan de manifiesto y en uso, de manera asociativa; sinérgica. Esas formas de inteligencia captan y producen otras

formas de conocimiento que dan lugar a esa experiencia que se llama Juego de Palo o Juego de Garrote.

Esta experiencia resulta vacía, como un recipiente; no tiene pretensiones; alberga lo simple en lo complejo y lo complejo en lo simple, retando lo binario, lo plano y lo lineal, capturando lo paradójico y empleándolo como un recurso más, jugando con él, jugando siempre.

No considero, como alguna vez lo hice, que una sistematización de todos los contenidos del juego en orden de crear un manual docente o algo similar sea necesario para preservar la tradición. Destaco que mi sueño, en relación con este tesoro, nuestro Juego de Palo venezolano, no es que se transforme en una práctica deportiva, que sea masificado o que salga por la televisión para yo sentirme orgulloso de mi venezolanidad. Mi sueño es que, como el dominó, como la arepita, como el sancocho de los domingos, el Juego de Garrote exista, aunque sea bajo la forma de un garrotico colgado en la pared, en las casas de los venezolanos. Que en la fiesta, en la reunión, en la tarde de un jueves o de un sábado, un fulano llegue para jugar con un zutano; que durante la reunión haya alguien en el patio jugando con alguien más y que el ruido de los pies golpeando el suelo, de los garrotes zumbando en el aire o colisionando entre sí —generando ese sonido particular que tensa la piel y emociona a ese pequeño duende que existe en cada uno de los que sabe qué es el juego— invite al que está sentado, sea bueno, sea malo, sea rápido, sea lento, tenga un juego completo, variado o limitado, *a echar una pasadita* porque sí, porque el juego invita, porque así somos.

Creo que sobre las certezas de aquello que me hace feliz se asienta este trabajo. Su contenido ofrece un referente que no existía antes, la memoria física de una tradición que exige ser conocida. No es necesario que sea practicada por todos, sino reconocida, para continuar existiendo, evolucionando. Así he querido construir la memoria de aquellos elementos que dan forma a todas las técnicas y prácticas que en el juego hay. Todos ellos merecen ser llevados al papel, ordenados para tener a mano su recuento, inventario, que trascienda la frágil memoria de un ser humano que envejece y olvida. Quiero compartir todas estas cosas por un medio que antes no consideraba, la escritura, el libro.

Este documento pretende salvaguardar lo que a la memoria y a la palabra se les escapa, recordarle a quien sepa leer lo que expresa que el Juego de Garrote no es un sistema fácil y rápido de aprender, que complementa otras prácticas, una simple destreza o una técnica que se adquiere sin más, sino que más bien es un mundo expresado en forma de juego, que no

funciona —a nivel técnico— si no *se entienden cosas* que aquí se insinúan y la palabra apenas puede llegar a señalar.

Sin embargo, esto no niega el motor que hace a las palabras fluir, mi deseo por compartir esto que es hermoso. Esto no siempre fue así, pero quiero que quede claro. A fin de cuentas, nuestro interés está fundamentado en las ganas de compartir con otros algo maravilloso que hemos encontrado con nuestros propios esfuerzos.

El juego constituye una forma de conocimiento, de saber, que trasciende las formas más avanzadas descritas por la academia. Contiene una expresión del entendimiento al que no se le escapa ninguna faceta, ninguna capa, ningún nivel. Parte desde lo más orgánico y pasa por lo emocional, descansando en un entendimiento sublime de conceptos más profundos. Es una suerte de esfuerzo colectivo donde cada nivel toma una parte de ese saber que le supera, por eso divide en sí mismo las tareas de ese esfuerzo que acaba traducándose en corporalidad, ritualidad, ritmo, significado y diálogo. Es un fenómeno entero que hace temblar a quien juega y a quien mira.

Jugar garrote no me aleja del conocimiento, me ha hecho más sensible ante él porque me hace más inteligente, más capaz de comprender todas sus formas, manifestaciones, niveles y sentidos.

Trascender la palabra, trascender el pensamiento, trascender el sentimiento, trascender la inteligencia, trascender el entendimiento, trascender la forma, trascender la técnica y, finalmente, jugar, jugar y jugar... Este es el sentido último del Juego de Garrote.

Después de todo, y como se solía decir: se aspira siendo...

Presentación

Como toda práctica, el Juego de Garrote se encuentra lleno de contenidos y elementos varios, pero se constituye y configura a través de experiencias que son de corte sociocultural. Lo diario, lo colectivo, lo interactivo y lo dialógico son la clave para el aprendizaje y para la formación, haciendo de los códigos, acuerdos y formas de conducirse, la piedra angular del fenómeno juego que entonces supera la acción de pasar (jugar-reñir-luchar) y la formación como asuntos maestro-aprendiz.

En este sentido los criterios deportivos, referidos a la práctica física; y los criterios educativos estandarizados, avalados por la academia, referidos a la formación, resultan altamente perniciosos para el juego como una totalidad; de hecho, existen marcadas discrepancias entre culturas

que tienen que ver con la ancestralidad del juego, que se contraponen y se resiste ante la cultura vigente en constante proceso de cambio. Al iniciar la formación, el aprendiz se expone a un choque de culturas que se supera, únicamente, adoptando la cultura de la comunidad de jugadores de garrote que, a su vez, es inextricable a la cotidianidad.

Resistirse es tradición venezolana. Siguiendo esta línea identitaria, el juego no va a ceñirse a ninguna imposición cultural; las modificaciones de cara a su difusión se han hecho desde la propia necesidad y criterio de los jugadores. Ellos han partido del secretismo a la discreción en un proceso que no es exclusivo de este siglo o del anterior, simplemente se exhibe de manera más desarrollada, enfatizando en todo momento la conservación del juego caracterizado; de un juego propio no solo en el sentido de su ejecución, sino como experiencia. Así, la cultura venezolana, indómita, refleja su preferencia por vencer aquello a lo que se opone. En la manera en que el juego se va haciendo lugar, poco a poco, en un contexto sociocultural desfavorable, muestra su poca disposición a extinguirse o a perder sus cualidades más íntimas.

La reflexión grupal y los procesos de intercambio en comunidad han hecho posible “itemizar” los contenidos del juego para tener una referencia escrita. De esta manera, se ha elaborado una lista, siguiendo un criterio más o menos sistemático que permite hallar un principio y un fin a las técnicas y prácticas. No obstante, no es posible ni negociable contener el juego en cuanto a proceso formativo, mucho menos en cuanto a fenómeno colectivo y cultural, dentro de un esquema o fórmula de eficiencia, eficacia y efectividad; mucho menos de masificación, seriación o igualación de los aprendices, jugadores o maestros. La formación en Juego de Garrote venezolano se ha demostrado en todos los casos idéntica a sí misma, generando jugadores peculiares, inteligentes y apegados a esa variedad de criterios, corporalidades y perspectivas que se rigen por un mismo sistema de códigos, un mismo lenguaje y una misma variedad técnica. De esta manera, el juego, como fenómeno, sobrevive de una forma corpórea, por sí mismo.

Es el jugador, pensante y consciente de las líneas por las que el juego se sigue, quien teniendo un juego —completo o limitado— se hace capaz de determinar lo que no se le ha dicho y de descubrir lo que no se le ha enseñado, siendo responsable de su vida y de su formación. Pactando con el juego mismo, se hace cada vez mejor y capaz de legar el tesoro a otras generaciones. Eso, precisamente, es lo que le hace un garrotero.

De esta manera, el maestro no es la figura fundamental del juego, sino el compañero: siempre que haya dos, que haya una comunidad, hay lugar para el juego, para la reflexión sobre el juego, para el análisis del juego y para el desarrollo del juego. Siempre que los códigos estén presentes habrá comunidad y habrán miembros que comprendan que los aspectos de dolor y peligrosidad no pueden ser modificados ni sustituidos por reglas y normas, ni por simplificaciones que permitan violar un fundamento que es ley: el juego es idéntico a sí mismo todas las veces, como cada quien es idéntico a sí mismo todas las veces, resumido en el refrán más usado en cada lección, que reza “cada quien juega con el cuerpo que tiene”.

Comprendido lo anterior, se puede discutir el proceso de difusión, que no es estrictamente excluyente de aquello que la comunidad llama *juego caracterizado*, que apunta hacia la unificación de la técnica: fundamento del fenómeno colectivo decantado en el cuerpo del jugador, que se defiende y ataca a otro que se expone, dejándose afectar por esos elementos de la misma forma.

La única razón por la que el juego pueda ser modificado o deje de existir es que la comunidad así lo decida, en ese sentido, traicionando sus propios códigos, y que sea visto por sus iguales como otra cosa distinta de lo que es un jugador de garrote. Sin embargo, quien deja de reconocer a aquella persona que desfigura el juego está respetando la individualidad y decisiones del otro, pero ciñéndose a la coherencia que exigen los códigos y el juego mismo.

El juego caracterizado puede, de cara a su difusión, insertarse dentro del contexto cultural vigente y tiene mucho que aportar:

A nivel cultural, el Juego de Garrote es la única práctica que realmente inscribe los sucesos y acciones de nuestra cultura, que durante cientos de años y hasta principios del siglo xx fue eminentemente bélica, en palabras de Antonio Guzmán Blanco: “Venezuela es como un cuero seco, lo pisan por un lado y se levanta por el otro”. Esto permite en cada aprendiz, a través del hacer, rescatar reminiscencias del pasado y de una cultura que desarrolló un entero sistema de lucha llamado Juego de Armas, fundado nada menos que sobre las bases de nuestras formas de ser decantadas en técnicas que se reducen a tirar, quitarse, esperar y castigar.

Se habla entonces de una manifestación física de la cultura, insertada dentro de la corporalidad, cuya importancia se demuestra en ese venezolano en constante búsqueda de prácticas físicas relacionadas con lo cultural, para llenar una necesidad inexplicable de resistirse ante algo

que se le impone y que no siempre sabe definir; que la comunidad de jugadores de garrote extiende como un testimonio que varía de jugador en jugador, pero que está siempre presente y despierta o se encuentra cuando se alcanza a ver a dos jugadores echándose palos.

A nivel educativo, el juego dice muchas cosas no solo en el ámbito práctico, donde priman, entre otros, el desarrollo de distintos tipos de inteligencia –formas personalizadas de aprendizajes, incidencia de lo sociocultural en el aprendizaje; biomecánica, destrezas físicas, desarrollo personal, emocional y social–, sino en el ámbito social y conceptual, donde aspectos de intercambio, interacción, diálogo, interpretación, socialización y análisis intra y extra psicológico entran en vigencia, para brindar al aprendiz un conocimiento relativo al sentido común, que acaba expresándose en su conducta dentro y fuera del ambiente del juego.

En este mismo orden de ideas, el cuerpo es un instrumento no solo expresivo, sino de uso sociocultural, siendo el vehículo de la experiencia que conduce al desarrollo holístico de cada aprendiz. Las prácticas físicas no deportivas¹, en este caso el Juego de Garrote, son fundamentales en la formación del individuo que se demuestra afín con él. El juego, ya como categoría general y en un sentido tradicional en el que priman códigos sociales, acuerdos, interacciones, etc., es necesario por cuanto todas las formas de socialización y las habilidades requeridas para ese “saber conducirse” se encuentran allí. Podemos decir que un niño que no juega se convierte en un adulto sin sentido común, y que una sociedad que prescinde del juego en su forma tradicional y lo sustituye por algún correlato artificial, se dirige directamente hacia su descomposición.

Finalmente, lo sociocultural –sea en el juego o en su aspecto cotidiano– trasciende lo simbólico y constituye una necesidad que se vincula con la seguridad del individuo sobre sí mismo. Pero lo sociocultural requiere procesos formativos estructurados, según un criterio distinto a la estandarización, que sigue una cultura de la seguridad psicológica, de lo eficiente y eficaz; es decir, la cultura de producción masiva que ha regido sobre los procesos sociales en los últimos dos siglos. Se requiere,

1 Actividad física no deportiva. Para efectos de este trabajo, se hace referencia a toda práctica que involucra el uso del cuerpo y sus destrezas y que, independientemente de que su corte pueda ser lúdico o combativo, permanece libre del criterio de competición, comparación y/o medición, mientras que los participantes, no necesitando verse como ganadores o perdedores y operando fuera de todo carácter eliminatorio, se reconocen como compañeros y reconocen también la necesidad del *alter* (otro) (N. del A.).

más bien, un retorno a los procesos formativos tradicionales, idénticos a sí mismos y generadores de procesos de desarrollo integral de individuos en correspondencia con su identidad.

El Juego de Garrote lo demuestra, ya que su técnica necesita un correlato en los distintos niveles de la personalidad, que se desarrolla desde una experiencia colectiva, de forma espontánea y que se manifiesta de muchas maneras. Consecuentemente, sin desarrollo personal no hay operatividad en la técnica más allá de lo mecánico; el individuo se halla limitado.

Acerca de este libro

Este libro es producto de un esfuerzo colectivo propuesto en el marco de nuestra investigación cualitativa. El tema abordado aquí son los fundamentos para la enseñanza de la práctica cultural-tradicional conocida como Juego de Garrote o Juego de Palo venezolano. Esta iniciativa apunta al rescate y restauración de dicha tradición. Con este documento queremos dar cuenta de los aspectos cualitativos y formativos fundamentales que, bajo la forma de tradición oral, sustentan y dan cuerpo a esta práctica. Este método de lucha latinoamericano opera y se compone de mucho más que conjuntos de técnicas y ejecuciones físicas. En ella se tocan problemas que enfrentan las prácticas culturales tradicionales de cara a su supervivencia: reivindicación patrimonial e inserción dentro del contexto social, político, económico y educativo que la realidad venezolana ofrece.

El curso de esta investigación condujo a varios de los miembros de la Fundación Cultural Jebe Negro –organismo y comunidad encargada de la práctica, investigación y difusión de la tradición del Juego de Garrote– a decantar saberes y experiencias construidas a lo largo de veinte años de trayectoria formativa e investigativa, con un discurso multifacético y multisignificante, cedido a una nueva generación que, gracias al sacrificio y constancia de sus antecesores, tiene la oportunidad de vivir, atesorar y ceder a otros el legado de sus antepasados. Este texto constituye un salto y una transformación en los modos de preservación de saberes que aún permanecen al borde de la extinción, ofreciendo una nueva fuente de estudio que busca vencer las limitaciones de la memoria y el secretismo, perdurando en el tiempo, sobreviviendo.

INTRODUCCIÓN

El Juego de Garrote venezolano es una disciplina de combate, un sistema de defensa personal, un arte civil y no marcial. Constituye la respuesta del campesinado venezolano a sus inquietudes por la defensa personal; fue empleada como forma de lucha, durante las diversas guerras y batallas del proceso independentista, por los ejércitos populares rebeldes contra la Corona española. Su origen es desconocido, se dice que se juega desde hace doscientos años o más. Aunque su mayor arraigo y conservación se ha remitido a diversas regiones del estado Lara, predominando en las zonas de Curarigua y El Tocuyo, abundan entre la gente los testimonios que hablan de un abuelo o de un señor cualquiera, de grupos de personas, de garroteros que jugaban en el área de la cordillera, en las zonas costeras..., en fin, en todo el territorio nacional. Pese a permanecer cerca de su extinción, el Juego de Garrote viene a conformar tanto por su trasfondo histórico como por su riqueza cultural, filosófica y técnica, una de las más fuertes raíces identitarias venezolanas.

Es posible decir que en los fundamentos y criterios que rigen su práctica, que se hacen a partir de lo técnico, lo social y lo cultural, se encierran incontables manifestaciones de múltiples acervos en las que se encuentra plasmada la *identidad guerrera del venezolano*, que le brinda al resultado final, que no es otra cosa que la dinámica del Juego de Garrote, su forma, su valor estético y expresivo.

Este vínculo entre trasfondo histórico, carga cultural, identidad y práctica, hace que el Juego de Garrote venezolano no sea comparable con las prácticas marciales deportivas o derivaciones recreativas de las mismas, que no cuentan con mucho más de cien años de antigüedad y que son producto de la adaptación de las prácticas de lucha orientales a los cambios sociales de principios del siglo xx, como es el caso del karate do, incorporado al programa de Educación Física japonés en 1901 y dado a conocer al público alrededor de 1920, o el kendo, derivado de las formas de esgrima japonesa consolidada alrededor de 1920 e incluida en el currículo educativo alrededor de 1950; Así, mientras estas versiones deportivas de las artes marciales se pueden incorporar a las formas curriculares modernas, difundir y practicar de manera global en tanto que su enseñanza se enfoca en la técnica, el Juego de Garrote venezolano no, puesto que para aprenderlo es necesario entender, asimilar e internalizar elementos como *los códigos*, que constituyen una materia vastísima y su naturaleza es social; *los fundamentos*, que son de naturaleza estética y

están asociados con la relación entre ambos jugadores durante el juego; y la cualidad de *juego*, que es de naturaleza cultural. Sin este conjunto de elementos presentes, la técnica del Juego de Garrote venezolano no solo pierde su forma visual, “descaracterizándose”, sino que simplemente deja de funcionar.

En este sentido, profundizando en el contexto sociopolítico actual, se adiciona la urgencia de su conservación y difusión como parte importante del patrimonio cultural venezolano, en cuyos contenidos y manifestaciones el Estado venezolano, tal vez muy tardíamente, ha hecho énfasis para el desarrollo de ciertas políticas.

No obstante, la enseñanza y legado de una generación a otra del Juego de Garrote se ha visto restringida por una serie de condiciones socio-culturales que han ido variando a lo largo de su historia. En un primer momento, durante la ocupación española a Venezuela, la necesidad de los jugadores de mantener en secreto la destreza de combate; luego, en 1832 la prohibición de posesión y uso del garrote por la Primera Diputación Provincial de Barquisimeto(2); posteriormente, en el siglo xx, la inserción de modelos culturales extranjeros en el sistema cultural venezolano contribuyó a que se desplazaran las tradiciones propias, traduciéndose en un excesivo resguardo por parte de los maestros con relación a la enseñanza del juego.

Todo esto ayudó a definir la enseñanza del Juego de Garrote como una tradición oral basada en el secretismo, al extremo de que, según se comenta en la comunidad de jugadores de garrote, hubo casos en los que parejas de hermanos o amigos de toda una vida eran ambos jugadores y ninguno sabía que el otro lo era. Así, el registro escrito de esta tradición se ha visto limitado, pero al mismo tiempo ha permitido el resguardo de una serie de elementos cualitativos (principios y criterios) que lograron sobrevivir a los procesos de masificación. Esto converge, finalmente, con el retraso en materia de políticas del Estado venezolano en cuanto a la recolección, registro y conservación de las tradiciones y acervos culturales e históricos, que durante décadas acentuó la situación descrita.

Como consecuencia, la tradición del Juego de Garrote venezolano se ha situado en una posición incierta en relación con su conservación,

2 M. Röhrig Assunção. “Juegos de palo en Lara. Elementos para la historia social de un arte marcial venezolano”, 1999, p. 74. Recuperado el 13 de noviembre de 2014, de *Revista de Indias*, <http://revistadeindias.revistas.csic.es/index.php/revistadeindias/article/view/740/810>

es decir, se encuentra más cerca de su extinción que de su continuación en el legado de las siguientes generaciones. En este sentido, es posible decir que no ha sido sino hasta el año 2011, con la creación del Sistema Nacional de Culturas Populares –que figura entre las políticas mencionadas–, que es considerado como el espacio estratégico que organiza el trabajo común entre aquellas instituciones relacionadas con la gestión cultural, y que tales políticas han contribuido con el proceso de orientación de la tradición del Juego de Garrote venezolano hacia una dirección diferente.

A este respecto, la Fundación Cultural Jebe Negro –organización sin fines de lucro, constituida en el año 2010 por un equipo multidisciplinario que se dedica a la práctica, investigación y difusión del Juego de Garrote venezolano, con sede en la ciudad de Caracas– ha logrado recopilar gran parte del material físico existente, tanto en su relación con el abanico técnico, como en lo referente al contenido filosófico e intangible de esta tradición.

Tal compilación se compone por diversos libros, ensayos, investigaciones y entrevistas. De igual forma, la fundación reúne entre sus colaboradores a varios jugadores que a lo largo de veinte años se han encargado de mantener con vida la tradición a través de su práctica y enseñanza. Sin embargo, el carácter oral tradicional que ha regido a la práctica durante siglos predomina en ella, encontrándose en un enfrentamiento de cara a las nuevas necesidades en materia de preservación y legado del Juego de Garrote.

Debido a las condiciones ya descritas y a pesar de los cambios a nivel sociohistórico que han tenido lugar hasta el momento, el Juego de Garrote mantiene la cualidad de la transmisión oral y secreta, que ha desempeñado un papel importantísimo en cuanto a su desatención. Sin embargo, paradójica y afortunadamente, también le ha permitido conservarse en una forma “virgen”, no alcanzada por modificaciones ni adaptaciones a sistema educativo o deportivo alguno, gracias a ello ha mantenido su riqueza y su valor tanto a nivel de técnica como de acervo cultural.

Esta situación que permitió conservar el juego durante la época de la independencia y de su prohibición, hoy le sitúa al borde de la extinción, haciendo que muy pocos venezolanos conozcan su existencia y que el juego apenas se remita a una región del territorio nacional o a un referente cultural que incluye algunas breves formas, pero no llega a dar cuenta de él, como es el caso de la tradición del Tamunangue.

El surgimiento del Sistema Nacional de Culturas Populares, y luego la inscripción de la Fundación Cultural Jebe Negro en él, crea las condiciones que permiten compensar la poca atención que el Juego de Garrote venezolano ha manifestado hasta ahora, con respecto a las políticas de Estado. Pero no puede considerarse como un esfuerzo suficiente, en tanto la cualidad de transmisión oral y secreta continúa predominando dentro de su marco pedagógico, bajo la forma popular de “el celo de los maestros”.

Esta cualidad es ahora la que impide el alcance de los objetivos principales de la Fundación Cultural Jebe Negro: la reivindicación del Juego de Garrote venezolano como patrimonio cultural de la nación, garantizar los espacios adecuados para la impartición, práctica y difusión del juego, y la preservación del mismo a nivel teórico, práctico y cultural.

Se torna urgente suprimir la práctica secreta e implantar una práctica difundida –lo cual no implica una práctica masiva–, así como el enriquecimiento de la cualidad oral, no a través de su sustitución por otro tipo de método, sino a través de la incorporación de contenidos, prácticas, métodos y estrategias de enseñanza y aprendizaje sistematizados desde la misma tradición, en orden de facilitar el proceso de formación de instructores. Estos deben ser capaces de llevar a cabo con estilo pedagógico una práctica difundida, que permita garantizar el legado completo de los contenidos a las próximas generaciones, sin necesidad de “descharacterizar” el juego.

En virtud de lo expuesto, se asumió como necesidad desarrollar un proceso de sistematización que permitiese recoger los elementos socioculturales y acervos, sin los cuales el juego simplemente deja de funcionar, tanto en su enseñanza y aprendizaje como a nivel de técnica y práctica cultural. Esta sistematización debe servir, más adelante, como fundamento para la futura construcción de contenidos que permitan la enseñanza, aprendizaje, difusión, promoción y conservación del Juego de Garrote venezolano en su forma más característica y auténtica posible.

Tal sistematización, dada la forma del conocimiento atribuida al Juego de Garrote venezolano, se ha opuesto intencionalmente a parámetros afines al diseño curricular e instruccional propuesto por la educación formal vigente. Su intención es, más bien, organizar de manera coherente todos los fundamentos y contenidos que constituyen el Juego de Garrote como esa práctica única que contempla combate, defensa, intercambio, juego, diálogo y tradición; en virtud de enriquecer la tradición oral, añadiendo un conjunto de referentes escritos al que todo

individuo, encargado de enseñar y legar el juego, pueda acceder en orden de respaldar su práctica, sin arriesgarse a la supresión de algunas de sus partes debido al olvido por desuso o el fallecimiento de maestros de muy avanzada edad.

El primer paso que este trabajo propone implica un salto de la condición secreta y no escrita del juego hacia una condición abierta y compatible con los esquemas sociales —a los que diversas disciplinas se adaptaron para garantizar su legado—, con la cual se oponen a una forma educativa fundada en el secretismo.

Por otro lado, este salto supone una preocupación para algunos jugadores encargados de la enseñanza del Juego de Garrote. Con la transición de una forma de enseñanza secreta y cerrada a una abierta y difundida —aun cuando ambas apuntan a la conservación del juego para las futuras generaciones—, los elementos filosóficos y socioculturales que figuran de manera medular en la estructura de su práctica podrían peligrar, degenerando el Juego de Garrote venezolano en una mera práctica deportiva o un abanico de ejecuciones técnicas; perdiendo sus fundamentos y características, tornándose en una práctica excesivamente peligrosa y perdiendo el rumbo formativo que hace del jugador un jugador. En este sentido y a modo de ejemplo, un jugador es un individuo que valora y respeta su cuerpo, su vida, su fragilidad y la de los otros; coloca de lado el factor “ganar” o el factor “competir” y se enfatiza en el factor “cuidado”, “educación de la mano y del cuerpo”, además de otros que no son compatibles con la figura del deportista o del renombrado artista marcial. En este sentido, el Juego de Garrote venezolano, en materia de continuación de su legado, se encuentra enfrentado a una enorme contradicción.

Consideraciones generales

El Juego de Garrote venezolano es una práctica que adquiere un aspecto medular en el acervo histórico venezolano, en tanto que, como práctica, se inserta dentro de manifestaciones como el Tamunangue que, además de su valor cultural, posee un valor religioso del que no puede divorciarse. Del mismo modo, aparece en escritos, poesías, refraneros y relatos populares que dan cuenta de referentes sociales que conforman la identidad del venezolano. Además, él mismo deviene de los usos del combate que dieron forma a las batallas y guerras que tuvieron lugar a lo largo de la historia venezolana.

Es importante destacar que la manifestación cultural del Tamunangue contiene una modalidad del Juego de Garrote a la cual se le denomina “Batalla”, que incorpora breves elementos del juego, pero que posee una cualidad religiosa que no es inherente al Juego de Garrote. Dicho de otro modo, el juego de “Batalla” es una forma de emplear algunos elementos del Juego de Garrote dentro de la tradición religiosa en el Tamunangue y no da cuenta de lo que es realmente la práctica del Juego de Garrote, ni de su riqueza; de modo que, siendo ambos de incalculable valor patrimonial, el Juego de Garrote constituye una manifestación cultural y el Tamunangue otra.

Tomando en consideración la atención ofrecida por parte de algunas políticas de Estado a las llamadas expresiones liberadoras del pueblo(3), notamos que el Juego de Garrote tiene la necesidad de resarcirse por sí mismo como patrimonio cultural de la nación, por lo cual, pensando en su preservación y difusión, también es urgente sistematizar los elementos que alimentan y conforman su práctica.

Con la difusión del Juego de Garrote se pretende mantener la tradición en manos de la mayor cantidad de personas posible, de modo que los contenidos técnicos, culturales, sociales e históricos del juego residan no solo en la práctica y los practicantes, o en registros históricos e investigaciones, sino también en el espectador, que enterado de su existencia, su práctica y los practicantes, es capaz de comunicarlo a otros y brindar un espíritu de cuerpo al juego, dejando de ser desconocido. Reunir los elementos socioculturales para la enseñanza del Juego de Garrote venezolano será el respaldo de su práctica difundida, como testimonio de aquellos contenidos que sustentan, dan forma y valor estético a sus elementos técnicos, carácter e identidad a sus practicantes, haciendo posible la continuidad de su legado.

En este sentido y para efectos del presente trabajo, se expone una serie de fundamentos derivados de una ardua investigación, que ofrece una sistematización coherente, ordenada y efectiva de los contenidos que se escapan de las formas convencionales de conocimiento y enseñanza. Esta brinda al Juego de Garrote venezolano la cualidad y posibilidad de insertarse dentro del imaginario y herencias venezolanas. Esto permite que algunas de sus prácticas y contenidos alcancen un espacio dentro del sistema educativo formal venezolano, por ejemplo, en el Subsistema de

3 Gobierno Bolivariano de Venezuela. *Plan de la Patria: Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación, 2013-2019*, Caracas, Venezuela: Asamblea Nacional, p. 53.

Educación Superior. De esta manera se abrirían las puertas de la práctica a una nueva generación, que por este medio entrarían en contacto con ella, aprendiendo de su existencia y riqueza, más allá de lo técnico y simbólico, creando la oportunidad para el reencuentro del venezolano con su identidad corporal.

El marco jurídico venezolano otorgado por la Ley Orgánica de la Cultura, promulgada en el año 2014, puede considerarse como una estrategia asertiva. En ella están engranadas la necesidad de potenciar las expresiones culturales, desarrollar investigaciones que impulsen el conocimiento y prácticas culturales, que fortalezcan la estima nacional y permitan dejar atrás la subestimación de lo tradicional, de lo atávico, de lo propio en relación con otras prácticas y elementos exógenos, más vistosos pero menos ricos.

Considerando este escenario, hemos emprendido un proceso de sistematización de elementos socioculturales medulares del juego curarigüeño, el cual es una de las formas o estilos vigentes del Juego de Garrote venezolano. Este, como fuente testimonial, nos ha permitido generar una lista de fundamentos con los contenidos técnicos, que sirven para la futura construcción de propuestas educativas, materiales didácticos, promocionales y de difusión como manuales, librillos, trípticos, cuentos, etc., sin arriesgarse a despojar al juego de las características y elementos que le hacen funcionar y ser lo que es.

La elección del juego o estilo curarigüeño, que toma su nombre de la región donde fue difundido, obedece en primer lugar a que es el estilo de principal práctica y difusión de la Fundación Cultural Jebe Negro, la cual cuenta con una recopilación de todos los documentos y contenidos necesarios para emprender esta tarea. En segundo lugar, este juego no ha atravesado por ningún proceso de sistematización, a diferencia de otros que sí han atravesado por tal proceso, aunque sin sobrepasar la forma de registro escrito.

Es importante resaltar que en la práctica actual del Juego de Garrote venezolano predominan como juegos consolidados el curarigüeño, procedente de la región de Curarigua de Leal, estado Lara, aunque existen evidencias de que parte de su abanico técnico procede de algunas prácticas originarias de Coro, estado Falcón(4); el Palo Sangriento,

4 M. Röhrig Assunção, "Juegos de palo en Lara. Elementos para la historia social de un arte marcial venezolano".1999, p. 61. Recuperado el 13 de noviembre de 2014, de *Revista de Indias*, <http://revistadeindias.revistas.csic.es/index.php/revistadeindias/article/view/740/810>

originario de Boro Cujisal, estado Lara, y difundido en la ciudad de Barquisimeto; y el juego de las Siete Líneas o Palo Tocuyano, originario de El Tocuyo, estado Lara; constituyendo todos ellos prácticas completas en cuanto a su riqueza cultural y técnica.

Sobre el desarrollo de este trabajo

El jugador de garrote, como individuo, pertenece a una categoría muy singular, muy propia. El ambiente del juego es difícil, en tanto se construye socialmente sobre los mismos códigos que la práctica y elementos como la desconfianza, el secretismo, el celo, la discreción, la mesura y la malicia. Constituyen en estricto sentido, junto con la lealtad, la identidad grupal, la frontalidad, la caballerosidad, el carácter directo y la solidaridad, el conjunto de valores asumidos y practicados por una comunidad formada por hombres y mujeres eminente y permanentemente armados y atentos.

El discurso general —entiéndase la experiencia individual y grupal verbalizada— habla sobre la manifestación de los códigos y elementos en la vida de cada uno, lo cual sitúa el elemento “coherencia” en la cima de los valores desarrollados por cada jugador.

Esta investigación fue posible porque surge en el seno de la comunidad. La intervención externa es poco bienvenida, no tanto en el sentido de su difusión o exhibición de la práctica y la técnica, sino más bien en el hecho de compartir elementos íntimos del juego que, adicionalmente, dadas las cualidades del mismo, están vinculados y se expresan a través de la experiencia de cada miembro de la comunidad. Exponer las vivencias personales, y aún más, exponer contenidos técnicos, tácticos, estratégicos, conceptuales, sus fundamentos, no es exactamente una tarea para ejecutar de buena gana.

Los jugadores de garrote conforman un grupo variado, las idiosincrasias, posturas personales, aspectos físicos, prácticas religiosas, áreas y niveles de desarrollo profesional, llegan a ser tan distintas que, para quien observa el fenómeno, resulta incomprensible el nivel de cohesión social que existe entre ellos.

Esta cohesión está dada sobre la base del juego y de los códigos, que en algún punto de la formación llegan a traducirse en valores que no son impuestos, y que muchas veces no se enseñan o verbalizan, sino que se desarrollan en el aprendiz. Así, el asumir la identidad de garrotero, sea mucha o poca la experiencia del jugador, implica que los códigos

que se han aceptado, comprendido y corporeizado llegan a primar por encima de los criterios personales, generando una conducta particular que se repite entre los distintos patrones que se observan de individuo a individuo, y que genera, en última instancia, la identidad colectiva.

Existen, en este sentido, más desacuerdos que acuerdos en cuanto a criterios personales, pero los códigos prevalecen, mandando sobre las formas de gestionar el grupo y el trabajo en grupo, al igual que sobre las formas de resolución de los distintos conflictos en cada uno de sus niveles. Así, el trabajo llevado por la comunidad, tanto a nivel de práctica como de investigación y difusión, logra avanzar al contar con el elemento cohesivo que se desprende de lo que aporta el mismo juego.

Dentro de la comunidad de garroteros existen generaciones de aprendices y jugadores que se distancian de sus antecesores y sucesores, haciendo que aquella luzca más como un grupo de pequeños grupos que interactúan entre sí con cierta tendencia a la repelencia en cuanto a perspectivas, criterios e interpretación del fenómeno juego. Sin embargo, poseen un lenguaje compartido que gobierna las otras formas de diálogo y que actúa como factor cohesivo. Podemos decir entonces que el juego como fenómeno social supera al fenómeno individual y logra, todas las veces, ponerle a su servicio.

Igualmente las comunidades de jugadores, o los distintos patios, pueden llegar a manejarse de formas diferentes, pero los códigos priman como lenguaje común y forma de diálogo. Dado que las posturas individuales nunca superan los postulados del juego, la coherencia constituye el valor “padre” de los otros valores, el jugador de garrote en rigor siempre se va a diferenciar de quien no lo es, empleando como basamento la comparación en el empleo de los códigos que cada uno hace, y no en la forma de adquisición del juego o en su forma de ejecución, siempre y cuando, esto es muy importante, ella se siga de sus fundamentos.

Es pues natural de la comunidad y del autor como parte de la comunidad, en virtud del curso de los acontecimientos, de las pretensiones de esta publicación, que en el proceso predomine la coherencia en consecuencia de los códigos y fundamentos del juego, y no las posturas personales. Aun cuando las formulaciones partan de la experiencia individual, luego colectiva, y exista una metodología que les encauce hacia los resultados pertinentes a su correcta aplicación, la presencia del autor aparezca diluida en un discurso que puede interpretarse como neutral, pero que no pretende de ninguna manera plantearse como objetivo.

I. ENSAYOS TEÓRICOS PRELIMINARES

Las prácticas tradicionales como modos de producción de conocimiento

Desde el planteamiento de Michael Gibbons, autor de *The New Production of Knowledge*, dos modos de producción del conocimiento son visibles sobre el escenario cambiante del siglo XXI, ajustando maneras de hacer a un sistema económico que comienza a valorar el conocimiento de origen transdisciplinar, las perspectivas que de él se extraen, tanto como el conocimiento súper especializado.

El modo 1, entendido como el modo que prevalece en el campo de la producción del conocimiento, se caracteriza por estar regido por un método dominante, que hace partir al conocimiento de las necesidades e interrogantes que desde él se plantean y considera como importantes. Se trata además de un esquema que confía en lo especializado, en la jerarquía lineal en torno a la cual las decisiones de todo orden tienen lugar. Gibbons indica que las normas cognitivas y sociales de este modo de producción del conocimiento son los que determinan qué se considera y qué no como problemas significativos, situando las prácticas que se ciñen a dichas reglas dentro de la categoría de “ciencia” y excluyendo de ella consecuentemente a aquellas que no lo hacen.

Dentro de la categoría “modo 1” se pueden ubicar, entre otros, a los sistemas y subsistemas educativos formales; a las prácticas culturales, deportivas y marciales regladas y asumidas por instancias federativas; y a toda forma de educación que siguiendo la cultura dominante, responde a patrones de estandarización y/o masificación.

El “modo 2”, entendido como toda forma de producción de conocimiento que se excluye, por las razones ya expuestas, de la categoría “ciencia”, se sitúa en una posición bastante menos ventajosa. Pero dadas sus características, ha logrado abrirse paso en un sistema social y económico que se ajusta cada vez más a una creciente necesidad de considerar elementos de valor social que no son medibles desde una escala monetaria.

Dentro de la categoría “modo 2” se pueden ubicar todas las formas educativas, prácticas culturales, artísticas y marciales que se originan y sustentan en el seno de la cultura popular. Estas son regidas por acuerdos, criterios, saberes logrados y consolidados por cada comunidad, que consecuentemente se escapan de los criterios de estandarización y

masificación, de las normativas y formas de concepción y comprensión de las instancias consideradas en el modo 1.

Al considerar lo que Gibbons señala como “mercados sociales”, no reductibles en su análisis a criterios económicos, se muestran distintas fuentes de demanda que proceden de necesidades que trascienden el consumo, lo consumible, y exigen otras formas de conocimiento más práctico y diverso.

El modo 2 de producción de conocimiento se rige por necesidades prácticas surgidas del contexto humano, que siguen una tendencia hacia la transformación social. Se trata de un esquema de producción fundado en la negociación continua entre las partes, con lo cual el conocimiento no surge hasta que los intereses de los actores sean incluidos en el proceso.

Luego, en lugar de obedecer al mercado, como es el caso del modo 1, el modo 2 se distribuye socialmente, generando por su cuenta otros mercados. No existe, así, una única línea disciplinar, sino que prevalecen en él distintas redes comunicativas, en las que los canales varían en sus niveles de formalidad, cambiando según el devenir del problema o situación a los que responde el esquema, lo cual implica la formación de redes y equipos de trabajo temporales.

Al reunir distintos tipos de personas con distintas especialidades y niveles académicos, se consideran sus aportes un modo heterogéneo de acción. Es esa misma diversidad en los niveles, disciplinas y experiencias la que da nuevas respuestas a los problemas y nuevas configuraciones del conocimiento, de manera que lo que se produce no es considerado como conocimiento especializado, sino “transdisciplinar”. Es por tanto de carácter continuamente reflexivo, porque dada la diversidad y flexibilidad de la organización, del método, la respuesta a los problemas no está dada solo desde el ámbito científico o de una disciplina en particular.

La cualidad cambiante del abordaje responde a la cualidad cambiante del problema y las ideas. No plantea una única configuración metodológica, sino que ajusta todos los elementos necesarios al problema esbozado en cada ocasión. Calidad y control se refuerzan mutuamente, debido a que su revisión está hecha por individuos iguales en jerarquía. Los intereses en la producción de conocimiento se ciñen a la disciplina, dado que el interés individual se equipara con el de los demás, destacando lo colectivo sobre lo individual, suprimiendo aquello que lo afecta.

Con respecto a esto Gibbons expone:

En la medida en que domina un modo concreto de producir conocimiento, todas las otras afirmaciones se juzgarán tomando ese modo concreto como referencia. En el caso extremo no se podrá producir nada reconocible como conocimiento fuera de la forma socialmente dominante. Esa fue la situación a la que se vieron enfrentados los primeros que practicaron la nueva ciencia cuando se encontraron frente a los peripatéticos aristotélicos al principio de la Revolución industrial. Existe una pauta histórica recurrente según la cual aquellos cuyas ideas son dominantes describen como equivocadas las innovaciones intelectuales que se producen, para después ignorarlas, hasta que son finalmente asumidas por la parte de esos mismos adversarios originales, que terminan por considerarlas como su propio invento. Parte de la explicación de este fenómeno se deriva del hecho de que es necesario empezar por describir las características de lo nuevo en términos de lo viejo (...) cabe esperar que surja otra dificultad cuando el nuevo modo crece a partir del previamente existente, como sucede aquí.(5)

Siguiendo la cita anterior, las prácticas tradicionales forman parte de ese modo 2 de producción del conocimiento. Existen en ellas distintas calidades como niveles académicos pueden existir en una misma red de producción de conocimientos. El fenómeno generador de conocimientos se da en torno a la comunidad, a la horizontalidad y a los acuerdos que acaban normando las relaciones interpersonales que en ella se gestan.

En este sentido, la aparición y difusión de prácticas ancestrales, que habían perdido vigencia a lo largo de las décadas anteriores, demuestra que es la necesidad social la que llama a los actores a asociarse y obrar. En otras palabras, la búsqueda, reconstrucción, rescate y/o restitución de las tradiciones en el siglo XXI señala que un mercado social ha comenzado a concretarse en frente del sujeto, y que crece en él un criterio apreciativo de otras cosas más intuitivas y más orgánicas.

Surgen a partir de asociaciones como estas, conceptos que dan cuenta del fenómeno y que lo ponen en movimiento. Definiciones como la de práctica caracterizada entran en vigencia para diferenciar el hacer tradicional de sus parientes, las prácticas estandarizadas. Exhibe además la necesidad de establecer claras diferencias, la de hacerse reconocer según sus propias cualidades.

5 M. Gibbons, *The New Production of Knowledge*, Berkeley: SAGE publications ltd, 1994.

Emergen en torno a ello actores sociales, cultores decididos a dar respuesta a una necesidad de supervivencia del oficio que llevan; grupos de individuos que han incorporado destrezas y conocimientos de distinta índole, que han encontrado palabras y explicaciones para un fenómeno cultural que ya no es invisible. Surgen entonces prácticas investigativas orientadas a aclarar y sentar sobre sólidas bases esos conceptos, cualidades y características que se perciben en la práctica tradicional, que por motivos ya descritos no se contienen en esquemas propios del modo 1.

La práctica caracterizada

Concepto

La práctica tradicional, básicamente, se convierte en deporte o práctica estandarizada cuando se le aplican criterios concebidos desde el modo 1 de producción del conocimiento: normas, reglas y elementos de control que, en suma, hacen medibles los elementos que la constituyen y estimables sus resultados. Esto facilita la comparación entre los individuos, en la búsqueda de “mejorar cada vez más”, siguiendo un criterio similar al de la cultura de la producción, que ha hecho su trayectoria por las sociedades desde finales de la Revolución industrial hasta el presente.

Para que esto tenga lugar ha sido necesario despojar a la práctica tradicional de los elementos diferenciadores y culturales como la variedad, los códigos, acuerdos, la flexibilidad de estos, y entre otros, las formas de interacción que la hacen intangible para el rigor científico, dejando únicamente los elementos que se repiten en todos los sujetos, que son de orden técnico, motor y físico.

Precisamente, lo tradicional son muchas cosas relativas a la comunidad, a lo social, al hacer diario, al individuo común (jornalero, esclavo, conuquero, policía...) que, por ejemplo, escucha de boca de otro y en voz muy baja, dónde está la *roda da capoeira*(6); el patio donde se juega garrote; o pasa cerca de quien cocina un plato y canta una canción y contagiándose de ella se queda para cantarla.(7)

6 Rueda de capoeira, espacio de juego.

7 María Carolina Kammann, *El garrotero en el tiempo. Reconstrucción histórica del jugador de garrote venezolano*. (Cuaderno de entrevistas). Entrevistado: Daniel Perales, 16 de abril de 2015.

En consecuencia, poco tiene que ver con lo efectivo, eficaz y eficiente, que corresponde más a un individuo especializado como el deportista de alto rendimiento, dedicado a una práctica específica y especializada que le permite dar resultados cada vez mejores, siguiendo un criterio cuantitativo, medible. Esto lo hace diferente al individuo de la faena del campo o del oficio común que, sin que se sepa muy bien por qué, lleva su cuerpo cansado al final de un día de trabajo hasta donde aquella práctica, eminentemente corporal, tiene lugar.

Se puede entender como *lo característico* a eso que no es eficiente, efectivo o especialísimo, sino sensitivo, intuitivo y común, aun así se identifica como distinto de todo lo demás. Tiene su base en elementos visuales, rituales, formales, sensibles, en suma perceptibles, pero difíciles de categorizar, clasificar y separar para una mejor comprensión, desde la racionalidad instrumental como la que se plantea en el modo 1 de producción del conocimiento. Es eso que hace, por ejemplo, que el Juego de Garrote sea tal cosa y no Tamunangue(8), y en consecuencia, a un batallero(9) se le diferencie de un garrotero o jugador de garrote.

Lo característico en el Juego de Garrote tiene su origen en los fundamentos de la práctica, que son elementos invariables en su constitución más íntima. Esto se expresa de maneras únicas de individuo a individuo, dando lugar a corporalidades únicas, estilos y maneras de hacer una misma cosa. Sin embargo, se comparte en una sola clave corporal perteneciente a una práctica determinada, que al final hará reconocible a simple vista la práctica que uno u otro individuo o grupo de individuos llevan a cabo.

Ejemplos manifiestos de lo característico pueden ser: *la ginga do corpo*(10); la presencia musical, *ladainhas*(11), corridos en la capoeira

8 Manifestación danzaria de corte religioso. Es una suite en donde devotos cristianos ofrendan diversos elementos, entre ellos los palos o garrotes en diversos sones a San Antonio, patrono de los garroteros. Sin embargo, no está intrínsecamente relacionado con el Juego de Garrote en tanto no necesariamente todos los garroteros son partícipes de esta manifestación, ni todos los que participan en la manifestación son garroteros. El son de la batalla es donde simbólicamente son ofrendados los garrotes, pero propiamente no es una *pasadita*, ya que no guarda relación con los fundamentos del Juego de Garrote, con lo cual es un floreio del juego de garrote.

9 Persona devota a San Antonio que participa y promueve el son de la batalla del Tamunange.

10 El juego del cuerpo.

11 Cantos tradicionales que acompañan a la rueda de capoeira.

brasileña; la pisada, mirada y cambio de mano en el Juego de Garrote venezolano; los juegos de pisadas: *ashi sabaki*, y etiqueta: *reigi*, en las prácticas japonesas, entre muchos otros. Ejemplos latentes de lo característico, y perceptibles para un ojo más experimentado e involucrado con la práctica pueden ser: *o malandragem*(12) en la capoeira; malicias y engaños en el Juego de Garrote, y *seme*(13) en las prácticas japonesas.

Se llama entonces práctica caracterizada a aquella que conserva sus elementos de fundamento, es decir, aquellos que tradicionalmente la han definido, dado forma y sentido. Siguiendo este sentido, y no algún otro, como puede ser obtener la victoria o lograr un máximo rendimiento, se expresa a nivel perceptible tanto en las corporalidades como en el fenómeno en sí (común, grupal y colectivo).

Se permite diferenciar la práctica caracterizada de otras a partir de lo siguiente:

... En cualquier época, región o pueblo pueden encontrarse gran número de documentos –pinturas, esculturas o relatos– que confirman el importante lugar que en las tradiciones profundas ocupan los ejercicios físicos, los ritos las danzas y los juegos. Continúa manifestando: Pero cada pueblo ha desarrollado esas actividades según su cultura y sus cualidades propias, haciendo de ellas creaciones originales en que el cuerpo habla un lenguaje diferente. (...) a la diversidad de los pueblos corresponde pues una pluralidad de formas de expresión lúdica y deportiva que son otras tantas señas de la identidad de cada pueblo y forman parte del patrimonio cultural y artístico de la humanidad. Pero ocurre, paradójicamente, que la importancia creciente del deporte en nuestras sociedades pone en peligro la existencia de esas actividades tradicionales, muy a menudo consideradas como prácticas menores o marginales porque han quedado confinadas al ámbito local o regional. (...) En la actualidad hay, más o menos, veinte deportes como máximo que centran la atención de millones de telespectadores de todo el mundo a causa de la fascinación que ejerce la pequeña pantalla y el culto de

12 El *malandraje*, como constructo que engloba la complejidad de actuar y enjuiciar el mundo y el actuar del individuo en él. Ver entrevista a Daniel Perales en: Kammann, *El garrotero... op. cit.*

13 Se traduce como ataque, pero es una acción de amenazar no ejecutada pero percibida por el *alter*, su función es acechar en un plano metafísico al contrincante para afinar el ataque.

los héroes que artificialmente crea. Todo un conjunto de culturas auténticas y populares se ven así en peligro de desaparecer o enajenarse.(14)

Así, ejemplos del sentido que sigue una práctica caracterizada en contraste con una forma descaracterizada pueden ser: el aprender jugando versus el entrenamiento físico orientado a un máximo rendimiento en la capoeira brasileña; el juego fluido o *pasadita* en el Juego de Garrote versus la propuesta de un ganador y un vencedor en la esgrima olímpica; el *keiko* o práctica según el concepto de compañero versus el *shiai geiko* o combate de eliminación por puntos que sigue el concepto de adversario en las formas de esgrima japonesa.

En lo social

El sentido de la práctica caracterizada, particularmente del Juego de Garrote, tiende hacia lo simbólico y hacia lo lúdico. Esto implica dos líneas que estrechan relaciones constantes entre sí y en torno a las cuales no solo un tipo de práctica incorpora cualidades de la otra, sino que pueden surgir algunas que encajen de igual manera en ambas.

En torno a lo tradicional, categorizar carece de sentido porque tal y como ocurre dentro de la práctica y en cada individuo, lo que es percibido y comprendido por quien practica es estrictamente lo que adquiere sentido propio. Para participar y formarse en ellas no es necesario saber en cuál categoría se encuentra una o la otra, sino encontrar esa atracción intuitiva que es muy difícil de explicar y verbalizar, pero que tiene su origen en lo identitario, en un reconocimiento a través de la percepción de lo que se está presenciando, de elementos de toda índole que no son más que atavismos.

El reconocimiento atrae al sujeto a la práctica, luego, lo social le mantiene allí como factor cohesivo e imprescindible. Será la calidad y forma de las relaciones sociales que se establecen dentro del círculo o comunidad, donde el fenómeno tiene lugar, las que determinen la calidad y forma de la formación a recibir en la práctica. De una u otra manera es necesario aprender todo aquello que la práctica tiene para ofrecer en orden de poder participar en ella y/o llevarla. Es desde allí que se entiende lo social como el elemento que mantiene la práctica.

14 Guillermo Martínez, "El juego también es cultura", *Beñesmén*. Revista oficial de la Federación de Juego de Palo Canario (FEJUPAL), 1998, pp. 11-15.

No obstante, la práctica complementa la otra mitad de una relación dialógica y hace posible lo social. Sin la práctica, regida por un sentido lúdico y simbólico, no existe motivo para reunir a una comunidad o grupo de personas.

Finalmente, detrás de lo social y de la práctica, se mantiene lo atávico e identitario. Es lo que cautiva y atrae al sujeto, le hace plantearse la necesidad de convertirse en practicante. Se relaciona con la práctica porque es esta la forma en que él se expresa, y con lo social al ser él mismo un condicionante y moldeador de las relaciones gestadas en torno a la práctica, que a fin de cuenta tienen como propósito que esta se mantenga.

En la práctica caracterizada no se imponen valores, normas o reglas, sino que ella da lugar a tales cosas de forma orgánica. En cambio, la práctica descaracterizada no solo los construye, libera la práctica de sus elementos característicos y los despoja de ese valor constitutivo transformando el practicar, el hacer constante, el socializar constantemente, y el hacer vida en comunidad.

La comunidad que se construye por medio de la práctica del Juego de Garrote viene dada, en un sentido holístico, por la multiplicidad de elementos que convergen, y se norma por medio de los fundamentos que hacen posible la ejecución del juego. Es por ello que cada patio posee diferencias en la organización social, pero en cuanto a los fundamentos de la práctica permanecen invariables. El factor social, al tener como centro cohesivo la práctica del Juego de Garrote, configura en los individuos y en su interrelación un *habitus*(15) que construirá elementos comunes para nutrir y garantizar la perdurabilidad de la práctica en el tiempo, consiguiendo adaptarse al devenir social en todas sus perspectivas.

La funcionalidad de la comunidad, a través del *habitus* logrado por medio del quehacer cotidiano, va a motorizar —en un primer momento— la construcción de una identidad grupal, que a su vez se proyecta en una identidad individual. El sujeto social se define a sí mismo como partícula integral de agrupaciones sociales, y en el caso específico de esta investigación, en la comunidad generada en el patio de práctica del Juego de Garrote al que pertenece.

15 M. Maffesoli, *El tiempo de las tribus*, Siglo XXI Editores, Buenos Aires, 2004, p. 91.

En lo cultural

Con el pasar de los años, el devenir de la comunidad y su impacto social en el entorno donde se desenvuelve genera modos de socialización que no necesariamente distan de los que podrían gestarse si la práctica cultural (en este caso la del Juego de Garrote venezolano) no tuviera impacto en el lugar. Pero al existir, funcionan como un recordatorio en tanto motoriza y promueve las normas nacidas de la misma práctica.

La cristalización de tales fenómenos sociales, derivados de lo que Berger y Luckmann trabajan bajo el nombre de *socializaciones secundarias*(16), consigue impactar en el imaginario social y permear bajo sucesos cotidianos —que por su misma cualidad no denota con ahínco un momento histórico, mas sí las formas de socialización según el momento histórico—, con lo cual lo tradicional en su ámbito de influencia se ve arropado por las prácticas culturales, contribuyendo a que el constructo cultural se edifique fundado en las bases de la tradición vivida, junto a los sujetos sociales que dinamizan tales prácticas en su espacio de alcance social y territorial. Así se motoriza la apropiación simbólica de un conglomerado de personas y de un espacio físico, el cual define y es definido por la agrupación en cuestión, generando en agentes externos un reconocimiento visual de la identidad que representan, bajo la cual serán definidos como grupo social, como comunidad y como portadores de una práctica cultural.

Las relaciones interpersonales de una comunidad tienen su origen en una serie de cualidades y condiciones sociales, antropológicas, históricas y geográficas que les dan forma. Esa forma tiene lugar gracias a la capacidad humana de recordarlas, volviendo con ello a cada origen. Por ello, al juntarse y expresarse a través del canal humano (sujeto, individuo, persona) se constituye la identidad y esa es reconocida por el *alter*.

En consecuencia, el *habitus* y los elementos sociales, humanos, materiales, entre otros que involucra, contribuyen a la cultura mediante su transformación, en tanto implica o implicó una dinámica social pautaada por la simbología y espacios de acción que esta pueda tener. Destacando que el modo de vida de la comunidad, sus formas y contenidos van a ser la fuente que nutre la configuración conceptual de la manifestación cultural.

16 Berger y Luckmann, *La construcción social de la realidad*, Amorrortu, Buenos Aires, 1968, pp. 172-168.

Cuando se habla de “identidad del hábito”, del retorno a través de la memoria o de la práctica, a eso que se hace constantemente en la comunidad, se llega al concepto de identidad cultural, que pasa a ser social cuando el retorno va referido al grupo o comunidad que lleva la práctica. Es plausible afirmar que la definición de “identidad del hábito” pretende indicar, más allá de sus dimensiones, que la identidad es un solo elemento de cuyas dimensiones el individuo echa mano de acuerdo con aquello que esté razonando, analizando o expresando.

Los juegos y deportes tradicionales canarios, de los que el Juego de Palo forma parte, son, sin ningún género de duda, una de las señas de identidad de nuestro pueblo, y por ello me atrevo a decir, sin temor a equivocarme, que conociendo cómo se mueve y cómo juega un pueblo se sabe cómo es el mismo. Nuestro pueblo practica la lucha canaria, el Juego de Palo, la vela latina y otros juegos y deportes que nos pertenecen y nos definen como tal.(17)

Así, la práctica caracterizada como punto de acceso y retorno —que puede ir de lo más general a lo más específico— a los orígenes sociales, antropológicos, históricos y geográficos, le permite al individuo hallar y dar cuenta de sí mismo como producto de una serie de circunstancias y acontecimientos que han tenido lugar según una forma y orden. Desde allí puede diferenciarse de su entorno territorial y social, a la vez que posibilita la relación con todo ello de una manera equilibrada, ya que las partes poseen conocimiento y noción de sí mismas.

En lo educativo

En términos educativos, la práctica caracterizada ofrece al individuo en formación algo que no es posible a través de su contraparte. En análisis por oposición, la práctica descaracterizada puede preparar a una persona, muchas veces a duro costo del desgaste de su estructura física y organismo, permitiendo un desarrollo atlético y físico que, independientemente de que es perecedero, podría servirle como forma de vida y sustento, como oficio o profesión, pero que se remite únicamente al área

17 J. H. Moreno, “Palo Canario: juego, deporte e identidad cultural”, *Beñesmén*. Revista oficial de la Federación de Juego de Palo Canario (FEJUPAL), 1998, p. 37.

deportiva, permaneciendo desvinculado de otros aspectos de su desarrollo vital y personal.

En el caso específico de los juegos tradicionales, Castro expone:

Los juegos tradicionales se han transmitido durante generaciones de padres a hijos, de abuelos a nietos, siguiendo procesos didácticos sencillos en los que un individuo presenta una actividad y esta se repite adaptándose a las características sociales, espaciales y tecnológicas del momento. Estos juegos encierran un alto valor cultural que relaciona a los individuos con el medio en que se desarrollan.

(...) Estas prácticas lúdicas se han visto sometidas a un enorme proceso de degradación y extinción motivado en gran medida por los avances de la sociedad. (...) La aparición de los deportes a partir de finales del siglo XIX, prácticas organizadas que cuentan con organismos que se encargan de establecer reglamentos, competiciones y difundirlas por todo el mundo, ha supuesto una fuerte competencia por un espacio material y un material humano común.(18)

Ahora bien, la práctica caracterizada opera sobre formas de desarrollo integrales que incluso a nivel físico podrían acercarse a las del atleta; no obstante, estas prevalecen sobre el principio de lo cultural, lo identitario y lo colectivo, a la vez que permiten sustentar de muchas maneras, no necesariamente de corte económico a las comunidades, en tanto ofrecen paradigmas e ideologías construidas desde la realidad social que las envuelve. Son así células sociales con una postura clara y regida por la práctica que desarrollan, que les aporta una plataforma para la interrelación social diferente a las otras que pudieran acceder en otros espacios sociales.

Moreno reúne en su discurso un concepto de juego que explica esto del siguiente modo:

... el juego es una actividad espontánea y libremente elegida. Una acción que implica una participación activa en un espacio-tiempo. Es por tanto una acción motriz. Es placentera y creadora. Ficción y repetición. Un lenguaje lleno de simbolismo. Tiene una finalidad autotélica. Es incertidumbre. Es

18 U. S. Castro, "Los juegos y deportes tradicionales de adultos en Canarias". *Beñesmén*. Revista oficial de la Federación de Juego de Palo Canario (FEJUPAL), 1998, pp. 21-23.

una actividad seria, prueba y afirmación de la personalidad. Representa una implicación cultural.(19)

Nada permite preparar mejor a un individuo para la vida en sociedad, más allá de lo productivo, que las propias interacciones sociales. Es por ello que en la práctica caracterizada no solo van siendo ensayadas, desarrolladas y apropiadas por los actores sociales que la conforman, sino que se apoyan en referentes identitarios, físicos, interactivos y ejecutorios que guardan relación entre sí. De esta manera, lo social y lo cultural se encuentran presentes en todos los aspectos de la vida humana. Son las prácticas colectivas las que forman al *ser social*, que no es el *ser productivo*, que cumple con una función netamente operativa en el constructo social.

Las reproducciones artificiales de formas de jugar, interactuar y aprender podrían, encaminadas de determinada manera, complementar la formación de un individuo, pero nunca sustituir la experiencia humana. La práctica descaracterizada, por otra parte, tiene objetivos netamente instrumentales, y aun cuando pueda asociarse con algunas formas colectivas como la cultura deportiva o marcial, brindan al participante una experiencia limitada, coartada por la competitividad, el premio y la acción mediática.

Por su parte, la práctica caracterizada es completamente formativa porque enfatiza en la interacción, aprendizaje, diálogo y ejecución constantes; en niveles físicos, sociales, psicoafectivos y conceptuales. Esa es su naturaleza, y resulta indispensable al punto que en todas las sociedades y culturas surge hincando raíces sobre los distintos elementos que construyen la identidad colectiva, y fijándose en el *habitus* que una vez más mantiene a todos los miembros del grupo social juntos.

El rol de las prácticas culturales en la sociedad venezolana del siglo XXI

La comparación de experiencias

Hablar de retraso en las políticas culturales del Estado es, en el caso venezolano y desde un punto de vista comparativo, poco decir: las prácticas autóctonas, reconocidas o no, han permanecido durante décadas en un segundo lugar con relación a los “productos culturales de importación” que vienen de la mano con la cultura mediática y de consumo. Así, el

19 Moreno, *loc. cit.*, p. 41.

imaginario colectivo ha adoptado reconocimientos de prácticas culturales en proporción al reconocimiento que de los acervos propios ha ido dejando la actividad mediática consumista, siendo entonces minoritarios los espacios de promoción actuales para las prácticas tradicionales de la cultura venezolana que no están asociadas a la lógica del consumo, por lo tanto, se mantienen vírgenes de forma y contenido, como lo es el Juego de Garrote venezolano.

Dos casos adicionales se pueden mentar, su selección está determinada porque sus orígenes están en raíces latinoamericanas estudiadas con gran interés por entes gubernamentales. Estos permiten ilustrar el caso del Juego de Garrote venezolano, entre otras prácticas de misma procedencia, ellos son: el Juego de Palo canario(20) y la capoeira brasileña.(21)

En términos generales se pueden nombrar aspectos comunes que colocan estas dos prácticas por delante, en un sentido evolutivo histórico, de las prácticas venezolanas como el Juego de Garrote:

Existe un reconocimiento oficial por parte del Estado que sitúan a dichas prácticas no solo como patrimonio nacional, sino como práctica cultural simbólica.

Existe una constitución de la práctica como emblema nacional, del que se nutren las raíces identitarias del canario-brasileño, y que a nivel mediático se exhibe llegando a posicionarse junto con otros emblemas de distinta naturaleza (deportivos, por ejemplo).

Existe un área de investigación desarrollada en torno a dichas prácticas, que genera un saldo metodológico visible a nivel editorial y audiovisual.

Existe, partiendo del área investigativa, y en orden de nutrir las políticas culturales que se dan en torno a estas prácticas, una entera caracterización y categorización de las mismas y de los elementos que las componen, llegando a generar “productos” que responden a las distintas necesidades sociales relativas al tema, por ejemplo: ambas prácticas poseen una vertiente tradicional y una vertiente moderna tendiente a lo deportivo, ambas claramente diferenciadas entre sí.

Existen, por último, políticas de Estado que protegen no solo la práctica, sino al cultor, individuo dedicado a ella, considerándole como patrimonio cultural viviente.

20 Gobierno de Canarias, C. d. “El palo canario, juego y tradición”, *Besñemén*, Nº 0, 284. (FEJUPAL, recopilador) Islas Canarias, 1998, p. 7.

21 M. Röhrig, *Capoeira: The history of an afro-brazilian martial art*, New York: Taylor & Francis e-library, 2005, p. 2.

Los ejemplos asiático y europeo se pueden situar con mucha facilidad en esta categorización, dando un mismo resultado y poniendo de manifiesto la situación de las prácticas culturales venezolanas (con énfasis en el Juego de Garrote) con relación a su estatus cultural, político y social. Y en ese sentido, y buscando concretar esta parte del discurso, los ejemplos se pueden desplegar en forma de un cuadro:

CUADRO COMPARATIVO DE SISTEMAS DE LUCHA

	Capoeira Brasileña	Juego de Palo Canario	Esgrima Japonesa	Esgrima Europea	Juego de Garrote Venezolano
Situación de la práctica como referente.	Frecuente aparición deportiva, en cine, literatura, propaganda y como emblema nacional.				Ninguna aparición deportiva, muy escasa aparición en cine, literatura, propaganda y nula aparición como emblema nacional.
		(Remitida principalmente al territorio nacional).			
Desarrollo del área investigativa.	Cuenta con una amplia cantidad de publicaciones, artículos, libros, revistas y material audiovisual.				Cuenta con una escasa cantidad de publicaciones, artículos, libros, revistas y material audiovisual.
Políticas de estado en torno a la conservación de la práctica.	Reconocida la práctica como patrimonio de la nación, y reconocidos sus referentes como patrimonio viviente. El estado brinda apoyo económico y logístico.				Desconocida la práctica como patrimonio de la nación, y reconocidos sus referentes como patrimonio viviente. El estado no brinda apoyo económico y logístico.
Expresión tradicional constituida.	Capoeira de fundamento.	Vertiente tradicional del Juego de Palo Canario.	Kenjutsu Iaijutsu	HEMA (Hystorical European Martial Arts)	Juego de Garrote Venezolano
Expresión estandarizada constituida.	Capoeira contemporánea.	Vertiente deportiva del Juego de Palo Canario.	Kendo Iaido	Esgrima olímpica	Ninguna

Visto desde allí, las prácticas culturales ancestrales venezolanas no poseen aún un lugar relevante dentro del constructo sociocultural, con lo cual es pertinente decir, a modo de consecuencia, que tampoco lo ocupan en el imaginario colectivo.

Básicamente, prácticas como el Juego de Garrote son desconocidas, emergiendo eventual y afortunadamente cuando algún individuo –cuya generación es de la década de 1950– trae a la memoria imágenes borrosas de, por ejemplo, “aquel garrote colgado en la pared o detrás de la puerta que pertenecía a un abuelo” (22), o de canciones populares que mencionan el uso del garrote, que hoy por hoy han dejado de sonar y de “aparecerse por allí” de manera frecuente.

Evidentemente aún continúan existiendo prácticas culturales con las características antes mencionadas, así como existen personas dedicadas a ellas, interesadas en su rescate y restitución. La historia parece repetirse y el Juego de Garrote parece ir por la misma vía que las prácticas autóctonas de otras naciones, al igual que en los casos comparados. Sin embargo, la historia del Juego de Garrote no tiene que repetirse como un calco de las otras prácticas ya nombradas. De hecho, el interés de la comunidad de cultores es que la ruta y los productos históricos sean reflejo de lo que la práctica es en realidad: desde sus vivencias, su relación y construcción teórica, no una propuesta ajena a los garroteros, fundada en la interpretación de un ente externo. Así el sentido de esta investigación guarda relación con este interés en particular.

Nuevamente la comparación permite establecer una línea de sucesión de acontecimientos que parecen orientar las prácticas culturales en una misma dirección, también permite observar cómo es interés de este apartado que el término “retraso” no solo tiene que ver con un proceso evolutivo, de afianzamiento de la práctica, del acervo en lo colectivo y en lo político, sino que constituye un hecho irrefutable.

De la célula social al proceso histórico

En este apartado se aclarará el discurso sobre términos más específicos, para hablar del lugar y función que cumplen las prácticas ancestrales venezolanas, particularmente el Juego de Garrote venezolano, en el escenario construido por los sucesos que han ocurrido en este siglo.

22 Ver entrevista a Daniel Perales en: Kammann, *El garrotero... op. cit.*

Es plausible afirmar que las políticas culturales apuntan hacia el fortalecimiento de una identidad colectiva y que esta va a impactar en el funcionamiento del motor económico nacional que, a fin de cuentas, es lo que garantiza la autonomía de una nación. De esta manera se destaca que el ente gubernamental encargado de la cultura en Venezuela no presenta en la actualidad relación directa con el Juego de Garrote; no obstante, los objetivos 1.5.2.(23), 2.2.3.(24), 2.2.6.(25), 2.4.1.(26), 2.4.(27), 4.3.(28), 5.3(29) del Plan de la Patria venezolano vigente dan cuenta de la pertinencia del rescate y difusión de las prácticas tradicionales autóctonas.

Ahora bien, por encima del cumplimiento de objetivos de corte político, merece la pena prestar atención a eso que ocurre con el individuo, entendido como entidad histórica dentro del constructo social y al existir entre sus manos un acervo del que puede echar mano.

Cuando se recurre a la propia identidad y esta se presenta difusa e incluso ajena a los referentes culturales tradicionales, que décadas atrás conformaron la representación de la venezolanidad y de la identidad en el venezolano; el papel del ciudadano, llamado por la ley, es ser una entidad activa y participe del proceso democrático revolucionario del siglo XXI; ser un ente protagónico en su entorno posible mediante el empoderamiento consciente y crítico de las inmediaciones en las que su vida transcurre.(30)

23 Fortalecer los espacios y programas de formación para el trabajo liberador, fomentando los valores patrióticos y el sentido crítico.

24 Potenciar las expresiones culturales libertadoras del pueblo.

25 Propiciar las condiciones para el desarrollo de una cultura de recreación y práctica deportiva libertadora, ambientalista e integradora en torno a los valores de la Patria, como vía para la liberación de la conciencia, la paz y la convivencia armónica.

26 Preservar los valores bolivarianos liberadores, igualitarios, solidarios del pueblo venezolano y fomentar el desarrollo de una nueva ética socialista.

27 Afianzar la identidad nacional y nuestroamericana.

28 Continuar impulsando el desarrollo de un mundo multicéntrico y pluripolar sin dominación imperial y con respeto a la autodeterminación de los pueblos.

29 Defender y proteger el patrimonio histórico y cultural venezolano y nuestroamericano.

30 Gobierno Bolivariano de Venezuela. *Plan de la Patria. Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación, 2013-2019*, Caracas, Venezuela: Asamblea Nacional. 2013, p. 12.

El ser humano recurre a lo identitario con el fin de regular y establecer relaciones sociales de cualquier tipo, pues, la existencia de esa identidad es lo que establece límites entre lo propio y lo ajeno, y permite reconocer e identificar a ese otro que lo ajeno representa.

A partir de esta diferenciación, el individuo desde temprana edad configura su entorno mediante la construcción social de la realidad y establece consecutivamente referentes en su haber cognitivo, pasando así a interpretar y asumir el entorno de manera cristalizada, con lo cual la realidad de ese individuo guardará elementos comunes con la realidad que se despliega a su alrededor.(31)

Con un nombre, una serie de recuerdos y experiencias basta para trazar una línea, la cual sigue un factor de comparación que le permite a las personas medirse entre sí, para encontrar los puntos comunes, acuerdos y desacuerdos, según los cuales la naturaleza de la relación social llega a concretarse, independientemente de la calidad y formas que posea.

Según sean las calidades y formas de las relaciones sociales entre individuos, la comunidad, la colectividad, adquirirá un funcionamiento y una serie de características que, a largo plazo, arrojarán un saldo social susceptible de ser apreciados a través de determinados indicadores que, a su vez, se desprenden de determinadas posturas teóricas relacionadas con lo que política, social, cultural o económicamente es requerido o necesario.

Luego, la colectividad, los grupos, acotando la inevitabilidad de su interacción e interrelación llega a constituir una madeja social que finaliza en esa forma llamada sociedad, pueblo, gente, etc., que encontrándose en un mismo espacio geográfico y escenario socioeconómico está obligada a echar mano de los potenciales que el elemento relación social ofrece. Se habla de imaginarios urbanos(32), que operan vivamente entre los pobladores de un territorio, que sin necesidad de estar demarcados por una instancia superior, causan que el individuo y el grupo social al que pertenece conduzcan sus acciones conforme a la realidad generada socialmente. Esta última va ganando territorialidad según la simbología conjunta de la identidad que conserva la comunidad, y se enraíza en espacios tangibles e intangibles, conformándose pasivamente dentro del imaginario urbano como un elemento duro y legítimo tanto para los miembros de la comunidad como para los sujetos sociales externos.

31 Berger y Luckmann, *La construcción social... op. cit.* pp. 162–221.

32 A. Silva, *Imaginarios urbanos*, Tercer Mundo Editores, Bogotá, 1992, p. 22.

Se crean entonces familias, grupos, asociaciones, colectivos, parejas, comunidades, y muchas otras configuraciones que en todo sentido se fundan en la misma cosa: una relación social que parte de las diferencias y semejanzas entre individuos en varios niveles, que hace posible la interrelación normada bajo los constructos que los integrantes generen, y que externamente es reconocida y validada por su práctica cotidiana.

Sin embargo, las particularidades de los grupos sociales que impactan en calidad de imaginario urbano vienen dados según el momento histórico, destacando que en la actualidad lo mediático y lo multicultural son temáticas de alta influencia para cualquier ente social. En un constante bombardeo de información se permite llenar los distintos espacios, en distintos niveles, echando mano de gustos, preferencias, necesidades, cualidades y capacidades de cada individuo, para proponer, ofertar, vender o dar a la colectividad aquello según lo cual, en el marco de las sociedades del presente siglo, van a constituirse las cualidades en esas formas asociativas de personas, dando origen a las distintas agrupaciones y tendencias sociales que darán a lo social un significado y sentido final.

A este respecto Maffesoli señala:

Quiérase o no, sin distinguos de izquierda y de derecha, estos sistemas oficiales se apoyan en la concepción de un individuo racional, dueño de sí, y que contrae vínculos con otros individuos racionales para construir la sociedad. Empíricamente, se observa que otros elementos son los que entran en juego, en particular en las prácticas juveniles, elementos que radican al mismo tiempo en un hedonismo latente, en una importancia del cuerpo y en el énfasis en el presente. Allí están las grandes características de la post-modernidad que requieren ser pensadas.(33)

Entendiendo de forma amplia el término que Maffesoli emplea, denominando a esas agrupaciones como tribus urbanas(34), se destaca el elemento cohesivo y expansivo, en donde el grupo social en cuestión posee para sí elementos múltiples de identidad y a su vez estos van a la par de algún referente externo, por lo que su pervivencia está garantizada.

33 M. Maffesoli, *El tiempo de las tribus*. Siglo XXI Editores, Buenos Aires, 2004, p. 1.

34 *Ibid.* p. 17.

De esta manera, la noción que denota la propuesta de Maturana y Valera de acción autopoyética⁽³⁵⁾ se evidencia en la necesidad de un igual y un desigual para la existencia de un adicional, así, un ente social es a su vez la sociedad misma y viceversa. Potenciando la propuesta para entender a la sociedad como un sistema orgánico capaz de autorregularse, la comunidad gestada a partir de una práctica tradicional opera en calidad de organismo y a su vez de partícula de un organismo que lo arropa, entendiendo esta como la sociedad en la que se inserta.

El universo referencial en donde elementos comunes y no comunes se intercambian, fluyen y renuevan de tribu en tribu, es lo que hace posible la coexistencia social y el tránsito de conceptos culturales tradicionales en la línea histórica, teniendo repercusión en los referentes identitarios y en el traspaso de estos a las generaciones venideras.

Desde aquí será posible descomponer, recomponer, configurar y reconfigurar a una sociedad o a un grupo social por medio del empleo de los diferentes aparatos que se hallan a disposición de esa colectividad de acuerdo con lo que el desarrollo tecnológico y las condiciones económicas van permitiendo.

En este sentido, la escasez de elementos identitarios propios constituye un potencial para la inserción de otros elementos que suplan la necesidad y cumplan con la función de ayudar al sujeto a definirse. A este respecto, mucho es lo que se puede decir y opinar con relación a la calidad de esos elementos de los que cada individuo echa mano. Resulta innegable que del grado de inoperancia de los referentes que construyen la identidad social de una comunidad depende la relación psicológica y emocional del individuo con su entorno originario, que dejan un espacio que pasará a ser determinado por otros elementos con los que los sujetos sociales se identifiquen, como los referentes mediáticos que responden a la lógica del consumo, que en su mayoría distan de los elementos culturales tradicionales, y funcionan como referentes homogeneizados digeribles por sectores mundiales o incluso globales. Gracias a su consumo masivo se han posicionado en el lugar de los referentes primarios en aquellas naciones o sociedades cuyos referentes propios han sido debilitados y descuidados por los aparatos de poder. Así, la identidad individual se configurará bajo lógicas ajenas, globalizadas, careciendo de elementos autóctonos, y en torno al aprecio

35 Maturana y Valera, "De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo". 1992, p. 52. Recuperado el 28 de abril de 2014, de *Interregno*: <http://interregno.org/sites/default/files/maquinas-y-seres-vivos.pdf>

de eso otro que sí le brinda elementos con los cuales puede identificarse y generar una afinidad, en consecuencia, se desvincula de su verdadera procedencia-identidad-realidad social y cultural.

Una separación entre el individuo y la realidad social, aunque no sea física, sino simbólica, cultural y psicológica, constituye un síntoma de “descomposición social”, partiendo de que el concepto de descomposición se refiere estrictamente a una separación de las partes de una misma cosa. Se hablaría entonces no de una descomposición social dada entre individuos incapaces de relacionarse entre sí, sino entre individuos que tanto individual como colectivamente se hallarán disociados de su realidad física, tratándola como algo extraño y ajeno y, finalmente, rechazándole al no encontrar elementos comunes que les acerquen a ella.

Esta descomposición progresiva no es apropiada para el proceso social de desarrollo desde que convierte al ciudadano en un usuario del espacio y no en un agente responsable ni empoderado de él. Ser un agente responsable y participante implica otra serie de vinculaciones con el espacio físico y social que trasciende la obligación laboral y que asienta en la colectividad la necesidad de mediar las relaciones sociales de una manera menos instrumental. Este sería el principio que haría funcionar las directrices educativas del Estado venezolano, que apuntan hacia una formación para el trabajo y para la producción, y no para el consumo, que es el legado del siglo pasado.

Cabe destacar que ese sujeto social, célula funcional de un sistema socioeconómico, se origina como entidad desde una serie de procesos y experiencias que involucran a todos esos elementos y factores identitarios que se han venido describiendo de forma muy general. De modo que la presencia o ausencia de los elementos identitarios fundados en los acervos y prácticas culturales, correctamente estimados en esos procesos y experiencias, van a hacer emerger a una clase de individuo o a otra, que cumplirán con una función social de una manera o de otra, generando un resultado susceptible de ser comparado con las directrices y políticas sociales, culturales y económicas que atañen a las necesidades de una nación.

Sin embargo, no es necesario que las prácticas culturales se formalicen a través de una integración forzada a un sistema educativo, que precisamente las despojará de las características y cualidades que las hacen tan valiosas en ese sentido identitario ya expuesto. Es necesario, más bien, que lleguen a conocerse y a fomentarse a través de ese sistema que ya existe y que atiende a incontables niños, niñas y jóvenes que se

incorporan como actores sociales a la madeja, jugando distintos roles a lo largo de su vida, y modificando el escenario social una y otra vez.

Pero todo esto debe ser precedido por una restitución del valor que atañe a los acervos y prácticas culturales nacionales, que solo puede ser logrado a través de un avance en términos de políticas pertinentes y que, a la vez, solo puede ser logrado por medio de la investigación orientada hacia el rescate y mantenimiento de la práctica caracterizada, de los conocimientos y saberes que contiene, en orden de librarla de procesos que puedan deformarla y adaptarla a otros esquemas que no le son propios.

Las prácticas culturales son la llave para la restitución de la clave identitaria que orientará el desarrollo de la relación entre el individuo y su entorno sociocultural inmediato, así como las relaciones sociales que establezca a lo largo de su experiencia. Esta restitución ha de ser, a la vez, el puente entre las políticas de Estado y el proceder ciudadano con relación a su aplicación, siendo la participación social el eje fundamental de las pequeñas tareas que, al cabo, son las que dan forma al producto final de esas políticas.

Finalmente, ese retraso de las políticas culturales del Estado sitúa a las prácticas y acervos venezolanos en una situación muy especial. Por un lado, la comparación establecida permite identificar los aciertos y desaciertos cometidos con relación a otras experiencias, pudiendo ayudar en la elección del rumbo por el que se desea transitar en lo respectivo a tradiciones como la del Juego de Garrote. De otro lado, los cambios que han estado dando forma a la historia venezolana en curso ofrecen a estas tradiciones la oportunidad de ser partícipes en un proceso histórico en lugar de ser objeto de adaptación y respuestas dadas por dicho proceso. De esta manera, siguiendo un hilo coherente en la historia de Venezuela, elementos como el Juego de Garrote, como en otros tiempos lo hicieron los juegos de armas, parecen destinados a cumplir, una vez más, una función medular en los procesos de transformación social que compondrán en el futuro uno de sus capítulos.

El rol de la difusión en el rescate e inserción de las prácticas tradicionales

Restituir acervos y tradiciones, en el caso venezolano, implica algo más que nombrar determinadas prácticas como patrimonio cultural de la nación, e incluso desarrollar políticas de restitución y preservación de

las mismas. Existe un marco lógico y político que expresándose a través de las leyes da cuenta de una intención particular, que es reunir al ser social, al individuo venezolano, con sus raíces identitarias, y este es un aspecto que merece tener especial atención.

Alrededor de este punto muchas discusiones tienen lugar. Entre ellas plantearse que posiblemente no son, por ejemplo, indicadores o estadísticas las mejores herramientas para ayudar a suplir una necesidad que se puede apreciar y describir, pero no medir. Y es que, con base en los planteamientos que se siguen de la intención mencionada, se puede afirmar que acervos y prácticas tradicionales no han de cumplir la función de llenar indicadores o generar uno u otro tipo de resultados, sino la de servir como fundamento para construir el cuerpo de una cultura nacional que hasta el momento se ha desestimado por completo.

Esta interpretación nace del potencial que cultores, como los jugadores de garrote venezolano, ven en la práctica, tasando su valor según lo que ha aportado la experiencia formativa a cada uno, coincidiendo con ellos en un discurso que afirma, sin nada más que el *sí mismo* para ofrecer como prueba que hay algo en la tradición, y que esta no se puede subordinar a ninguna otra cosa, sino que los constructos sociales deben originarse en la riqueza de la tradición, en orden de tener y brindar un significado al cual el individuo pueda y quiera ceñirse sin dudar.

Esto implica dos vías de acción con relación a las prácticas tradicionales: una será hallar los modos de acomodarlas a la estructura contextual en la que se insertan, y la otra en respetar su forma característica en orden de que sirvan como motor para la transformación de ese contexto. La segunda se ajusta mejor a los postulados en que se fundan proyectos políticos vigentes(36), y a la intención de los cultores y guardianes de las prácticas tradicionales para con los tesoros que mantienen y transmiten a través de su hacer.

Desde esa intención, restituir las prácticas culturales va a significar encontrar el modo de valorarlas, comprenderlas y tasarlas según una categorización que les sea propia y pertinente, para hallar las estrategias adecuadas que le otorguen el lugar que les corresponde en la madeja de saberes que se encuentra a disposición de los actores sociales.

En este sentido, la consideración de dichas prácticas como patrimonio cultural nacional y el desarrollo de políticas de cara a su preservación y mantenimiento constituyen pasos importantes, pero no serán media-

36 Gobierno Bolivariano de Venezuela, *op. cit.* s/p.

namente efectivos si los elementos rescatados pierden su esencia (por ejemplo: corporalidad, ritualidad, musicalidad, oralidad, códigos, lenguajes, técnicas, prácticas, entre otros) que les caracteriza y constituye como formas de saber y hacer, que tocan todas las intencionalidades del desarrollo humano y personal, y les hacen cobrar valor como motores para una transformación social.

La labor investigativa ha de inclinarse hacia esa caracterización y valoración de los elementos medulares y constitutivos de las prácticas tradicionales, de hecho la intención e inclinación de este trabajo se ciñe a esta idea, pero quedan por discutir otros mecanismos que juegan un rol importantísimo en el rescate y restitución de esas tradiciones. Se pueden mencionar brevemente mecanismos políticos, relacionados con distintas medidas y formas de participación del Estado: económicos, relacionados con los aspectos productivos que constituyen un sustento y motor de las prácticas, y metodológicos, relacionados con la formulación y ejecución de proyectos de distintas naturalezas que nutren a la comunidad y a la práctica misma. No obstante, tales categorías se ponen en movimiento con facilidad en la medida en que exista un reconocimiento de las tradiciones, más allá del nombramiento de sus conceptos generales, por parte de los actores sociales, de la colectividad, que a fin de cuentas es la que da vida o deja morir los acervos en tanto ellos se conservan a través del *habitus* diario, del hacer.

Se habla, entonces, de visibilización, de información, de difusión en términos resumidos, pero cabe tomar en cuenta cómo deben orientarse estas acciones, precisamente, para poner de manifiesto la cara que se considera valiosa en los acervos. El cine, los libros, la historia impartida por el sistema de educación básica pone sobre el escenario fechas, héroes, referentes varios, sucesos varios, olvidándose, y no por falta de datos o registros, de mencionar ese hacer que ha dado forma a todos esos elementos.

En este sentido, tenemos como prueba, por ejemplo, cuánto se sabe del prócer José Antonio Páez y su participación en distintas batallas, y cuán poco se sabe acerca de las características de los juegos de armas, específicamente del Juego de la Lanza, sin los cuales tales batallas no hubiesen podido acontecer como lo hicieron, y sin los cuales, de hecho, el prócer no hubiese podido devenir en prócer.

Este ejemplo se respalda, para efectos de las explicaciones aquí desplegadas, en el siguiente extracto de la entrevista del colombiano Teodoro

Valenzuela al general José Antonio Páez, realizada en Nueva York en 1871, y publicada en 1890 en la prensa bogotana:

¿Bolívar era personalmente valiente?

Sí era muy guapo; no era más que se presentara el enemigo, sacaba su sable –Bolívar nunca usó espada– y entraba adelante como el mejor. Pero no era militar, no pensaba en batirse y batirse, y por eso muchas veces perdió la tropa que yo había organizado.

¿Cómo se explica General, que Bolívar que no era sino un “coronelito” de milicias de Caracas, débil de cuerpo y tan joven, los dominó a ustedes, y sobre todo a los llaneros, rudos y casi salvajes?

¡Mi doctor, porque el Libertador era muy GRANDE!

¿Es cierto General, que los valientes como usted no tienen miedos en las batallas?

¡Ah mi doctor! Si usted hubiera oído el traqueteo que yo hacía con los estribos en Carabobo... ¡Me temblaban las piernas! Pero eso era al principio, porque después no se sentía nada y a lo que entraba al combate no me volvía a acordar ni de mí mismo.

¿Cuántos enemigos llegaría usted a poner fuera de combate en una batalla?

¡Eso es muy difícil saberlo! Pero así por cálculo, más de cuarenta o cuarenta y tres en las Queseras del Medio.

¿Usted llegó a matar a cuarenta y tres hombres en un solo combate?

No precisamente matar; no se necesita matar, basta mojar para que un hombre quede inútil.

¿Cómo es eso de “mojar”?

Doctor, usted comprende que cuando un hombre tiene adentro dos dedos de lanza, los nervios hacen lo demás y el hombre está perdido. En eso consiste el juego de lanza y el que no la maneja así, se expone a quedar desarmado... (37)

Convergen en el extracto las referencias al acervo con el referente en cuestión, y aparece el vocabulario de la práctica tradicional, introduciendo palabras como mojar o guapo, e incluso en el señalamiento del concepto y algún criterio del Juego de la Lanza, que figura entre los distintos juegos de armas como lo hacen el Juego de Garrote y otros.

37 T. Valenzuela. (1919, s/p.). Disponible en el Libro de recortes de periódicos existente en la Fundación John Boulton (Tomado del *Diario Nacional de Bogotá* del 2 de abril de 1919).

El rol de la difusión y de los aparatos difusivos en el rescate y restitución de los acervos y prácticas tradicionales en Venezuela, bajo las condiciones que se han venido planteando, no ha de ser el de la exposición por la exposición, sino el de la reunión de aspectos históricos, sociales y culturales que se encuentran disociados.

Se trata de dar a conocer, por ejemplo, el Juego de Garrote como práctica cultural, pero también como método de lucha, como elemento continente de los acervos más característicos de una nación cuyo carácter ha sido históricamente bélico; donde, en los usos sociales del hombre común, figuraban aspectos combativos; y como puente entre el sujeto-ser venezolano y su pasado histórico dado a través de la corporalidad, de la práctica, del hacer, de una técnica que al ser aplicada reproduce eso mismo que se hacía más de doscientos años atrás.

A este respecto se rescata un extracto de la entrevista efectuada al jugador de garrote Perales, que reza así:

Comenzamos [jugadores del patio Jebe Negro] hacer un trabajo de difusión pública, no solo de entrenar en el Parque del Este, sino de hacer exhibiciones, de tratar de profundizar en los temas del juego, de escribir cosas, de gravar cosas, de fotografiar y registrar cosas, y en ese proceso de trabajar en la calle estuvimos bastante tiempo entre la UCV y el Parque del Este enseñando el Juego de Garrote, recibiendo personas que venían del extranjero, varias delegaciones, y bueno ya haciendo un trabajo orientado hacia lo que se llama trabajo cultural, no es que era nuestro propósito, pero la propia necesidad nos llevo empujando a ellos y estuvimos bueno jugando garrote de esa forma, fluctuando (...) del siglo diecinueve pasamos a una difusión a una sistematización mayor con Eduardo y no solo eso sino a unas pruebas en, tangibles en forma de textos que dan cuenta, cosa que no existía, de que el Juego de Palo existe en Venezuela como método de defensa personal y no como danza y no como algo que mi abuelo, mis tíos a lo mejor hacían pero que nadie sabe realmente qué era lo que hacían no, eso es en la etapa de Sanoja, y en la etapa de Jebe Negro ya el tema de que el juego existe, no es que no es importante, todavía estamos luchando por que se conozca, pero el tema de la investigación ha ido más allá, ya nosotros nos planteamos los temas estéticos, entonces hablamos estética de la sobrevivencia, ya nosotros nos planteamos los temas antropológicos e históricos, ya nosotros nos planteamos el tema de un diseño curricular para el Juego de Garrote o algún

nombre que sea apropiado, que dé cuenta de la cantidad grande de materia que existe, es así que Jebe Negro se inscribe en ese contexto emergente. (38)

Deben, pues, los aparatos difusivos resaltar la importancia de la práctica cultural a través del amarre de aspectos que necesitan ser reunidos en orden de dar cuenta de las prácticas tradicionales, según sus características y no según lo que se pueda reconstruir e interpretar de una sola de sus caras visibles.

Precisamente, son los aspectos cualitativos ya mentados los que habilitan al individuo que lleva la práctica a tener acceso a esa base identitaria de su personalidad, que le posiciona de una forma particular en el contexto sociocultural que le antecede. En definitiva, no es lo mismo comprender el contexto diario como un producto histórico de determinadas circunstancias, que como un escenario que simplemente se dispone allí. No es posible comprender esas circunstancias, conocer su sentido y su significado más profundo, si no existe un puente práctico que ayude al sujeto a experimentar ese hacer que configuró dichas circunstancias del modo en que lo hizo y no de cualquier otro, dando como resultado un proceso histórico que, de hecho, ha sido único en el mundo, y que le sirve como referente.

El rol de prácticas culturales tradicionales en la educación venezolana del siglo XXI

Al hablar de la incorporación de las prácticas culturales al sistema educativo, saltan a la vista términos como diseño de instrucción o diseño curricular, programas, manuales, textos, material didáctico, etc. Cualquier método que permita diseccionar y entender para luego organizar contenidos resulta apropiado, y en ese sentido los procesos adaptativos de diversas disciplinas han de resultar exitosos.

Encontrarse con la práctica cultural tradicional, tal y como viene concebida desde su ancestralidad y oralidad, supone ciertas dificultades con relación a su comparación con lo que el sistema educativo tiene para ofrecer. Lo tradicional no se da en torno a lo seriado, a lo uniforme o a lo lineal, sino más bien al fenómeno que ocurre cada vez con cada uno

38 Javier Rivas, *Juego de Garrote Venezolano. Fundamentos socioculturales para su enseñanza*. (Cuaderno de entrevistas), entrevistado: Daniel Perales, 16 de abril de 2015. Escuela de Educación, UCV. Caracas, 2015.

de los actores involucrados, de allí que sea necesario que la práctica pase por distintos procesos adaptativos que la harán entendible y manejable.

Se habla de esto, en este caso, como si lo tradicional, por no estar seriado, esquematizado y organizado de una manera que guarda más relación con una costumbre y con sensaciones de seguridad psicológica y de control sobre el objeto que con una calidad legítima, no tuviese nada que ofrecer a un sistema formalizado y académicamente aceptado.

Al insertarse y acomodarse la práctica tradicional al contexto académico se ofrece la alternativa a estudiantes y docentes de conocer, siguiendo cierta metodología y forma, los componentes y funcionamiento de la práctica en un sentido teórico bastante claro. No obstante la información que se brinda, que no se sirve del mismo modo en que la práctica tradicional tiene lugar, no alcanza los mismos estadios o intencionalidades que la acción de observar el fenómeno y sentir en lugar de analizar.

Las inteligencias del cuerpo, esas que no son racionales y que trascienden lo teórico, representan todo un universo de posibilidades que se despliega ante la educación en general. Sucesos sociales, interactivos, emocionales, psicológicos... expresiones de esos sucesos en términos de corporalidad y movimiento, en *performance*, hablan de muchas cosas y mucho tienen que aportar en torno al desarrollo personal individual.

Pasar la práctica tradicional por el filtro metodológico genera aportes en un sentido, a la vez informativo y fragmentado. Dejarla transcurrir según sus cualidades y características naturales permitiría a esos participantes (estudiantes) del sistema educativo enfrentarse en su forma de pensar con formas de saber orgánicas, que crean verdaderas experiencias de aprendizaje donde lo interactivo, en todos los niveles, prima.

Anteriormente se ha mencionado el rescate de lo identitario como medio para la transformación social, pero lo identitario fundado en una mera referencia informativa posee un alcance muy limitado con relación a lo identitario fundado en la experiencia de lo tradicional. Es evidente que todo saber que se aloja en el cuerpo y en el sentir aflora con mucha más facilidad en el desenvolvimiento social del individuo que un conocimiento que se mantiene en la memoria, pero no en el resto de la maquinaria humana.

Ante el escenario político-social que se ha venido construyendo en las últimas décadas en Venezuela, junto con el sistema educativo y la educación venezolana vigente, que son los aparatos formadores de los actores de la transformación social, se desprende la conveniencia de reconocer las prácticas culturales tradicionales, en su forma natural,

como actividades a desarrollar por el pueblo para su transformación y corresponsabilidad social, protagónica.

Se estima entonces, dado el valor educativo de la práctica tradicional, que no es necesario despojarla de sus características e insertarla dentro de un programa, basta con que ella acompañe el programa y con que se le acepte tal y como es. Basta también con esto para que la difusión, en ese sentido experiencial y de sentires que se prefiere, tenga lugar.

Destacando el valor de la práctica como metodología para la enseñanza, sin necesidad de comprender de manera anticipada el valor físico-mecánico de las habilidades a desarrollar, la práctica es en sí misma su pedagogía, carente de explicaciones teóricas como se entiende en el mundo académico, pero rico en saberes populares que se comprenden por medio de la experiencia individual.

Por ello, no es necesario, por ejemplo, que los alumnos de una escuela primaria aprendan en rigor a jugar garrote, dado que, como muchas otras prácticas tradicionales, el juego es exigente y está dirigido a individuos que han superado a nivel físico la etapa de la niñez, y no admite, desde sus cualidades y formas, a todos los tipos de personas y personalidades.

Por otro lado, sí puede ser conveniente que en la escuela los niños lleguen a ver las prácticas, llegando incluso a participar en ellas, no para formarse, cosa que pueden hacer incorporándose en algún otro momento, sino para adquirir esa noción orgánica de las mismas que le permita comprender desde el propio cuerpo de qué se está hablando cuando se menciona este o aquel elemento. También para enterarse, nuevamente a nivel orgánico, sobre lo que es esa práctica y decida con propiedad si le gusta o no, o si quiere formarse en ella.

Que los participantes del sistema educativo sepan qué son y cómo se sienten determinadas acciones y actividades permitirá, más adelante, que se comprendan algunas otras cosas relativas a la cultura, a determinados referentes históricos, sucesos, configuraciones sociales, momentos políticos, etc.

Por ejemplo, ¿qué hizo, como reza el artículo citado en la sección anterior, al prócer José Antonio Páez tan exitoso en la empresa de la guerra? Hay que tomar en cuenta que fue a la guerra no para su formación en la batalla, sino como un individuo que expuso su cuerpo y su vida sin saber, a ciencia cierta, si iba a conservarlos. Considerando, además, que en ella existen elementos estratégicos, tácticos y técnicos que deben tenerse en cuenta; elementos cohesivos sociales que parten de las interacciones lúdicas dadas en los juegos de armas, que en el

caso de la historia venezolana resultan importantísimos a la hora de comprender diversas hazañas. Tampoco hay que olvidar que la figura de milicia y ejército operaban de forma distinta a la dictaminada por las líneas europeas, entre muchas otras consideraciones.

Desde mi experiencia como investigador y practicante, junto con otros jugadores y aprendices del patio Jebe Negro, basta con mirar el Juego de Garrote, y aun mejor, con que el aprendiz adquiera cierta experiencia en la práctica para dar cuenta, al menos en parte, de todas estas cosas, y pueda entenderlas de una manera intuitiva para luego vincular lo experimentado con lo relatado en los textos, despertando la curiosidad con relación a distintos temas. Basta con participar, de forma rigurosa, en distintas otras manifestaciones culturales (bien llevadas, de acuerdo con sus fundamentos), para hilar distintos contenidos de las áreas sociales, culturales, históricas y lingüísticas, llevando el desarrollo del estudiante hacia un nivel realmente integrado y con acción en profundas intencionalidades.(39)

Se trata, pues, de un emparejamiento de las cosas, respetando lo característico y valioso que hay en las prácticas; para ello, es fundamental que las prácticas comiencen a reconocerse y valorarse más allá de su sentido estético o histórico. Por último, es necesario que los referentes y guardianes de las prácticas comiencen a identificar y valorar lo característico y natural que hay en ellas; sus enteras estructuras, planteamientos y enseñanzas como algo rico, incluso superior a los contenidos aislados, seriados, categorizados y esquematizados, que cumplen con una función meramente instrumental que se sigue de la necesidad de abarcar lo masivo.

39 Para efectos de la presente explicación, el término intencionalidad se refiere a los distintos niveles alcanzables por la práctica (orgánico, bioquímico-emocional, psicológico...), que a la vez posibilitan la ejecución bien fundamentada de ella (N. del A.).

II. DIMENSIONES DEL JUEGO DE GARROTE

Consideraciones generales

De la discusión y acuerdos generados dentro de la comunidad durante la investigación se extrajeron un grupo de categorías generales, que dan cuenta de las dimensiones desde las que el Juego de Garrote venezolano puede ser estudiado y comprendido.

A partir de su análisis, ha sido posible obtener un conjunto de grupos y subgrupos de contenidos susceptibles de ser desarrollados según las líneas del discurso colectivo que, en última instancia, han permitido desarrollar en forma de texto las ideas y criterios relativos a los fundamentos que dan vida al juego.

Desde los acuerdos establecidos, este documento parte de la decantación hecha con todo el conocimiento expuesto durante las sesiones de trabajo, en un discurso homogéneo en el que, llegando los conceptos y nociones a ser filtrados y comparados por la experiencia social grupal, las diferencias de criterio llegaron a emplazarse en un mismo espacio, en lugar de ser priorizadas o descartadas unas a favor de las otras, ayudando así a producir contenidos completos que dan cuenta de la experiencia discursiva, ejecutoria y formativa.

A continuación se exponen todos los elementos de cada categoría según un criterio inclusivo general. Esto significa que el discurso desarrollado en las partes III, IV y V de este libro, sigue una línea general que abarca la experiencia grupal, incluyendo la del autor participante, y no la de un discurso individual elegido entre los desplegados durante la experiencia investigativa.

La técnica

En la técnica del Juego de Garrote el discurso adquiere una función instructiva, informativa e instrumental, permitiendo construir una red semántica alimentada por un vocabulario propio del ambiente-comunidad del Juego de Palo, según el cual es posible la incorporación de los elementos técnicos, sociales y culturales que permitirán al aprendiz integrar los códigos y usos de los códigos que constituyen el lenguaje actitudinal y total del garrotero, y vincularse con ellos para devenir él mismo, por medio de la práctica, en un garrotero.

El juego se construye sobre un juego de tres fundamentos técnicos que otorgan a la práctica los elementos de “distancia”, “circularidad”, “fluidez”, “continuidad” y “forma”. Estos fundamentos son: “pisada”, “mirada” y “cambio de mano”. Ellos brindan al juego las cualidades que lo hacen característico y funcional, posibilitando los elementos de interacción, lectura, diálogo, ambidestreza, esquiva, ataque, salidas, entradas, llamadas, esperas, engaños, malicias y figuras y líneas propias de cada estilo.

La formación incorpora al repertorio del aprendiz, partiendo de numerosos tipos de ejercicios, los diferentes elementos ejecutorios que, puestos en acción y apoyados por las explicaciones y pequeños aportes del maestro, llegan a desarrollarse y a incorporarse, como composiciones, al juego del aprendiz. La cantidad de recursos técnicos posee un límite, es decir, que la técnica y los juegos de técnicas que constituyen el juego completo tienen principio y final, pero se construyen sobre una serie de fundamentos que los hacen cada vez más aplicables en las prácticas con el compañero, y en consecuencia cada vez más jugables.

La estética

Rescata los referentes históricos propios de las líneas de enseñanza y el legado del juego que van implícitos en la tradición oral, ayudan a construir una figura referencial del hacer y comportarse dentro del ambiente del Juego de Palo: esto es Juego de Garrote..., esta persona es jugador de garrote..., y brinda al aprendiz una idea visual y sensorial general del juego, que le permitirá diferenciar y/o caracterizar la práctica desde la corporalidad percibida en sí y en el exterior, signando el juego mismo según sus cualidades manifiestas.

Los mismos elementos técnicos fundados en la triada se traducen en una forma de interacción e intercambio, en una forma ejecutoria individual o figura técnica, y en una forma corporal que va de lo general a lo específico, pero que siempre conserva elementos comunes entre todos los jugadores. Todo esto, a su vez, se traduce en tres elementos: “corporalidad”, que se refiere a la forma ejecutoria de la técnica; “clave corporal”, que se refiere a la forma ejecutoria del juego en general; y estética, que se refiere a la forma del fenómeno que tiene lugar durante la práctica. En este sentido se dice que el Juego de Garrote es “pisada”, “mirada” y “cambio de mano”; y es que estos elementos producen una

forma particular en todos los niveles que hacen al juego identificable a simple vista, es decir, producen un juego caracterizado.

La constante puesta a prueba del ser a través de la técnica practicada y ejecutada por tiempo indefinido genera una respuesta holística (cuerpo-organismo-emocionalidad-psicología) que se expresa bajo la forma de una clave corporal, que puesta en escena o más bien en enfrentamiento con la del otro, genera una estética que responde directamente a todos los conceptos y referentes que son tratados constantemente en el ambiente-patio, tornando el referente y el concepto en elementos reales, experimentados y sentidos en el cuerpo que, además, generan resultados físicos y reacciones en el otro. Consecuentemente, se lleva el factor identitario a un nivel de expresión corporal, creando, de hecho, una experiencia que va moldeando la corporalidad y haciendo que los aspectos identitarios y conceptuales sean irrefutables para el cuerpo del aprendiz.

Lo pedagógico

Establece líneas orientadoras para el aprendizaje y la formación del aprendiz, ayudando al maestro a conducir este proceso en cada uno de sus iniciantes y al iniciante mismo a identificar, expresar, discutir y ajustar cada uno de los pequeños procesos por los que va atravesando en su práctica, transformación y devenir como jugador de garrote, previniendo o corrigiendo en cada paso las deformaciones de técnica, actitud o conceptos susceptibles de surgir en cada etapa.

En sí mismo el juego, el jugar, constituye una experiencia formativa; la práctica de las técnicas es muy importante, pero resulta estéril si en algún punto no se incorpora la experiencia del hacer. En este sentido, se puede decir que el reparto se aprende a través de la práctica de la técnica, pero a jugar se aprende jugando. El juego es al mismo tiempo una habilidad, una destreza integradora de otras destrezas más pequeñas, que se desarrolla y se llega a entender solo a partir de sí misma.

El proceso formativo en el Juego de Garrote no se da de manera lineal, por lo tanto, no genera resultados homogéneos ni, de hecho, genera resultados predecibles. Los contenidos, técnicas, conceptos y fundamentos no se abordan una sola vez. Lo natural del juego es, más bien, un carácter circular que lleva al aprendiz una y otra vez al primer elemento, a continuar una secuencia más o menos conocida, que le ayuda a conocer aspectos más y más profundos de cada elemento técnico, conceptual y fundamental, que no es posible conocer sin haber pasado

por los contenidos una primera, segunda, tercera, cuarta vez... , y que consistentemente reproduce el juego como estructura sobre sí misma, una y otra vez sin un límite conocido.

Lo didáctico

Ayuda a regular y mejorar el aprendizaje por sensación física, permitiendo al maestro explicar determinados aspectos técnicos, usualmente difíciles de entender mediante la observación y el ensayo, facilitando el avance del aprendiz en la adquisición de los recursos, explicando aspectos sensibles del mismo recurso en orden de hacerlo accesible para el aprendiz, y mitigando e incluso haciendo al aprendiz comprender, aceptar y aprovechar la manera en que el aprendizaje por sensación (por dolor) funciona.

Para efectos de aprender a jugar, la *pasadita*, o sesión de juego entre dos personas, puede tornarse instructiva. De cara a la relación con un maestro o con un jugador experimentado, el juego ofrece la oportunidad de cometer errores, repetir situaciones, e incluso producirlas con el fin de que el aprendiz emplee algún tipo de técnica o recurso específico, o deje de apoyarse o abusar de alguno de ellos. De cara a la práctica entre compañeros, el juego ofrece la oportunidad de autocorrección y de práctica de la consciencia del cuerpo y de sí mismo; ante el compañero el aprendiz debe ser capaz de estar atento a lo que está haciendo bien o mal, al igual que a lo que el compañero hace bien o mal.

Es imperativa, en la formación, la ausencia de esquemas temporales y numéricos, tanto como disponer de una cosa sobre otra. Tradicionalmente las cuentas no existen, el ejercicio se ejecuta hasta que se instruya su ejecución; el principio y final de la práctica se dan, como en una *pasadita*, cuando corresponde y cuando ha sido suficiente, respectivamente. Estos marcadores constituyen formas de medida orgánicas e intuitivas que, de hecho, se adaptan mejor a la cualidad humana en su naturaleza y no a un esquema fundado en un paradigma de “eficiencias”. Estas mismas formas dan lugar a que la atención del aprendiz se centre en el elemento técnico y en sus fundamentos, es decir, en la ejecución, en la presencia del otro, en la calidad de la técnica, en la calidad del ejercicio, y en muchas otras variables que responden mejor al asunto formativo que la acumulación de números, minutos o veces. De la misma forma, no existe mano derecha o izquierda para la ejecución, todo ejercicio se ejecuta por ambos lados, y el cambio de mano es parte esencial del

fundamento más primario del juego, el cuerpo es considerado como una sola cosa que responde integralmente y no como un conjunto de partes diferenciadas. Finalmente, los esquemas de enseñanza varían de maestro en maestro y de lección en lección, centrando la atención en causar y lograr el aprendizaje y no el seguimiento de un protocolo.

Lo social

Rescata los referentes históricos, culturales y sociales implícitos en la tradición oral, construyendo progresivamente un lenguaje identitario que permitirá al aprendiz vincular el lenguaje técnico y los aspectos físicos de la práctica con un imaginario social bien constituido, que le colocarán en un lugar específico, es decir, que dentro y fuera de su práctica, el aprendiz se hallará inserto dentro de la madeja social y en conocimiento de su yo social arquetípico (soy un garrotero). Permite, igualmente, al jugador, establecer acuerdos verbales y discutir, dentro de un lenguaje común, aspectos del juego y de su enseñanza en orden de continuarla y difundirla.

El juego es la única oportunidad que cada practicante tiene para conectarse con el otro y hacer uso de todas las habilidades sociales que se suscriben a la técnica, impulsándola y haciéndola realmente funcional. Es a través de esta experiencia que ambos participantes aprenden a causar situaciones, a evitar causar situaciones, a plantear, a responder y a dialogar, ayudándose mutuamente a hacerse jugadores. Manipular, en un sentido de dar forma a las situaciones, es la capacidad práctica que hace del jugador un maestro y que le brinda la capacidad de enseñar rigurosamente. Existe, siguiendo esta idea, una manera de expresar la forma en que funciona, de explicar la habilidad y el fenómeno, pero no existe una manera de transmitir o legar esa habilidad; ella se desarrolla durante la experiencia y solo durante la experiencia del jugar.

El Juego de Garrote se funda en el rol primario del compañero y del intercambio. La experiencia es ciertamente individual, los procesos internos se dan de cara al yo, pero se ponen a prueba y se superan a partir de la relación con el otro. En este sentido el rol del maestro es de corte orientador y explicativo, pues la mejora tiene lugar a partir de la auto-corrección y de la interacción con el compañero; la mejora ocurre con mayor velocidad y de forma más sólida cuando existe el *alter* con el que se practica aparte de las lecciones con el maestro. Usualmente las lecciones son lecciones, y la práctica con el compañero es juego, de manera que

el jugador se hace jugador desde esa puesta en práctica constante de lo que el maestro va facilitándoles. Igualmente la experiencia formativa es colectiva; cuando existe el elemento llamado patio el aprendiz, aparte de la que estrecha con su compañero, cuenta con otras relaciones significativas que se ponen a prueba constantemente y ponen a prueba la experiencia interna individual. El jugador de Garrote aprende a conducirse y aprende a convivir desde el conducirse.

Lo psicológico

Facilita los procesos de interpretación de la realidad en que el aprendiz se inserta, impulsando los procesos de construcción de un eje cognitivo que se vincula con los procesos físicos y técnicos, y que dan como resultado una corporalidad que va mejorando en la medida en que se adquieren más conceptos y más recursos. Permite la resemantización de la cultura personal, ayudando al aprendiz a incorporar los elementos tradicionales del juego (v.g.: el “ser defenso”), y a desincorporar los elementos paradigmáticos que interfieren con el proceso formativo.

Durante el juego se combinan el factor de la incertidumbre con la anticipación y la presencia del dolor, el miedo asociado con el dolor, la tensión generada según la relación entre ambos jugadores más la cualidad de juego o riña que va adquiriendo la *pasadita*, la agresividad, la emoción, la adrenalina, la picardía, los acuerdos, desacuerdos, invitaciones, abusos, iniciativas, la competitividad, o la falta de competitividad, entre muchos otros. En suma, la experiencia juego, dándose tanto a nivel físico como orgánico, emocional y psicológico, es altamente inestable; en ella se ponen a prueba los temperamentos de los jugadores, que con el paso del tiempo se van haciendo más tolerantes y hábiles con relación a esa situación que mezcla amistad y enfrentamiento, que resulta completamente contradictoria. Los jugadores experimentados, en este sentido, tienen en común un alto desarrollo y manejo de su emocionalidad en situaciones de tensión, que se demuestra según la manera en que conducen los encuentros entre ellos.

Durante la formación, la forma ejecutoria de la técnica y la composición general de los ejercicios coloca al aprendiz frente a situaciones que son duales, en tanto la presencia del otro es inextricable, e individuales, en tanto los procesos internos de cada cual afecta la relación con el compañero y compromete, o mejora el resultado final, que es la técnica adquirida y respaldada por varios fundamentos. El proceso formativo es,

en general, una puesta a prueba constante que, sometiendo al aprendiz a una adversidad física, emocional y psicológica constantes, le fuerza a “templar el carácter”, que es una respuesta adaptativa que coloca todas las inteligencias individuales (racional, emocional, orgánica o bioquímica y física y/o motora) al servicio de la preservación del “sí mismo” de una forma adecuada. La presencia constante del *alter*, más adelante, obliga respuestas adaptativas que tienen que ver con la inteligencia social y con las formas de mediar con el entorno sobre diferentes escenarios que van desde la supervivencia hasta la interacción con el escenario-patio. La formación, por otro lado, puede sobrevenirse al individuo, forzándole a dejar la práctica por falta de condiciones personales.

Lo político

Ubica el Juego de Palo dentro del contexto sociocultural actual como una práctica tradicional cuya riqueza reside en la conjunción de todas sus cualidades y no solo en la ejecución técnica que, adicionalmente, deja de funcionar si se le separa de dichas cualidades. Se manifiesta bajo una forma de discreción que media las relaciones sociales que mantiene cada jugador, y en especial aquellas que tienen que ver con la inserción de nuevos participantes a la experiencia. El juego, actualmente, se considera como un elemento que requiere ser difundido, es decir, conocido por todos, pero esto no significa que el juego como práctica esté abierto a todos o sea para todos. Esto también implica que numerosos elementos se mantienen fuera de la vista pública e incluso de la mayoría de los jugadores; se puede decir que precisamente la cautela de guardar y de saber que otros guardan determinados elementos, permite el funcionamiento de las relaciones sociales entre jugadores de garrote de cara al exterior de cada patio.

El escenario del Juego de Garrote se ha adaptado a distintos momentos históricos, pasando en el siglo xx de la cualidad secreta a la cualidad discreta. Así, en la actualidad, se abren las puertas a quien quiera aprender, y que por decisión propia, según sus infracciones o carencia de ellas el aprendiz se marche o se quede. La práctica misma decanta a la población de aprendices, dejando al final generaciones de menos de cuatro jugadores, y a veces suprimiéndolas completamente. Sin embargo, dentro de la misma se alcanzan niveles de profundidad asociados a conceptos o elementos que no son permitidos a todos los aprendices. Esto tiene que ver con la manera en que se establecen relaciones sociales dentro del ambiente-patio; para

llevar la formación a niveles profundos es necesario que el círculo social se estreche, y esto se logra según mejore la calidad de las interacciones-juegos que van teniendo lugar con el paso del tiempo. El juego es, así, un elemento que aspira a ser conocido por todos, pero que, al mismo tiempo, no admite una presencia masiva dadas sus cualidades.

Lo filosófico

Expresa con claridad las diferencias entre lo difusivo de lo masivo, enfatizando en el reconocimiento de la práctica como un fenómeno social discreto, íntimo, lúdico, enmarcado lo más alejado posible de la práctica masificada, alejando los conceptos de juego y deporte, acuerdo y regla, identidad y uniformidad, y facilitando el surgimiento de un discurso claro con relación a lo que es el juego y lo que no, y a lo que se quiere con él y desde él.

Juego implica una cualidad social fundamental en la que no prima ningún factor externo; así: se establecen acuerdos y no existen reglas, los acuerdos varían de situación en situación y de persona a persona. Existe una dinámica de juego que implica que el otro es un compañero, no un adversario, aun cuando hay violencia y enfrentamiento, esto significa que no existe un factor de eliminación, es decir, que no hay un ganador o un perdedor; como no existe un elemento de competitividad no existe una puntuación, las lastimaduras o carencia de ellas son cuestión de ese día, de modo que no se toman en consideración; los acuerdos o desacuerdos entre compañeros tienden a resolverse entre ellos, es decir, no existe un arbitraje. En suma: el Juego de Garrote, en su filosofía, mantiene un planteamiento lúdico y no deportivo.

La formación en el juego exige que los aspectos personales se desarrollen juntos con la técnica y con los elementos restantes. Se aprende, para empezar, con una pareja que crecerá o se estancará junto a su compañero según sus cualidades personales y disposición para la corrección, investigación y reflexión. El juego se funda en situaciones emocional y psicológicamente difíciles que obligan a ambos a poner de manifiesto y a cuidar aspectos de la relación que bajo otras circunstancias no sería necesario. De la misma forma la relación maestro-aprendiz debe cultivarse con cuidado, lidiando con la ambigüedad de la no competición encarada con la malicia y el engaño, a la picardía con la agresión y a la oportunidad con el descuido. Careciendo de reglas explícitas y de un concepto concreto de “infracción”, el juego se funda en una filosofía

constructiva y colaborativa sobre la que se desarrolla la confianza suficiente para ir experimentando, con aspectos más violentos y técnicas más peligrosas que, de otra manera o, más bien, sobre otra base, serían imposibles de abordar.

Lo cultural

Afirma la venezolanidad desde un contexto sociohistórico que va cambiando y dando forma al juego, y que conjuga la tradición oral con los productos investigativos tales como textos, registros, documentos, que dan cuenta de la estrecha relación entre el juego y el devenir histórico venezolano, tanto en el campo de batalla como en la mediación de las relaciones sociales de distintas clases y en distintas épocas.

Afirma la venezolanidad desde la corporalidad, desde la clave corporal en la práctica y desde el fenómeno colectivo, como expresión de lo orgánico y lo sensorial, que se pone de manifiesto en cada encuentro. La cultura que gira en torno al Juego de Garrote se relaciona mayormente con el *modus vivendi* del venezolano, especialmente campesino, en distintos momentos históricos. El juego es un elemento natural, normal, que no se inserta sino que crece junto con todo lo demás. (Luego, al añadir elementos más abstractos, como ocurre con el Tamunangue, se presenta como uno de los elementos centrales, en torno a los cuales se construyen los diferentes sonos). La experiencia del juego es un elemento natural, ordinario, al que luego se le puede, o no, añadir ulterior significado.

La formación en Juego de Garrote adquiere como referentes culturales aspectos de *modus vivendi* que se han mantenido en distintos escenarios sociales y momentos históricos, dicho en otras palabras, en la cultura de lo cotidiano más que en una cultura simbólica resaltante. No existió históricamente una ritualidad explícita que se diferenciara de la forma natural de conducirse del hombre garrotero de cada tiempo, es decir, que la experiencia formativa en el juego, en lo cultural, ha sido simplemente del sentido común. Así, la forma cultural e identitaria que el aprendiz desarrolla durante su formación es estrictamente cotidiana, sencilla y en ocasiones tan explícita que desaparece ante los ojos del ciudadano moderno transculturalizado.

III. DISERTACIONES SOBRE EL JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO

La necesidad

Supervivencia es algo que se puede resolver de muchas maneras. Para el esclavo luchar es una de las alternativas, pero permanecer bajo el yugo también lo es; para el campesino, rebelarse ante el sistema productivo que se le impone es una alternativa, pero permanecer seguro bajo sus imposiciones también lo es. Entonces, ¿qué es lo que impulsa a un grupo de hombres del campo un día a echar mano de sus machetes y palos, y contra todo pronóstico ir en contra de su enemigo declarado, y derrotarlo? ¿Qué es lo que hace que un hombre que emplea todo su día en algo tan fuerte y desgastante como la faena del campo, y al final de la tarde dedicarse a una agotadora práctica de lucha? ¿Y qué es lo que motiva a un grupo de personas como estas a romper las barreras de lo mínimamente útil para la defensa y la supervivencia, y estudiar sus cuerpos y las formas en que estos se comportan, para al final dar con una conclusión que excede en su calidad, y por mucho, el planteamiento original? En otras palabras, ¿qué es lo que lleva al hombre campesino a pasar de tres o cuatro maniobras de defensa y ataque con una herramienta cualquiera, a algo tan complejo y completo como es el Juego de Palo?

Se habla de la necesidad de sobrevivir, pero esta se pone en cuestión en tanto existen otras alternativas; se habla entonces de la necesidad de defender otras cosas, como el honor, pero en ese caso también existen alternativas más directas; se habla de la necesidad de resistirse, pero ¿resistirse a qué?; finalmente se habla de la necesidad de luchar, pero ¿luchar para qué?

El Juego de Palo es una necesidad que encadena una cosa con la otra, y es la respuesta dada por el campesinado venezolano ante el planteamiento de la defensa personal, que en la historia venezolana se ha formulado desde un escenario carente de leyes protectoras, de recursos tecnológicos y de formas de reparo de un cuerpo humano aislado en la soledad del campo y sujeto al trabajo que le dará de comer para sobrevivir.

Se trata, pues, de algo más que un método de combate, de un conjunto de técnicas asociadas que generan un resultado, o de un mecanismo de defensa; se trata de una cultura de la cautela, del cuidado y del aprecio

por la vida. El Juego de Palo parte de la premisa de que “cuerpo hay uno solo, y por lo tanto hay que cuidarlo”, y es que en el ambiente en que se fue construyendo durante siglos, el cuerpo debía ser cuidado a toda costa, el cuerpo que trabaja, el cuerpo que defiende, el cuerpo que lucha...; en ese sentido se dice que incluso para aprender a luchar fue necesario conservar el cuidado, pues una lesión en la práctica comprometía la práctica misma, pero también al trabajo y a todo lo demás; de esta manera quitarse se convirtió en el movimiento defensivo por excelencia en las prácticas de lucha venezolanas, y esperar para luego echar el palo en el movimiento ofensivo.

No es la mera necesidad de sobrevivir la que impulsa la evolución del Juego de Palo, sino la necesidad de vivir. De alguna manera, primero el esclavo y luego el campesino venezolano decidió que no era necesario inmolarse para defenderse o defender algo, como tampoco era necesario sacrificarse para vencer; necesario fue, de otro lado, ser astuto, ser malicioso, ser habilidoso, ser preciso, ser inteligente, ser cauteloso y ser paciente..., en otras palabras, necesario fue “ser defenso”.

El “cuerpo defenso” como premisa fundamental dio forma a los juegos de armas que libraron las batallas durante todo el periodo independentista, logrando que montoneras de veinte soldados a pie vencieran grupos de doscientos soldados con tan solo sus lanzas y una buena técnica. Los mismos juegos de armas hicieron a los hombres de distintas épocas hábiles con el machete para matar, con el cuchillo para vencer en el duelo, con el palo para castigar y con la malicia para saber cuándo y cómo luchar, correr o evitar el conflicto: “un hombre para ser hombre, tres cosas debe tener: buen cuchillo, buen garrote y buenas piernas pa’ correr...”.

El cuerpo defenso fue y es la necesidad que impulsa al Juego de Palo, porque ser defenso traza una línea entre vivir y sobrevivir, entre la miseria y la dignidad. El venezolano se ha caracterizado históricamente por elegir no la resistencia, sino la lucha, prefiriendo no morir, sino vencer, en orden de vivir y no de sobrevivir. La diferencia estriba en que no es lo mismo cosechar la propia comida que comer las sobras que otro deja, y más vale cosechar poco y comer poco, que cosechar mucho para ver si otro, que se dice dueño de la cosecha, permite al que cosecha tener una fracción.

Evidentemente esta postura y este discurso no fue la firma de todos y cada uno de los venezolanos en las distintas épocas, como no fueron todos y cada uno de los esclavos, todos y cada uno de los campesinos,

los que jugaron armas; tampoco son todos y cada uno de los que entran en contacto con el Juego de Palo, jugadores y mucho menos defensos.

Hay un temple, una semilla que existe en cada uno de los curiosos y en cada uno de aquellos que, obligados, tuvieron la oportunidad de heredar el juego. Esa semilla, que germina y crece en el ambiente del Juego de Armas, es la necesidad de vivir en lugar de sobrevivir, y es la que hace del discreto hombre garrotero un ser extraordinario.

Se han conocido garroteros buenos, garroteros malos, garroteros guapos, discretos, altos, bajos, con una gran variedad de tipos, formas físicas y personalidades, pero no se ha conocido uno solo que no sea digno en este sentido. Se habla claramente de garroteros, no de aspirantes a garroteros, tampoco de aprendices, sino de seres defensos que son indiferentes a las líneas sociales que hacen del ciudadano común un ser que se siente seguro, que no dependen de la norma, de la ley, de las señales de tránsito, de los convenios sociales, de la fe religiosa, ni de absolutamente nada que no sea “sí mismo” para garantizarse la propia vida. Se habla, en suma, de seres responsables de sí mismos, de sus vidas y de sus acciones.

El Juego de Palo es una necesidad compuesta por otras; es la necesidad de vivir, es la necesidad de proteger, es la necesidad de conservar y es la necesidad de luchar; es la necesidad de ser defenso.

Un arte civil

La colonización de Latinoamérica trajo consigo la implementación de elementos culturales, tecnológicos, jurídicos y sociales pertenecientes al género europeo, que al intentar borrar y sustituir completamente las categorías autóctonas de cada territorio, acabaron por caer en un proceso de mestizaje y generación de nuevas formas y elementos.

En Venezuela, particularmente, el factor resistencia jugó un rol fundamental en tanto sus expresiones dieron resultado y eventualmente independizaron no solo el territorio venezolano, sino gran parte de Suramérica, dejando a su vez un saldo social, étnico, político, cultural, jurídico, económico y material que daría forma a la historia del siglo XIX en adelante.

No obstante, la implementación de las formas europeas en todo el territorio latinoamericano implicó que la cultura militar española tomase el lugar de las formas bélicas autóctonas, de manera que los métodos de lucha oficiales no fueron otros que las destrezas y formas de esgrima y usos de otras armas como la lanza o las armas de fuego. Estas formas de

lucha estuvieron, evidentemente, fuera de todo alcance para la población esclava que en su propio proceso de mestizaje interno reconstruyó, a partir de las formas de lucha de cada etnia y cada raza, a las que a su vez se añadieron elementos de las formas de lucha europeas obtenidos a través de la observación, un nuevo abanico de métodos de lucha que estuvieron adaptados a sus condiciones de vida, ambiente y herramientas. Estas formas de lucha fueron evolucionando, mutando, siendo transmitidas y en algunos casos difundidas, encontrando distintos propósitos, inversiones y cualidades en la medida en que la historia fue siguiendo su curso y el territorio y sus gentes atravesando por los distintos procesos sociales y políticos que fueron teniendo lugar.

Los métodos de lucha latinoamericanos tuvieron en común que, al no formar parte del abanico técnico y bélico oficial, es decir, al no estar incluidos dentro de una cultura militar, no adquirieron el carácter marcial que sí está presente en las formas de lucha asiáticas y europeas que fueron incorporadas a la dicha cultura. Esta particularidad desprovee a los métodos latinoamericanos de una serie de elementos, normas, reglas y códigos que están presentes en los métodos marciales, y a la vez, dado sus contextos y ambientes, desarrollaron otros, dando así lugar a la categoría opuesta al arte marcial: el arte civil.

Así, el peleador latinoamericano se encontró siempre libre de la uniformidad, rangos, jerarquías y códigos explícitos, usualmente identificables a nivel visual, que son propios de la cultura militar y marcial. No obstante, esto no quiere decir que fue ajeno al orden, a la estrategia o a la efectividad y eficiencia en combate; por el contrario, la superioridad del método fue demostrada a través de numerosas hazañas registradas en una historia que fue luego borrada del imaginario colectivo, una y otra vez, en parte fundiendo el metal de sus armas, y en parte arrojándolas al olvido en el fondo de un lago, pero que permanece plasmada en ciertos documentos, literaturas, prácticas y saberes populares.

Más adelante, el peleador latinoamericano, imbuido en un sistema de valores y organización social distintos a los de raíces extranjeras, encontró un método de formación completamente antagónico al de la cultura militar: el juego.

Mientras la cultura militar enfatiza en el entrenamiento, en el don de mando, en lo uniforme, en la instrucción y en la jerarquía, la cultura civil tendió hacia la faena, lo lúdico, lo personal y lo personalizado, aprendiendo a jugar con eso que es peligroso. El cuerpo del soldado, acondicionado por el entrenamiento físico, y formado por la instrucción, es distinto del

cuerpo del campesino, acondicionado por la faena diaria, y formado por el juego. Cada uno da lugar a una corporalidad, una estética, una técnica, una estrategia, una forma táctica y a una función distinta, y esto merece la pena ser tomado en cuenta a la hora de establecer comparaciones.

El juego se caracteriza por ser “divertido”, lo cual no significa bajo ningún concepto que no sea peligroso o doloroso, así como cualquier actividad física, que tiene una serie de riesgos. También se caracteriza por estar desprovisto de reglas y normas, empleando en su lugar códigos y acuerdos que no son explícitos y que aunque suelen ser mayormente comunes entre los que juegan, deben averiguarse, obtenerse a través de la lectura del otro, del compañero, cada vez que se entra a jugar.

Al ser juego, este es social, es comunitario, común y cohesivo, formando parte del diario devenir de todos y cada uno de los entendidos e involucrados, tal y como para el soldado, sus métodos de lucha forman parte de su profesión. Al estar integrado en el diario devenir de cada quien, el juego se convierte en cultura y comienza a relacionarse con otros sectores de esa cultura, de esa comunidad en la que tiene lugar, de modo que es frecuente que al juego se incorporen musicalidades, ritualidades, estéticas, simbolismos y en algunos casos elementos religiosos.

El propósito del juego es el juego, por eso no existe un enemigo ni un contrincante, sino un compañero. La consecuencia del juego es la condición de un cuerpo que conoce la malicia, la técnica, la cautela y el don de la oportunidad, que le permite correr, luchar, vencer y matar si es necesario, cuando la oportunidad se presenta.

El juego es juego, pero también es algo serio, aun cuando sea o no divertido; en esa área difuminada en que la diversión, la técnica, la malicia y la astucia se mezclan con la percepción, con la presencia de un compañero, con la agresión, con la defensa, con el ataque, con la espera..., quien mira desde afuera puede no llegar a dar cuenta de lo que está ocurriendo allí: si el golpe, la patada, el palo o el cuchillo va en serio; si el que defiende se está quitando, defendiendo o está siendo perdonado; si quien ataca lo hace de verdad o se está conteniendo, o qué es lo que está ocurriendo en ese diálogo entre ellos. Sin embargo, esto no solo no importa, sino que no le concierne: lo que ocurre en el juego es algo íntimo, algo personal entre los jugadores, algo secreto, que secreto debe quedar en orden de no demostrar ni lo que se sabe ni lo que no se sabe; en orden de que quien mira no llegue a robarse alguna técnica o estrategia importante que pueda usar luego en contra de alguno de ellos; en orden de que nadie pueda saber realmente y con exactitud cuánto y

qué tan bien juega cada uno, cuán peligroso es cada uno; y en orden de que el juego pueda continuar teniendo lugar, mitigando ciertos riesgos que podrían costar la vida a un jugador.

La capoeira brasileña, la riña gaucha argentina, los juegos de palo canarios, colombianos, venezolanos, el machete cubano, dominicano, haitiano, entre muchos otros, unos desaparecidos, otros reconstruidos, otros reducidos a fracciones de expresiones folklóricas. De cualquier manera, los métodos de lucha latinoamericanos se caracterizan por ser producto de procesos de mestizaje y socioculturales, por constituir artes civiles y no marciales, y por fundarse en el juego como experiencia formativa.

En cada método de lucha, en cada juego, existen cualidades y características que se desprenden de su devenir sociohistórico, de allí que sea evidente que cada uno de ellos, incluso dentro de un mismo territorio, mantenga diferencias con los otros y haya tenido una trayectoria histórica única. El Juego de Palo venezolano es uno de los muy escasos métodos de lucha que ha llegado hasta el momento histórico actual bajo su forma casi virgen y con la mayoría de sus técnicas conservadas, representando aún una forma de combate altamente eficiente y peligrosa sin estar influenciada por la cultura marcial y deportiva globalizadas.

En este sentido, cabe decir que el Juego de Palo venezolano no es un deporte, ni puede serlo. Los elementos socioculturales sobre los que su práctica se construye, y sobre los que el juego tiene lugar como hacer, no solo dan forma y estética a la técnica y al cuerpo que la ejecuta, sino que son los que hacen posible que esa técnica funcione.

La malicia, el engaño, los códigos, el diálogo, el mirarse a los ojos, el intentar descifrar lo que el otro está pensando, el comprender lo que el otro está diciendo, son todos elementos que permiten salvar a un jugador de cometer toda suerte de imprudencias. Estos mismos elementos son los que salvan el cuerpo del hombre defenso de la agresión en el contexto calle, de las heridas en el contexto pelea, y de la muerte en el contexto agresión. El dolor, la presión, la tensión, lo acrónico, son los que templan el cuerpo y le enseñan a sobrevivir, a luchar y a estar alerta. Ninguna de estas cosas se puede controlar, aislar o dar forma, y ninguna de estas cosas puede estar presente en el contexto deporte, del mismo modo en que están en el contexto juego.

Las reglas, las normas, el controlar, o la ilusión de controlar lo que está ocurriendo en un encuentro. La jerarquía, el nivel de habilidad, de peligrosidad, todos bien indicados según un color, un identificativo,

una prenda de vestir. El punto, la evaluación, la victoria, la medalla, el sentirse vencedor, el sentirse campeón, el ser el mejor o querer ser el mejor. Todas estas ilusiones, todas estas des-sensibilizaciones, dan forma al deporte y hacen al deportista sentirse bien. Ni siquiera en las expresiones de artes marciales modernas que se muestran peligrosas, en las que hay golpes, sangre y salvajismo, matar está permitido; en este contexto la vida continúa estando garantizada, y cuando se entra a pelear se tiene algún referente, visual o informativo, de lo que espera allí a quien entra. En el juego no, en la realidad tampoco.

El asesino no repara en si “somos civilizados” o no, el jugador de garrote no sabe si el otro va a echarle tierra a los ojos, si le va a traicionar, si en la cintura lleva un puñal, o si está dispuesto a usarlo. Por esta razón, el juego es sobre saberse moderar, sobre saberse conducir y manejarse con educación incluso en una pelea a palos; por esta razón el juego es también sobre estar alerta, sobre tener malicia, sobre saber leer en el otro, en su intención, en su técnica, en su mirar, en su manera de moverse y caminar, quién es y qué sabe. El juego es sobre jugar siempre guardándose algo para sí, en jugar abiertamente, en lidiar con la incertidumbre, con el riesgo y con la tensión de encarar a un hombre armado durante una cantidad de tiempo desconocida; el juego es incluso sobre saber perder, solo para conocer el juego del otro y llevárselo, robárselo, de tal modo que si ese otro llega a atentar contra la propia vida, falle.

Todos estos son valores que dieron forma al Juego de Palo venezolano a lo largo de la historia, que moldearon su técnica y que convirtieron al campesino en un hombre defenso, en un hombre para la guerra, en un hombre “guapo”, capaz de defenderse, y en un hombre receloso, cauteloso, discreto y cortés. Son los mismos valores y técnicas que vencieron al enemigo batalla tras batalla, jugando la lanza que eliminó manojos y manojos de soldados en una proporción de uno a diez; el machete que permitió al hombre regresar con vida después de la batalla; el cuchillo que llegó a tumbar hombres armados con lanzas de sus caballos con una sola estocada en el costado; y la guerrilla, de no más de setenta hombres que salieron de los Andes y llegaron a la capital, tomando el poder e instaurando el primer gobierno del siglo xx. Todos ellos defendieron la vida y el honor de muchos hombres y sus familias, generando historias que hoy en día nietos escuchan de sus abuelos e hijos de sus padres, que dicen: “el viejo Taparita, allá en La Guaira, que acostado en el suelo vencía a un hombre armado con solo una chancla, o a varios de ellos, armados con palos o machetes, con na’ más que un periódico

enrollado...”, y que aún hoy en día, en algunos lugares de Venezuela, en el campo, en la ciudad, están contenidos en cuerpos viriles, alertas, ágiles, maliciosos y discretos, de hombres, y también de mujeres, de gente que juega garrote.

Un juego que no es juego

Resistencia, autopreservación, cautela, coraje, malicia, respeto, exposición, riesgo, corporalidad, sensibilidad, diálogo, intercambio, intuición... Como se ha visto, el carácter lúdico del juego obedece a una forma metodológica que se opone a lo marcial, a lo uniforme, a lo estandarizado, a lo medible y a lo controlable... a lo seguro, en suma; el Juego de Palo se resiste a la tendencia como el jugador se resiste a la agresión, ambos sin saber qué es lo que hay y qué es lo que viene a continuación.

No hay tiempo, ni principio, ni fin, los palos comienzan cuando comienzan y terminan cuando terminan, y hasta entonces queda solo observar, esperar, quitarse y atacar una y otra vez, exponiendo el cuerpo para que el palo tenga dónde llegar, y quitándolo para tener cómo atacar.

Es, precisamente, la incertidumbre la médula espinal del método en el Juego de Garrote, al desconocer la técnica del otro, al desconocer el tiempo, la intención e incluso la propia reacción. El juego es “no saber”, desapegarse del querer conocer lo que el otro va a hacer, tanto como lo que uno mismo va a hacer; es dejar de controlar y de temer a la falta de control, aprender a lidiar con lo desconocido, con el otro y con la tensión que implica estar con vida y proteger la vida. En ese sentido, la diferencia entre el juego y “estar vivo” es nula, en cualquier momento el peligro acecha, y es necesidad, pero también obligación proteger el recipiente de la vida, exponiéndolo al mismo tiempo al no negarse a vivir, a salir fuera de los muros de una casa, fuera de los muros de una guardia, de una postura defensiva detrás de la que el esgrimista del palo podría esconderse, pero no lo hace.

No existe, pues, una guardia, una postura para pelear, el perfil se ofrece por razones mecánicas, porque permite la salida, el quite y la entrada para atacar, pero desde que el cuerpo es blando y frágil se tiene desde el tobillo hasta la cabeza para golpear, y se tienen trece palos de los cuales cuidarse. Aún así, el garrotero persevera en ofrecer su cuerpo “a ver”: “a ver si es verdad que se está quitando”, “a ver si es verdad que el otro está echando el palo”, “a ver qué es lo que tiene y qué es lo que el otro tiene”, a ver, a vivir, a entregarse a la experiencia, a ser...

La apuesta de la propia integridad es peligrosa, pero vivir en sí mismo es algo peligroso, el único requisito para morir es estar vivo, no hay escapatoria. Al menos, apostar la vida y el cuerpo enseña al jugador a cuidar tales cosas, no así, la enajenación del sujeto al creerse seguro en la idea de que una instancia superior, ley o dios, se encargarán de cumplir una responsabilidad que es propia; tampoco la guardia o el método de defensa personal que todo lo hace y todo lo puede, golpeando mil veces antes de ser golpeado, contando con tres mil técnicas, todas para cada caso, ese “tanque de guerra” mental en que sin darse cuenta el sujeto se encierra, tan solo para ser descubierto más tarde por otro más astuto, y finalmente aniquilado.

El juego es paradójico, si no se expone el cuerpo no hay nada para quitar, si no hay quite el palo llega al cuerpo, lo agrede, lo destruye. El bloqueo, la oposición, la negación del ataque del otro alcanza una, dos, tres veces, pero finalmente, a falta de salida, el cuerpo es alcanzado. Exponerse implica aceptar lo que ocurre, aceptar el palo del otro, el peligro, la posibilidad. Quitarse implica igualmente aceptar, e implica que el otro acepte atacar, arriesgarse, exponerse, salir de su guarida y echar un palo a riesgo de que el otro se quite efectivamente y le ataque a continuación.

Un juego que no es juego, un juego de coraje, de reto, de atreverse a plantear, echando el palo, una pregunta que se responde con el contraataque al cual le sigue un argumento, que se rebate una y otra vez, palo tras palo, quite tras quite, sin forzar la situación, aceptando que se es dueño del ataque y del quite, pero no del ataque ni del quite del otro. Se trata también de un juego de sensibilidades, de aprender a saber más allá de lo explícito, de conocer la intención del otro y la propia intención, de modo que la propia personalidad no traicione a cada uno.

Aprender a conocerse, tener el valor de aprender a conocerse, de comprender todo lo que hay dentro del propio cuerpo y la propia conciencia; el Juego de Palo es un proceso interno, un debate de cada quien con cada quien, en el que el otro ayuda, planteando preguntas y respondiendo. Una personalidad que no sabe qué desea ganar nunca descubrirá el secreto que el otro guarda y que le permite anticiparse a sus movimientos; porque el otro sí está alerta, sí está mirando lo que ocurre dentro de él, conoce su hambre y conoce por dónde, cómo y para qué viene echando el palo. Una personalidad que no sabe que tiene miedo no sabrá como exponerse, y escondida, atrapada dentro de su guardia, dentro de una forma corporal que le delata, porque el miedo corre por la sangre y se aloja en cada una de sus fibras, no podrá salir, no podrá

quitarse, no podrá salvarse de aquello a lo que tanto teme, porque no está suelto, no está libre para moverse, para quitarse.

El otro es peligroso, claro que lo es, por eso quien juega con él debe ser lo suficientemente sensible como para entender que, estando también armado, representa una amenaza, y si quiere que el otro se abra, se exponga y le de juego, debe dejar de amenazar, debe dejar el miedo que le hace amenazar y las ganas de eliminar a ese otro sin el cual no podría jugar. No obstante, dejar el miedo no implica volverse imprudente. Miedo, terror, son cosas distintas a la consciencia del peligro; el cuerpo es frágil, y mientras se sepa frágil sabrá que debe cuidarse, sabrá que debe aprender a cuidarse, y eventualmente lo logrará. Tarde o temprano descubrirá que hay algo más, que siendo los palos y los quites un número limitado de técnicas, no es el palo lo que debe mirar, sino la intención del otro, dejando, a la vez, que el otro mire dentro de él y conozca su intención.

Coraje para exponer el cuerpo, coraje para conocerse a sí mismo, coraje para conocer al otro, son requerimientos del juego que se hace cada vez más divertido en la medida en que se hace cada vez más peligroso y cada vez más intenso. Coraje, para plantarse frente al otro y dejarle ver lo que hay dentro; los jugadores llegan a conocerse en cada juego, en cada *pasadita*, dándose a conocer, mostrando, exhibiendo; esto requiere coraje, seriedad y respeto; es, pues, cosa seria, cosa de hombres, no es ningún jueguito, es Juego de Palo.

Con la intensidad, con el conocer y dejarse conocer, exponiéndose en cuerpo y espíritu, quitándose en cuerpo y espíritu, atacando en cuerpo y espíritu y dialogando en cuerpo y espíritu, es que los jugadores llegan a estrechar lazos, ya de amistad, o de enemistad, que a fin de cuentas es lo mismo, pero conducido diferentemente. Los lazos hacen que tarde o temprano los jugadores formen una comunidad, pertenezcan a algo que no funciona sin el juego, como el juego deja de funcionar sin aquello, para mantener las relaciones, sobre todo en un entorno donde todos pueden conocer lo que hay dentro y fuera de todos, es fundamental un alto grado de seriedad y compromiso, para lo cual es necesario tener el coraje de un garrotero, de un señor.

El juego eventualmente evoluciona junto con las relaciones sociales, y al crecer la confianza crece la exposición tanto al ofrecerse como al atacar y al mostrar la técnica que se sabe, exponiéndose doblemente, porque el otro puede copiarla, puede tomarla, aprendiéndola, haciéndose capaz de usarla en contra, o de crear una respuesta que deje al que se expone,

indefenso. Crece con ello la energía, la intensidad; el juego se vuelve más violento, más potente, más agresivo, más entregado; un jugador sabe que el otro se va a quitar, sabe que puede, confía en él y por eso lo ataca despiadadamente, mostrando con ello la alta estima y el respeto que le tiene al considerarlo digno de ese ataque suyo que ya no tiene restricciones. Cuando esto ocurre, cuando existe esa confianza, o mejor dicho, cuando el jugador se gana la confianza del otro a un nivel en que ese otro se entrega en el ataque, dejándose ir, el jugador es reconocido, ya no siendo alguien que juega palo, sino un jugador.

Hay que exponerse y tener coraje para hacerse jugador, pero también para aprender y para enseñar como momentos de ese hacerse jugador. El juego no es cualquier cosa, es algo que hace daño, es algo que no se puede estar regalando a todo aquel: es oro en polvo, decía el maestro Mercedes Pérez. Cuando un jugador enseña, está legando al otro un arma, el arma de su cuerpo, ahora capaz de hacer daño y de evitar el daño, con o sin palo, con o sin cuchillo. Si un día este aprendiz le acomete, la culpa es de quien enseña, y la confianza mal fundada, demostrando una mezcla entre mala suerte y mal criterio, que en otras palabras sugieren una falta de pericia en el jugador, una falta de malicia, de sensibilidad, de espíritu defenso, que desdice de su condición de garrotero, porque a fin de cuentas el garrotero no tiene nada que ver con la suerte, porque el garrotero no anda creyendo en tonterías.

Coraje y seriedad son necesarios para dejarse de tonterías y hacerse responsable de la propia vida y del propio cuerpo, dentro y fuera del juego, de día o de noche. Así, cuando el garrotero pasa el sombrero por el umbral de la puerta antes que el cuerpo, se sienta en el borde de la silla sin usar el espaldar, se sitúa cerca de la salida, ve las salidas y los rostros de los presentes, todo a la vez y en un instante, al entrar a un lugar; cuando deja el garrote o el cuchillo cerca y sabe dónde están, incluso al irse a dormir, cuando afrenta, cuando ve el peligro a lo lejos y corre, cuando escapa, o cuando no escapa, está jugando palo, está haciéndose responsable, con seriedad y con coraje, de su propia existencia, está viviendo, no sobreviviendo.

Los jugadores

Decir que el Juego de Palo es una forma de pelea es restringirlo a una pequeña área funcional; es cierto que puede emplearse de esa manera, es cierto que se puede jugar de esa manera y con ese propósito,

y es cierto que las técnicas vistas en su aprendizaje son todas peligrosas. No obstante, ver el juego así, y jugar el juego así más adelante, no solo implica reducirlo, sino perderse de todo lo que él tiene para ofrecer.

El Juego de Palo es un juego que contiene técnicas peligrosas, quites efectivos y respuestas eficientes; estas afirmaciones no solo se prueban a sí mismas al momento de ejecutar, sino que gustan al ideario moderno que ha contaminado la mentalidad tradicional, desplazando sus valores y usos, para introducir en su lugar una serie de conceptos que, por estar demostrados por la academia y al ser objeto de la manipulación ejercida por la industria del entretenimiento (que va desde las películas hasta los impresionantes documentales con efectos especiales, elaboradas imágenes y complejas explicaciones impecablemente argumentadas), han ayudado a construir una mentalidad colectiva que desprecia y subestima lo tradicional y todo lo que viene con ello.

Se habla de eficiencia, eficacia, efectividad; se habla de miles de kilogramos de fuerza, de toneladas métricas, de velocidad, de amplitud, de destreza; de relación entre variables y de miles de otras cosas que hacen sentir al consumidor inteligente en control sobre las circunstancias. Todas esas palabras se insertan dentro del discurso de las prácticas marciales y juegos, empoderado, seguro, feliz.

Se manipula la consciencia colectiva, se emplean las emociones, los miedos; se crean imaginarios monstruos, asesinos, violadores y ladrones, que no es que existan sino que, diseñados a nivel arquetípico e insertos dentro del imaginario común, son vistos aquí y allá, donde existen y donde no, por personas que evidentemente han sido enseñadas a ver tales cosas donde las ven.

Surge, más adelante, la figura que libra a la víctima del victimario: el arte marcial, el sistema de defensa, la forma de pelea; la manera de golpear, patear, bloquear, asegurar, luxar, fracturar, apuñalar, cortar, etc., en nombre de la defensa de una víctima que consume todas aquellas explicaciones, todas esas palabras bonitas que le dicen, en conclusión: no tengas miedo, estás seguro, estás segura...

El jugador de palo que se dispone a compartir lo que sabe dice: “cuerpo solo hay uno y hay que cuidarlo, así que quítese, pues”. También dice: la punta es la que mata, una sola puñalada basta y tiene razón en tener miedo, porque estas cosas son peligrosas.

El jugador de palo que se dispone a compartir lo que sabe también dice que hay que ser cauteloso en todo lo que se hace, que no existe nadie que se haga responsable de la propia vida excepto el dueño de esa

vida; que esa misma vida no puede depender de otro, no puede depender del semáforo que cambia a verde, de que el chofer va a frenar; de que el asesino, el violador y el ladrón no verán al dueño de esa vida, y si lo ven, allí estará o deberá estar un policía, un militar, una autoridad; de que el hombre o mujer común, que se convierten de pronto en usuarios de la violencia, parará porque “es que somos seres civilizados”; o de que el arte marcial, el sistema de defensa, el movimiento, el ángulo, el nivel de potencia o la efectividad van a salvarle la vida.

Ese jugador de palo, que muestra un palo simple y honesto, que no ataca con floreos; que no se restringe en su ataque, que no necesariamente sabe lo que es el ángulo, el nivel de potencia, de eficiencia, efectividad y eficacia, de la relación entre masa y fuerza; o de cómo apuñalar todos los órganos vitales, venas y arterias en tres segundos; que no muestra una técnica asombrosa o espectacular, porque no busca asombrar, porque no busca atraer al público, porque ni siquiera está interesado en enseñar, mucho menos en vender (si lo está, anda en busca de alguien inteligente y no de un consumidor), va a decir: “aquí estoy yo para pelear, o para correr, aquí estoy yo para proteger mi vida”.

Más adelante se ve cómo ese mismo ciudadano que está constantemente expectante no comprende las señales del mundo, no sabe qué significa una mirada, no conoce la intención de los demás, no es realmente capaz de identificar a ese otro que viene a hacerle daño, o de saber si ese otro sabe, no sabe o qué sabe. Es verdad que tampoco sabe ser prudente, ni respetar, porque quien no tiene una relación directa con la tensión, con el miedo, con la peligrosidad y con la fragilidad, no sabe identificar tales cosas, ni en sí ni en los otros, y como no sabe ser prudente ni respetar, no sabe conducirse. Por último, también es verdad que al no saber conducirse no es capaz de construir verdaderas relaciones significativas, pues quien no sabe conducirse no comprende el sentido de comunidad, y quien no comprende el sentido de comunidad no sabe enfrentar los problemas ni lidiar con las contradicciones que surgen dentro de la comunidad. Es que al no tener experiencia en la práctica social, al no conocer la prudencia o el respeto, al no mirar alrededor, ser consciente o estar alerta porque ya todo lo tiene garantizado por la instancia superior; por un dios, por un estado, por un policía, por un semáforo o por la moral ciudadana; al creer que no necesita esa experiencia social, no sabe lidiar con la victoria, con la derrota, con la inferioridad, con la superioridad, con los roles sociales, con el cambio, con la contradicción, con el dolor, con la alegría, con la abundancia, con

la escasez, con la autoridad concedida, y ejercida sobre él, ni nada más que le permita, no sobrevivir, ni existir, sino vivir.

Al consumidor no le gusta esto, principalmente porque tanto el peligro físico como las contradicciones de la vida, ambos elementos de naturaleza dolorosa, no se muestran exceptuados sino exaltados dentro de la práctica del Juego de Palo, y no así en otras disciplinas y prácticas, más modernas, más tácticas, más evolucionadas, científicas y sobre todo espectaculares.

El Juego de Palo no se construye por niveles de superioridad, sino de profundidad. La formación depende de la experiencia y de los procesos internos de cada aprendiz, que se desencadenan a través de la experiencia, misma que se da en colectividad, dentro del patio, en comunidad. El juego no es algo lineal, no es como pasar niveles, del uno al dos y del dos al tres en una sucesión hacia la maestría, que es impuesta por alguien más y trae consigo un indicativo, una forma visual o un tótem que indique a los demás que ahora deben seguirle. Es más un proceso de maduración, de crecimiento, en el que a veces el aprendiz puede quedar estancado o no, en el que puede o no, de acuerdo con su capacidad, quedar atrapado con sus propias capacidades, incapacidades, contradicciones, problemas y experiencias hasta que las resuelva. De allí que muchos puedan aprender el Juego de Palo, pero no todos aprendan a jugarlo, y de allí que muchos logren jugarlo, pero no hacerse jugadores.

Las técnicas del juego son claras y simples, son fáciles de aprender, comienzan en un lugar y terminan en otro, y se pueden contar, dando un número pequeño, o tal vez no tan pequeño. Necesario es, más bien, entender cosas; cuando finalmente se entienden cosas, se ven cosas, y cuando se entienden y se ven cosas se tiene acceso a una nueva etapa y a otras maneras de jugar que van enriqueciendo el haber del jugador y lo van convirtiendo primero en jugador y luego en maestro.

En el juego se pueden ver pocas o muchas cosas, todo dependerá de la agudeza visual y espiritual del espectador. Unos ven unos palos que van y vienen, que esperan al otro o no, que se adelantan, se atrasan, que de pronto parecen bonitos o no, que de pronto parecen eficientes, o no, pero que al fin y al cabo no son problema de quien mira o de quien no, sino de quienes lo juegan y se quitan, cuidando sus cuerpos. Otros ven un diálogo entre personas, entre cuerpos que se dicen cosas con cada acción, que se miran a los ojos, que se entienden y que llegarán en cinco minutos, en una hora, en un “quién sabe cuando” a una conclusión que se puede entender o no, y que al fin y al cabo no es problema de ese que

mira, o que no, sino de quienes dialogan, porque la contradicción es de ellos y son ellos quienes necesitan conducirla o resolverla; tal vez incluso no exista tal contradicción, sino que se trate de dos amigos que teniendo tiempo sin verse se saludan echando una *pasadita*. Otros ven una tradición cultural, ven lo autóctono, lo bonito que hay en lo autóctono, en lo característico, en las corporalidades que tienen una identidad común; porque se mueven parecido y a la vez individual; porque el juego de uno es de un modo, de un patio, de un maestro, y el otro de otros; porque cada quien juega con el cuerpo que tiene, y juega como él, o ella, es. Sin embargo, esto tampoco atañe a quien observa, sino a quienes juegan, que pueden estar discutiendo, peleando, compartiendo, intercambiando, practicando, divirtiéndose o haciendo lo que sea que estén haciendo; es asunto de ellos y solo de ellos.

Cuando dos personas juegan, maestros y no maestros, todos del patio miran, pero nadie habla, ni para sugerir, ni para nada. El juego es de quienes lo juegan y de nadie más, y “allá el que vea o el que no vea, o qué vea”, pues esa será su recompensa, será lo que aprende, comprende, encuentra, experimenta y siente cuando ve lo que ve; pero eso es valor añadido; es, tal vez, el regalo que los jugadores hacen a los demás. Sin embargo, la eficiencia en el juego no cabe, porque nadie dijo que el juego debía ser eficiente, exacto, eficaz; tal vez la ciencia deba ser todas esas y otras cosas, pero los jugadores de palo no andan diciendo al científico que su ciencia deba ser caracterizada, estética, o cualquier otra cosa; tampoco ven razón para que los científicos o el carácter científico tengan algo que prescribir o criticar al juego. Lo espectacular tampoco cabe en el juego, nadie ha dicho tampoco que el juego tiene que ser espectacular; la espectacularidad es del cine, y de otras cosas cuya naturaleza les obliga a ser espectaculares, porque son para ser admiradas, porque están hechas para rebasar los sentidos del espectador; el juego no, el juego es para quienes lo juegan, el juego rebasa los sentidos de quienes lo juegan, el juego no es para ser mostrado o exhibido, no está hecho para ser espectacular, esa no es su naturaleza. La táctica y recursos de la defensa personal moderna tampoco caben en el juego; el juego contiene técnicas y tácticas, todas muy propias y muy peligrosas, pero la naturaleza del juego es lúdica, es un juego, un juego doloroso, fuerte, tenso, peligroso, recio, intenso, un juego en el que se juega la integridad y la vida, y que por eso utiliza técnicas de defensa y ataque, técnicas peligrosas y hasta mortales, para poder cubrir eso que se pone en juego, que no es otra cosa que lo más importante: la vida y el recipiente que la contiene y que le da calidad.

No es lo mismo, no funciona igual que ninguna de esas cosas, desde cuyos ángulos se pretende evaluarlo; ninguna otra práctica tiene nada que prescribir al juego, y no es como si el juego anduviese prescribiendo cosas a otras prácticas. Esto es lo que hay dentro de cada uno de los llamados jugadores. Es así como el juego no llega nunca a ser un deporte, no puede ser un deporte porque no hay en él reglas generales, no hay más que acuerdos entre dos que juegan en un momento que llega a su fin en algún punto, no hay victoria, no hay derrota, no hay eliminación del otro; sin el otro no hay juego, sin el otro no hay formación, no hay manera de aprender, de desarrollar ni de experimentar, no hay diálogo; no hay nada.

Lo que ocurre un día se queda en ese día, y quien es aguerrido es reconocido como aguerrido, pero no necesariamente aplaudido, y ocurre lo mismo con quien es habilidoso, talentoso, fuerte, rápido... Sin otro, sin otros, no hay un juego dónde ser rápido, habilidoso o aguerrido, y sin otros que quieran jugar mucho menos, después de todo “para matar hay formas más fáciles, y si de matar a palo se trata, la riña es un solo palo, y ese palo lo da cualquiera”. Es mejor aprender a jugar, hacerse jugador y hacerse defensor, y dejar la capacidad de matar para cuando surja la necesidad, y que sea entonces donde las técnicas que matan se usen, allí en la intimidad de la necesidad y no donde todos puedan verla, donde ese que viene a matar pueda descubrir lo que su víctima trae y prepararse. Malicia, comunidad, picardía, solidaridad, respeto, todos estos y otros son aspectos medulares del juego, inextricables, indivisibles; todos van juntos, todos hacen del aprendiz una sola cosa, una sola persona que concierne a sí mismo, que se pertenece a sí mismo, y que entonces puede pertenecer a una comunidad sin la cual él no existiría.

Cuando se tiene claro que el juego es el juego y no otra cosa, se puede entender que por mucha destreza que se tenga, un muchacho es un muchacho, y en el juego la madurez es importante. La maestría y la calidad de jugador no se adquiere cuando se completan contenidos o se logra lidiar con ciertos niveles de presión, sino cuando se ha madurado y el cuerpo y la mente han entendido y visto las cosas necesarias. Esto significa que cada aprendiz necesita su corporalidad, su emocionalidad, su inteligencia e incluso su espiritualidad en la cultivación del juego; porque el juego no se adquiere, se cultiva para que brinde frutos al jugador; el jugador es del juego, pero el juego es siempre de sí mismo.

En este sentido integral y no científico ni académico, el juego es un proceso de desarrollo personal y no de defensa personal, la defensa

personal viene sola, es una consecuencia del juego, y una muy grande; no es un objetivo, no es algo que puede perseguirse, y hasta que el aprendiz no venza su miedo y se disponga a jugar, no podrá ser logrado: porque alguien que siendo frágil, ni siquiera es capaz de admitirse frágil, quiere ser fuerte, no puede ser un jugador; un jugador es alguien que, sabiéndose frágil y estando en paz con ello, ha aprendido a exponer esa fragilidad, a ponerla delante del palo y no detrás, a ponerla allí, desnuda, ante otro individuo armado, a jugarla, a jugar su integridad y su vida, y jugándola, comprendiéndola, asumiéndola, pone las técnicas al servicio de esa fragilidad; aprende a hacerse astuto, aprende la picardía, la malicia, y comprendiendo que la técnica no es más que una expresión física de esa picardía y de esa malicia, de esa sensibilidad y de esa inteligencia bien dispuesta a jugar, se hace entonces ese otro que no es alguien que conoce la técnica y la usa, sino alguien que juega dejando que la técnica use su cuerpo para poder cuidarlo.

Allí, y solo allí, cuando se pasa el umbral, cuando se ha alcanzado un nivel de desarrollo y maduración que lo permite, es que las situaciones de defensa se logran ver y precisar como es debido, y las técnicas pueden aplicarse de una manera impecable, en todo lugar, y en todo momento. Jugar es entender, es ver, es ser.

El despertar del cuerpo

Se habla de un juego descaracterizado cuando en su ejecución se pueden ver faltas de uno o más de sus fundamentos; consecuentemente, se habla de un juego caracterizado cuando, en oposición, los fundamentos se hallan bien arraigados en la ejecución del jugador, generando, causando, una corporalidad y una estética particular que identifica al juego como Juego de Palo venezolano y no como otra cosa. Básicamente esta diferencia se resume a que aquellos parezcan o no Juego de Palo venezolano, y es que la expresión de la técnica a través del cuerpo que se ciñe a los fundamentos del mismo y que por ello no miente.

Un palo, cualquiera que sea, es lo que es, busca un mismo blanco y sigue una misma dirección, ejecútelo quien lo ejecute; aun así, muy grande es la diferencia entre el aprendiz y el jugador al ejecutarlo, aun cuando ambos lleguen, aun cuando su intención, su intensidad, su fuerza, sean las mismas. Es tan sencillo como que uno se ve distinto al otro, y el comentario más frecuente es que el aprendiz está ejecutando

las técnicas, las conoce, tiene el reparto, está echando el palo y se está quitando, pero no está jugando palo venezolano.

Significa entonces que la técnica no es sino un medio para ejecutar algo más: el juego. Significa también que esa corporalidad que define visualmente al jugador como jugador proviene de algún otro lado que no es la mera técnica. Desde afuera se puede decir que es la experiencia la que hace la diferencia, pero todo el que aprende a jugar palo —y ese duende que se nombra en la comunidad de garroteros, se le mete en la sangre para nunca más abandonarlo— sabe que la experiencia es también un medio; que lo que causa esa corporalidad, esa manera de hacer, desde la convergencia entre fundamentos, técnica y experiencia, es un cambio que ocurre en el recipiente, es un despertar del cuerpo.

El dolor, evitar el dolor, la consciencia del dolor, la anticipación al dolor; el aprendizaje de la técnica, la aprehensión de la técnica, es estudio de la técnica, el descubrimiento de la técnica, la confianza en la técnica, la instintualización y nunca la automatización de la técnica como respuesta; el aprendizaje de la observación, la práctica de la observación, la observación naturalizada, la interpretación de lo que se observa, el entendimiento de lo que se observa.

Durante la formación en el Juego de Palo, el cuerpo aprende a lidiar con el dolor, no para soportarlo, sino para usarlo como un referente que da una forma final a la técnica bien hecha; el cuerpo aprende a relacionarse con el dolor, a dialogar con él y a diferenciar lo pernicioso de lo seguro, lo bien hecho de lo mal hecho. El cuerpo también aprende a prestar atención, a observar al otro y no tanto a sí mismo, a comprender distancias, fuerzas, calidades y formas; al hacerlo aprender a leer, a entender lo que está sucediendo; en este sentido se puede saber cuándo alguien juega solo y cuándo alguien juega como es, con el otro, o cuándo alguien está peleando, y cuándo alguien está realmente jugando. Al que pelea, al que no observa, no se le da la oportunidad de esperar para quitarse, o de saber qué es cierto y qué no lo es en ese ataque que viene; al que pelea y no juega, al que se automatiza y no instintualiza, al que hace y no observa, siempre le llega el palo del otro, porque no es un jugador, sino un elemento que se limita a moverse.

Jugar palo no es simplemente moverse para atacar y defender, es dialogar con el otro, leer al otro, conocer al otro, plantear, responder, rebatir, ceder, ofrecer, imponer, obligar y conceder. Es frecuente que el jugador olvide esto, pero el cuerpo del jugador jamás lo olvidará, y en ese sentido es que funciona el diálogo, pues no es la instancia más alta

de todo aquello con lo que el ser humano se comunica, hace y siente, no es la razón la que está jugando, siendo agredida y salvándose; es el cuerpo en su propia inteligencia el que a través de sus sensibilidades logra saber, preguntar y responder, comprendiendo su propia peligrosidad y la del otro.

Así, el Juego de Palo requiere personas inteligentes, cuerpos inteligentes, capaces de hacer caso de lo que sienten y de aprender de lo que les va pasando. Requiere también espíritus inteligentes, dispuestos a considerar la razón según su verdadero lugar y no sobreestimarla; dispuestos a exponerse, a abrirse, a dejar que la cosa les pase, a dejar al juego, a ese duende del juego, entrar y cambiar lo que vaya a cambiar dentro de él, que no es de hecho cambiar, sino descubrirse a sí mismo, enfrentar y superar sus propias contradicciones y dejar al juego fluir en el cuerpo.

No es que el juego no haya que entenderlo, pero no es la razón la que debe entender el juego, no hay nada que racionalizar cuando las instancias que se comunican son otras, cuando los lenguajes puestos en situación no son verbales, sino corporales. El cuerpo posee otras formas de inteligencia que deben estimularse, que deben desarrollarse, tal y como la inteligencia racional se estimula y desarrolla a través de la práctica y aprendizaje de distintas cosas.

Una persona es más que su mente, y a no ser que no aprenda a considerar el resto de lo que es y de lo que le ocurre, será traicionada por su naturaleza orgánica. El juego enseña rápidamente que no es la mente la que se quita o la que siente dolor, sino el cuerpo, y que es el cuerpo el que debe relacionarse con el movimiento y con la situación para aprender a defenderse a través del quite, del ataque y de la defensa. El jugador de palo aprende en su proceso a seguir otras líneas que dan cuenta de un fenómeno físico y que son, de hecho, más confiables que un análisis visual y que una interpretación racional; el que juega, el que lucha y el que sobrevive no es el hombre que se dice dueño del recipiente, sino el animal que allí habita.

Pero ocurre también que el cuerpo mal educado del ciudadano modelo, que no ha sido sometido a los juegos físicos, a la pelea, a caer, a golpearse, a la carrera, la trepada, el nado, el salto, la esquivada..., es un animal fuera de control, uno que no comprende las sensaciones que experimenta y que se ciñe a las instrucciones de una racionalidad exacerbada que reduce toda muestra de dolor, tensión e incertidumbre a algo completamente evitable, a un enemigo del cual se debe huir y no a un amigo, a un consejero que indique cuándo y cómo hacer qué.

Un cuerpo sin educación teme y se anticipa en lugar de aceptar, y esto, a diferencia de las posturas marciales comerciales, que proponen un enfrentamiento con el dolor y con las cosas desagradables en orden de tolerarlas y crear la ilusión de la inmunidad, debe ser superado a través del aprendizaje y comprensión del uso de los canales sensoriales y de su relación con esos estímulos que pueden ser más o menos desagradables pero resultan imprescindibles. El Juego de Palo no es para ser pensado, es para ser sentido y jugado.

Es, pues, deber del aprendiz preguntarse en cada juego, en cada sesión de práctica, en cada momento, ¿qué estoy sintiendo? ¿Qué acabo de sentir? ¿Qué está ocurriendo conmigo en este momento? Difícilmente, paralizarse de miedo pueda resultar de mucha ayuda, pero conocer que se tiene miedo y aceptarlo, como conocer y aceptar que se siente ira; que existe un gusto o una aversión por pegar a los demás; que el orgullo rápidamente toma lugar cuando el cuerpo es alcanzado; o que afortunadamente no es ese sino otro el defecto personal que sabotea la ejecución del juego; tales cosas sí son de ayuda y, más allá, son inextricables a la formación en el juego.

Un palo no entiende de orgullo, de rango, de posición, de razón, de motivo, de estado anímico o de posiciones teóricas, un palo alcanza su blanco si este continúa en su lugar inicial. Un palo no conoce excusas, ni las entiende, ni se interesa por ellas; quien quiera que sea el que se sitúa allí en frente debe quitarse, o defenderse, y no hay palabra ni razón que evite el dolor y el daño que ese palo trae, más allá del movimiento, del quite del cuerpo, de la defensa, de la respuesta que ese cuerpo da a lo que el otro cuerpo, con el planteamiento o pregunta que es ese palo que va, está diciendo.

Un palo amansa guapos, porque habla en otro idioma que el iniciante debe aprender. El juego es una instancia que debe ser despertada y amaestrada, que se hace más sensible mientras más se juega, mientras más pasa el tiempo, mientras más es llamada a salir, a manifestarse, a ponerse en juego una y otra vez. El juego enseña, pues, a mantener un hilo coherente entre los discursos, prácticas y culturas. Un asunto de la razón, de la palabra, se resuelve a través de la palabra, pero los asuntos del cuerpo son otros, lo que comunica la palabra no siempre se corresponde con lo que comunica el cuerpo, allí es donde la respuesta debe variar, donde el individuo debe dar dos respuestas a dos planteamientos distintos, esa es la malicia que se desarrolla a través del juego.

La formación en el juego es pues, un proceso de despertar, de entender que hay algo más, que hay mucho más que la razón sobreestimada; que el mundo material es algo con lo que es posible establecer una relación coherente, pero únicamente a través de lo material, de lo físico, y el embajador de tales cosas es el cuerpo. Es el cuerpo el que lidia con los procesos físicos, es el cuerpo el que hay que conocer, y es el cuerpo lo que hay que educar.

El cuerpo de la resistencia

Hábito, cotidianidad, norma, seguridad, estandarización, uniformidad, transculturización, convencionalidad. Sin duda alguna el jugador de garrote no está exento de los elementos que dan forma a la sociedad moderna y posmoderna; sin embargo, llega a ser uno que se resiste, uno que a través del hacer presenta una oposición que se manifiesta a través del cuerpo y de la composición visual que en su juego se construye.

La formación de un nuevo cuerpo, de un cuerpo gradualmente defenso, el desarrollo de la sensibilidad, de la atención, el aprendizaje y comprensión de los códigos y de la malicia, son todas causas de una nueva forma de resistencia que va en todas las direcciones, y que hacen del garrotero un personaje que tiende instintivamente a la resistencia ante todas y cada una de las cosas que se le imponen a través del hábito.

Resistencia en el cuerpo implica no una sujeción a una causa o forma de pensamiento, sino una confianza en lo que, a través de la percepción, se interpreta en el mundo externo y en las relaciones de toda clase que allí tienen lugar. Se habla, pues, de que el juego es algo más que la *pasadita*, siendo el juego todo lo que ocurre alrededor constante y continuamente, y la *pasadita* un momento en el que se intercambian palos y quites con mayor o menor intensidad.

El individuo que se forma en el Juego de Palo aprende a leer situaciones, eventos y personas, de modo que toda forma de engaño, de malicia y de intención no es nunca pasada por alto, es, más bien, detectada y aprehendida. Teniendo en cuenta el cuerpo y la vida como elementos primeros a preservar, el garrotero se manifestará con prontitud en contra de aquello que pone en riesgo tales cosas, y siendo la necesidad del Juego de Palo no sobrevivir, sino vivir, la misma regla será aplicada en diferentes instancias, de tal forma que todo lo que atente contra las distintas calidades de vida y existencia del garrotero, será de inmediato rechazada.

No se trata entonces de que el Juego de Palo imponga una forma de cultura que, tomando estereotipos históricos, se manifieste en contra de todo lo que existe; el jugador de garrote no se rebela porque no se le llega a imponer nada, más bien se resiste desde el principio hasta lograr su cometido: garantizarse la mayor cantidad de independencia posible.

En este sentido, es cierto que en mayor o menor grado un garrotero en toda regla lleva claro cuáles son sus referentes sociales e históricos, y al menos teóricamente, debería ser capaz de dar cuenta ante la pregunta de otro, del enorme trasfondo que da forma a lo que hace y a lo que piensa.

Así, todo lo dañino que hay en el hábito social, en lo transculturalizado, en lo estandarizado, en lo convencional y en la norma, pasa a ser denunciado por el jugador de palo en palabra y acción, y es que al detectar lo nocivo que hay en un modo de vida que de hecho se le impone, se halla en la obligación de reaccionar.

No es que el intercambio cultural sea malo, no es que la existencia de otros referentes sea mala, ni es que la existencia de una norma y de un hábito sean en sí mismas malas: es que cuando en el intercambio cultural no existe un intercambio, sino un factor de entera importación, que cuando otros referentes pasan a sustituir los propios, y cuando la norma y el hábito someten los sentidos y las sensibilidades (que para todo individuo son vitales en tanto le permiten cuidarse a sí mismo genuinamente), todo ese aparataje que lo social arroja sobre él se torna inaceptable.

Resulta imposible que una persona sea capaz de conducirse y conducir correctamente eso que obtiene de la cultura externa, porque no tiene una cultura propia, porque no tiene referentes, porque no se halla a sí mismo en ninguna parte; y al no hacerlo se ciñe a esa otra cultura, intenta con todas sus fuerzas insertarse en ella, identificarse con ella, sufriendo al no verse a sí mismo igual a los demás que sí pertenecen a ella; sufriendo en la aspiración que no se cumple, en la imitación, en el seguimiento de algo que simplemente no es suyo.

No se pueden apreciar realmente otras culturas si no se tiene una propia, como no se pueden conducir otras prácticas si no se tiene una propia. A menos que exista una identidad, a menos que esa persona que está en búsqueda de la cultura sepa quién es —porque la cultura es necesaria, porque el referente es necesario, porque las prácticas también son necesarias—, no podrá identificar a otros. Sin conocer diferencia entre sí misma y los demás, y al no existir un yo que permita marcar una diferencia, acabará proyectándose en ellos, intentando en vano fundirse con

ellos, no formar parte de ellos, sino ser ellos, ser eso otro que sí prueba su existencia y que sí tiene una forma definida que permite identificarlo.

No obstante, la resistencia no empieza cuando ese aparataje aparece, ante lo cual el garrotero se hace a un lado, se independiza y prácticamente ni opina, siempre y cuando aquello no llegue a entorpecerle en su forma de vida, sino cuando pasa de ser ofrecido a ser vendido, de ser vendido a ser prescrito, de ser prescrito a ser necesario y de ser necesario a ser obligatorio, en una cadena inevitable de acontecimientos en la que una cultura y un conjunto de elementos determinados, que se supone están concebidos para garantizar el bienestar de ese individuo, son forzados en él.

Forzar, obligar, y finalmente esclavizar, son en sí mismos elementos de una cultura externa a la venezolana; resistirse, luchar y librar eso que se opone, son elementos intrínsecos a la cultura venezolana. Esta afirmación no encuentra sustento en la forma académica antropológica o sociológica, sin embargo se demuestra a sí misma históricamente, a través de todos esos referentes que una nueva forma de obligación y esclavitud ha ido borrando con el paso del tiempo, negando al venezolano un acervo cultural al que debería tener derecho de hecho y no solo de ley, de palabra.

Con esto, el Juego de Palo, que ha permanecido oculto durante décadas y que ahora sale a la luz con ánimos de difusión, arrastra una verdad que trasciende las palabras y que sin necesidad de nombrar a los referentes perdidos o de hacer hincapié en un nacionalismo artificialmente construido, se demuestra a sí misma a través del hecho, a través de la corporalidad.

La cultura venezolana, perdida o no, deformada o no, posee una forma natural de movimiento que está presente en el Juego de Palo, una forma recia, fuerte, astuta, ágil y grácil que da lugar a una estética que no existe en ninguna otra práctica y en ninguna otra expresión cultural. Hay a quien gusta llamar a esta forma de movimiento “estética de la resistencia”, y esto tal vez tenga que ver con que, al final, ha sido la lucha la que ha templado y formado el devenir venezolano, y en consecuencia, es la lucha y la forma de lucha la que da cuenta de “eso que se es”.

Ocurre que cuando el Juego de Palo es visto, cuando los garrotes chocan y son escuchados; cuando la *pasadita* se torna intensa, poniendo de manifiesto la entera peligrosidad del juego, reminiscencias del que mira, aún desconocidas para él, comienzan a moverse, a despertar, causando una atracción hacia eso que está contemplando, que si llega

a ser suficiente, hará que quede prendado de ella, ya de cuerpo, ya de espíritu.

Ocurre que ese aparataje sociocultural que se impone a la ciudadanía y que obedece a un modelo que no es autóctono, tiene tal efecto sobre el individuo: sobre todo en ese que ha nacido en épocas recientes y que ha crecido de la mano de la televisión por cable, del internet y del mercado de las prácticas físicas extranjeras; que ha sido, pues, desculturalizado, que contempla la práctica para subestimarla; porque no encuentra en ella el producto importado a cuya adicción ha sido forzado lenta y cuidadosamente; no encuentra en ella esas cosas que no son reales, esa espectacularidad, esa explosión, ese salto o esa maniobra que no solo son irreales, sino absurdas en tanto el cuerpo humano no es capaz de dar más que eso. Se habla, unos pasos más allá, de un individuo que a la larga se decepcionará de las otras prácticas que se le presentan de forma espectacular, y esto ocurrirá en el momento en que se encuentre con la penosa verdad de que tampoco esas prácticas son capaces de darle lo que tanto ha sido ofrecido por el cine y no acaba de llegar.

Finalmente, también ocurre que el individuo se ciñe a esas otras prácticas en la búsqueda de su propia identidad, y al no encontrarse de primero con un discreto y oculto Juego de Palo, se ajusta a eso otro con lo que no acaba de estar conforme. De hecho existe una necesidad, una búsqueda: el cuerpo pide, por sí mismo hacerse defenso en el momento en que se hace consciente de la peligrosidad del mundo y de que ninguna instancia externa puede realmente hacerse responsable de una vida que le pertenece a él.

Resistencia, sin embargo, no implica sustituir, no implica negar aquello otro, sino dar a cada cosa el lugar que le corresponde. Resistencia significa no dejar que otros elementos, que otras instancias, penetren e invadan algo que es propio, y no hay nada más propio que el cuerpo.

Es así como se hace evidente que quien logra por instinto pasar las barreras del aparato sociocultural que se impone a través del hábito de la sociedad del consumo; encontrar esa afinidad que tiene lugar solo cuando se tiene acceso a esas reminiscencias heredadas a través de la sangre: formarse, formar su cuerpo, hacerle despertar y desarrollar sus sensibilidades, que se ajustarán a una forma técnica, a una práctica y a un juego; comenzará a resistirse, a cuestionar, a retar y a lidiar con eso que es, de hecho, ajeno a él y que intenta invadirle; venciendo eventualmente en la contienda, vencéndose a sí mismo y encontrándole a cada

cosa el lugar que le corresponde, porque ahora está despierto, atento, consciente, y cuenta con las formas adecuadas para responder.

El cuerpo defenso

La formación en el Juego de Palo no solo es un proceso íntimo, ligado a las contradicciones y aciertos internos de cada aprendiz, sino que enfatiza en ello y lo hace explícito, indicándolo abiertamente desde las primeras etapas. Se dice que la técnica no funciona a menos que la disposición psicológica y emocional del usuario sea la apropiada, y esto es, de hecho, inequívoco.

Para quitarse un palo es necesario que el cuerpo quiera quitarse, pero el cuerpo siempre se ve condicionado por las disposiciones de ánimo. El repetitivo ejercicio de echar el mismo palo y quitarse de la misma forma –que se efectúa durante toda la formación del jugador y nunca se abandona– no tiene el solo sentido, el único objetivo de asimilar la forma de la técnica y desarrollar la precisión del movimiento o trabajar sobre los ritmos, la noción del ataque o de la respuesta al ataque, sino que coloca al aprendiz bajo una situación de exposición en la que eventualmente, ha de darse cuenta de lo que se siente y de lo que él siente como individuo. Básicamente, el cuerpo debe aprender a sentir y ser sentido, y a saber cuáles son las contradicciones, atropellos y reacciones internas que experimenta en situación de juego.

De allí que muchas personas puedan formarse en el juego y ejecutarlo, pero pocas se hagan jugadoras, y es que mientras la técnica responda a un esquema de estímulo y respuesta, de reacciones y de automatismos no se está jugando garrote, aunque así lo parezca. El movimiento defensivo y ofensivo es consciente y voluntario, no un producto de la repetición constante en la que el cuerpo aprende a hacer algo mientras que la mente se encuentra en otro lado, el jugador de garrote pone los reflejos y reacciones a su servicio y no al revés, pero más allá, encuentra un consenso entre cuerpo y mente que es lo que da lugar a eso que se llama cuerpo defenso.

Es exactamente eso: ponerse de acuerdo consigo mismo, encontrar un balance que surge de un arreglo y no de la subordinación de una cosa a la otra, o del sometimiento de una cosa o de la otra. El garrotero, en ese sentido, pacta con su cuerpo desde su mente, con su mente desde su cuerpo que despierta, con la técnica desde ambos, con el otro que juega

con él, con el maestro, con el alumno y con la comunidad; el Juego de Garrote es eso: un pacto que ocurre en todas las direcciones.

Para pactar todas las partes deben estar en disposición de pactar, y esa disposición se adquiere cuando finalmente todas esas partes ven el juego como una necesidad. Lo que se sigue de esto es que la mente declina todas esas tendencias a querer vencer, ganar, ser mejor que hacer daño. El cuerpo declina las tendencias a querer evitar el dolor a toda costa, a querer huir u obstruir el ataque del otro, a perder el control, bien para entrar en ira, o bien para venirse abajo en pleno juego, cuando recibe un golpe; y el cuerpo de las emociones declina las tendencias a molestarse, a sentir morbo de hacer daño, a rehuir las situaciones de enfrentamiento de cualquier naturaleza, o a buscarlas sin necesidad, a querer exhibirse y mostrar a los otros que sabe, o a andar confiándose de las relaciones sociales en todo momento.

Se declinan todas esas cosas, porque para que el juego tenga lugar y fluya, es necesario salir del “sí mismo” y entenderse con el otro que le está mirando a los ojos y puede ver todo lo que él es y está sintiendo. Es difícil para el aprendiz mirar y dejarse mirar a los ojos, más que por lo que el otro transmite con una fuerte energía, porque a nadie le gusta hallarse desnudo ante los demás, y se quiera o no, durante el juego la intención, pensamientos, emociones y disposiciones se leen claramente.

De otro lado, el cuerpo que quiere exhibirse, lastimar, huir, evitar el dolor, o ser mejor que, ejecutará en su juego las acciones de exhibirse, lastimar, huir, evitar el dolor o ser mejor que, y en consecuencia no estará en la disposición de jugar, que implica simplemente quitarse y echar el palo. Es en ese quitarse y echar el palo constante que el juego se desarrolla en el cuerpo y la técnica florece, haciéndose cada vez mejor, más recia, más rápida, más fuerte y más controlada también. Sin la disposición de juego no hay verdadero juego, y sin verdadero juego no hay mejora en el juego, con lo cual el que juega, tarde o temprano se estanca en una etapa y forma del mismo.

Es, así, muy difícil aquello de dar juego al otro, sobre todo cuando el otro está atrapado en sí mismo y pensando lo que sea que esté pensando menos lo que debe, interpretando mal toda la situación y arriesgándose con ello a salir fuertemente lastimado. Salir expuesto, largo y decidido, a riesgo de que el otro en su mal entender quiera aprovechar la forma de ese ataque para tomar ventaja y vencer, como si hubiese alguien a quien vencer que no fuese él mismo y sus vicios –dar juego, ofrecer al otro una manera de saber qué y cuánto se sabe para poder llegar a

establecer acuerdos durante la *pasadita*— es algo que solo puede salir de la disposición a jugar y dejar jugar. Quien no se expone, quien no logra dar juego, no ha superado ciertas contradicciones internas que le atraparán en un nivel de juego donde todo es acerca de dañar y evitar ser dañado, forzando al cuerpo a desarrollar una forma de juego que funciona, pero no todo el tiempo.

El que juega palo, palo lleva, esto es inevitable; el juego debe desarrollarse de menos a más en orden de poder fluir, durar y dejar a ambos jugadores emplear sus técnicas con distintos niveles de intensidad y fuerza. En la formación en el juego existen luego cantidades de técnicas peligrosas que son ya para emplear en eso que se llama riña, y que los maestros tienen a bien decir que es un solo palo. Esto resulta lógico desde que tal cosa como desarticular una extremidad, fracturar un hueso o matar a una persona no es algo que se pueda jugar; del mismo modo que un palo mortal tiene su trayectoria clara y no puede fallar; entonces el juego como juego debe encontrar límites de parte de quienes lo juegan y saben que matarse junto a otro es fácil y hasta hay técnicas para eso, pero jugar por tiempo indefinido, exponiendo y quitando el cuerpo, atacando unas veces para dar juego, otras para mover al otro, otras para castigar y otras para amenazar, es bastante difícil.

Ahora bien, aquello del cuerpo defenso no se desarrolla alcanzando los niveles de peligrosidad de la riña, sino jugando mucho y muchas veces durante la vida entera. Un individuo puede conocer técnicas mortales y no tener un cuerpo defenso; de hecho, la gran mayoría de aquellos que llevan prácticas de combate y defensa personal no tienen un cuerpo defenso, de modo que las técnicas aprendidas son solo conocimiento acumulado. Un cuerpo defenso sabe porque siente y siente porque sabe, y reacciona conscientemente y a la medida, nunca exageradamente; un cuerpo defenso se cuida, se salva, sabiendo escoger cuándo luchar, cuándo huir y cuándo evitar; pero esto lo sabe a través del juego, donde de tanto ver a los demás a los ojos, aprende a detectar la malicia en sus distintas calidades y manifestaciones, donde adquiere la agilidad para quitarse y atacar, la astucia para esperar y la picardía para engañar, exponerse y usar esa exposición como una herramienta a su favor.

Así, en el Juego de Palo se educa al cuerpo como lo que es: una unidad biológica, un ser vivo, despertando los sentidos, instintos y sensibilidades y enseñándole, a través de los acuerdos entre él y lo mental, a conducir tales cosas; a conducir sensaciones, emociones y disposiciones mentales en orden de que sumen y no resten; en orden de que el ser,

que se compone por todas esas cosas, actúe coherentemente en orden de proteger su vida. No se trata, pues, de un sentido de la agresividad, o de la pasividad, de la fuerza, suavidad, coraje o miedo; se trata de la conducción y administración de todas esas cosas dentro de un gran recipiente que las contiene: el cuerpo. Un cuerpo defenso no es más violento sino más prudente, tanto en el juego como en su conducción diaria. Un cuerpo defenso maneja las técnicas en lo físico, las relaciones en lo social, las reacciones en lo emocional y las voliciones en lo mental, siempre consciente de que cuchillo, garrote, agresividad, ira y orgullo son todos armas que mal administradas representan un peligro para quien las esgrime malamente, y a veces un estorbo a la hora de defenderse.

Todo esto se desarrolla, una vez más, en el juego donde golpear de más, con insolencia, implicará que un jugador más experimentado castigue, a veces grave y muy violentamente, al insolente; donde conducir mal las emociones y voliciones implicará un castigo físico y social que puede ir de menos a más; donde conducir mal las relaciones interpersonales implica la segregación del insolente de la comunidad que juega garrote; donde un mal uso del juego implicará que ninguno de sus miembros se disponga a jugar con él, que es otra forma de segregación en la que el insolente pierde al ser despojado de los medios necesarios para continuar mejorando, quedándose estancado, o más bien atrapado en uno de sus niveles. Para cuidar todas esas cosas, es decir, para cuidar la vida, no solo como bienpreciado, sino como cualidad manifiesta, es necesario un constante estado de aguda y bien desarrollada alerta que permita a quien vive saber dónde está a cada momento. El cuerpo defenso no solo salva la vida ante el peligro de una mano armada o de un fenómeno peligroso que ocurre en un momento determinado, sino que salva al orador de sus errores, al que debate de proporcionar una respuesta incorrecta, de dejarse arrollar por el discurso de otro, o de meterse en una discusión imposible; también permite al hombre de familia administrar esa pequeña empresa, al transeúnte percibir los signos de lo que ocurre en la calle, o al campesino detectar los peligros de una sabana donde no hay farmacias donde comprar los remedios, para pequeñas y grandes cosas que pondrán sin duda fin a su vida. En ese y en todos los sentidos, el jugador de garrote en rigor, y no así el que solo practica e intenta jugar, es coherente, está obligado según el juego en su cuerpo y el cuerpo en el juego, a ser, sin más, defenso.

El cuerpo acompañado

Del Juego de Garrote se dice, y quien no lo diga no lo conoce, que es un duende que se escondió en el Tamunangue, disfrazado de bailarín, para sobrevivir su extinción inminente, como de hecho lo hizo hasta el tiempo presente. Se habla de él no como una disciplina, ni como un arte, sino como un algo, como una entidad que acompaña al jugador durante toda su vida, siendo que, si este es muerto violentamente por imprudencia o falta de pericia, será porque el duende le ha abandonado.

En ese sentido, el juego está tan, pero tan vivo, y es tan en verdad un “duende”, que quien juega sin saber mucho, pero juega mucho y durante mucho tiempo, acaba descubriendo todo eso que no sabe, como si alguien le fuese diciendo, poco a poco, los secretos al oído; como si el juego, ese duende, viendo el empeño del que juega, le premiase con técnica y habilidad que este último va probándose preparado para obtener.

El jugador creyente ofrece lo único que en su pobreza tiene, su cuerpo, en juego a San Antonio, patrón de los garroteros, y es así como en el Tamunangue se inserta el Juego de Palo. El jugador que además estrecha relación con eso que hay después del mundo, dice a menudo que él, u otro, juega acompañado; o lo que es más cierto aún: no lo dice.

Este misterio que incluye al duende, al santo y a la entidad que acompaña no es susceptible de ser diseccionado por la ciencia, y se aprende y desmantela poco a poco ante quien simplemente presta atención y aprende lo que sin palabras debe ser transmitido. En ese sentido hay jugadores creyentes y no creyentes, con un mayor o menor sentido espiritual, que atribuyen el acompañamiento a una cosa o a la otra, pero que concluyen por una vía o la otra que al jugar ya no están solos.

Se habla de esto porque el campesino, tal y como se muestra en la literatura venezolana, no cree o descrea, sino que habla con propiedad de ciertas cosas como se habla del árbol, del atardecer y de la faena. Exista o no, el espíritu es el espíritu, y exista o no, un duende es un duende, y sin sentarse a verificar la validez de una cosa o de la otra, el hombre sabio aplica en su devenir las cosas que aprende de lo que escucha y vive, sin poner la racionalidad por encima de la funcionalidad.

Del mismo modo para el que aprende a jugar la validez de las cosas existe en el hacer, y sentarse a cuestionar algo que simplemente ocurre constituye una pérdida de tiempo. El garrotero habla del juego que tiene,

del juego que él, ella, o el otro tiene, sabiendo muy bien que hay un factor de existencia del juego como algo adicional al cuerpo que juega.

Ciertamente el que juega, juega, y a jugar se enseña y se aprende, como también pasa que alguien comparte su juego con otro, o le aprende el juego al otro, pero nunca se habla de que se sabe jugar más o menos, más bien hay un juego que se tiene, que acompaña a ese que le da uso, manifestándose a través de su cuerpo, como si entre dos entidades, jugador y juego, existiese una simbiosis, un pacto, nuevamente, que permite al juego existir y al jugador cuidar su cuerpo y su vida.

No existe una forma científica de demostrar esto, pero así es como funciona y así es como ha funcionado desde que se tiene conocimiento de eso que se llama juego. Un aprendiz que no estrecha lazos con el juego, que no llega a un acuerdo y que no pacta con él, no se hace jugador; un aprendiz que no se apropia del juego, no sin antes permitir que el juego se apropie de él, no se hace jugador.

El maestro Mercedes Pérez decía que el Juego de Garrote es un pañuelo que uno se echa al bolsillo y no lo muestra sino cuando lo va a usar, y que uno no sabe si más adelante ese (el juego) es su amigo o su hermano. Así, es evidente que quien comparte el juego no lo hace y nunca lo ha hecho por deporte o por algo más que no sea el deseo de dotar al que se enseña con algo más, de darle un acompañante que le cuide, que salga por él cuando le necesite.

Comprobable o no, válido o no, así es como funciona y como se percibe el juego; y si en su práctica esa relación, ese pacto entre jugador y juego, no tiene lugar, el juego no rinde, no ayuda al aprendiz, tal vez porque al ser percibido como algo muerto, como un concepto, como un sistema, que es algo mecánico, y no como eso que es, cuyo nombre, de hecho, podría ser cualquiera, ya duende, ya juego, no alcanza a manifestarse en el cuerpo orgánicamente, como algo vivo que sale de las entrañas y que involucra cada faceta y cada célula del cuerpo, que es sensible y que también está vivo, que está presente, acompañando a ese cuerpo que juega.

El cuerpo que juega

Garrotero no es quien conoce y domina todas las técnicas con que se juega, sino el que comprende el juego en distintos niveles de profundidad, y sabiendo lo que allí ocurre cada vez hace correcto uso del lenguaje que él implica. Se habla de códigos y malicias que se dan en

torno al intercambio de golpes y quites que un par de personas llevan de menos a más y finalmente a menos, elementos sin los cuales ambos llevan palo por no estar prestando atención al otro y leyendo su intención, anticipándose a su ataque sin adelantarse en el quite.

No obstante esos mismos códigos y malicias son los que se manejan en todos y cada uno de los escenarios diarios de cada miembro de la sociedad, siendo el juego, en ese sentido, más retador y más difícil desde que, a diferencia que en el resto de las situaciones diarias, el recurso verbal está prácticamente ausente.

Juego, más adelante, no es solo ese intercambio de violencias correctamente administradas y picardías inteligentemente formuladas, sino cualquier interacción entre dos personas que están conscientes de la presencia del otro y de la atención que, discretamente, ese otro le está prestando. Juego es un cortejo, una enemistad, una curiosidad, una exposición, un ocultamiento de intenciones y un riesgo, y tal y como cuando se trata de los palos, en el devenir social hay entrada, hay salida, hay propuesta, pregunta, respuesta y quites que demuestran la pericia del que juega.

El garrotero sabe que todo lo que es Juego de Palo es social y todo lo que es social es Juego de Palo, rigiéndose por las mismas reglas, implicando los mismos riesgos y las mismas precauciones, de modo que quien es imprudente con la palabra lo es con el palo y viceversa, y que cada quien juega como es y es como juega.

Se encuentra así, que tal y como en lo social, el Juego de Palo posee distintos mecanismos de regulación que van desde la educación de la mano hasta la palabra misma, pasando por distintas formas no verbales en que dos personas pueden entenderse. Ocurre, por ejemplo, que cuando los niveles de intensidad alcanzan límites muy altos a los que no se desea llegar, uno de los jugadores sale, propone un movimiento conocido por el otro que lleva a una línea (secuencia de movimientos frecuentemente usada durante la formación) que permite a ambos decirse “ambos hablamos el mismo idioma” o “no somos enemigos”.

Ocurre que instintivamente uno o ambos jugadores busquen la línea dentro del juego para aplacar los ánimos o reducir el nivel de peligrosidad dado por los palos amañados sin necesidad de disminuir el nivel de intensidad y vigor con el que están jugando. También ocurre que ambos se separan, y rodeándose mutuamente mientras hacen molinetes que significan estrictamente amistad y no otra cosa, se airean un poco y vuelven al juego con prontitud.

El devenir social funciona exactamente igual, y es que en raras ocasiones la palabra usada directamente es el método de elección de un individuo para regular una situación en la que se ve involucrado con otro. El uso directo de la palabra, al menos en la cultura venezolana, es considerado “falto en tacto y en pericia”, haciendo del intercambio social un juego en el que quien sabe, sabe, y quien entiende, entiende.

En ese sentido vale la pena rescatar que en la tradición venezolana los juegos infantiles se encuentran altamente cargados de códigos y de habilidades físicas; así, el juego de metras, el perol, el escondite, el vuelo de papagayos, policía y ladrón, entre muchos otros, son entendibles a través de la destreza física, pero no son ejecutables exitosamente si no se conocen y se manejan con pericia los códigos. El papagayo, por ejemplo, no basta con ser manejado en el aire con propiedad, el infante debe saber qué significa que uno se enrede con otro, cómo funcionan las cosas cuando ambos caen al suelo, quién reclama el papagayo del otro, quién está invitando, retando, quién está evitando el encuentro, admitiéndose vulnerable.

El Juego de Palo no se escapa de esta cualidad, siendo un juego para hombres, para adultos, que pone en evidencia cuán útiles son los juegos infantiles en una primera etapa, y dejando en claro que todos los juegos de corte tradicional operan sobre el sustrato físico y psicosocial, preparando al individuo para conducirse apropiada y exitosamente en el devenir social.

Es, pues, el cuerpo que juega uno que entiende de todas las formas de comunicación, y que sin necesidad de estudiar aquella famosa estadística que comenta que el setenta por ciento del lenguaje es estrictamente no verbal, reconoce la necesidad de cuidar y arriesgar a la vez, y cada vez, su integridad física y no física en orden de dar juego y jugar, de manejarse una y otra vez en un intercambio tan difícil y áspero como es el intercambio personal.

No se quiere decir con esto, sin embargo, que el Juego de Palo, o los juegos infantiles que le preceden, tengan como objetivo formar al individuo en el manejo de códigos y formas que más adelante le servirán como plataforma para sus relaciones sociales; tal cosa, como muchas otras cosas, como las condiciones físicas que se adquieren, como los reflejos, como la astucia, como la picardía, son consecuencias, recompensas que el juego otorga a quien juega con atención y dedicación. El fin del juego es el juego, es quitarse y echar el palo, es jugar, tal y como el fin de lo social es primordialmente lo social.

Existe, evidentemente, un puente entre el juego y lo social que asemeja una cosa a la otra, dando cuenta de que la destreza física no sirve para nada sin el factor humano. Siendo que para salvar la integridad física es requerida la anticipación, y que para anticiparse se requiera saber leer e interpretar el lenguaje del otro, y que para leer se requiera una sensibilidad que solamente puede ser desarrollada a través del jugar, el cuerpo que juega se describe en términos de capacidad, de destreza, y no de moralidad. Esto no significa que el garrotero sea un ser inmoral, sino que la moral no le sirve, como al ciudadano contemporáneo promedio, como una muleta con la que suple malamente la carencia de habilidades físicas y sociales; el garrotero, en este sentido, aprende a dar a cada cosa el lugar que corresponde, y a incorporar en cada uno de ellos las cosas que sabe muy bien que le hacen falta.

Se dice que cada quien viene buscando al Juego de Palo por distintas razones, ya sea por debilidad física, por aprecio a la tradición o por casualidad, mas la respuesta del juego es siempre la misma, y es que tal vez el planteamiento desde el que las necesidades del aprendiz surgen es uno solo.

Desde allí, desarrollo personal es un término que tiene que ver con la construcción de la capacidad humana para existir sobre todos y cada uno de los escenarios que frente al individuo se plantean día a día, y es que todos ellos van a exigir de él una cuota de habilidad que se enraíza en distintos sectores, y que, como en el Juego de Palo, se expresa en la técnica, en la forma física, en la forma estética, en el efecto de la acción, en el recurso lingüístico corporal y verbal y, finalmente, en las preguntas, respuestas y rebatidas constantes, propias del intercambio social.

Una vez más, se resalta que objetivo y consecuencia no son la misma cosa, y que el Juego de Palo, sin requerir la intención de impactar enormemente sobre el desarrollo personal del individuo, impacta sobre ello, del mismo modo en que el nivel natural de desarrollo personal e inteligencia de un individuo va a impulsar en mayor o menor grado sobre su formación en el juego. Así, lo que se quiere destacar en esta idea es que el juego y lo social son mutuamente inextricables, y en su desarrollo no operan uno sobre el otro, sino conjuntamente.

Comprender este puente entre una cosa y la otra propone un reto al que pocos están acostumbrados, y que no es otro que el de manejar dos o más variables al mismo tiempo. En lo referente a lo humano todo se construye conjuntamente y todo se afecta mutuamente, requiriendo del espectador que observe el funcionamiento del todo y no de sus partes

por separado, en orden de apreciar el modo en que realmente funcionan las cosas.

El juego es social y lo social es juego, de modo que el cuerpo que juega es físico y social y funciona en todos los escenarios de manera indiscriminada; dicho de otro modo, para el organismo humano no existe diferencia entre Juego de Palo y trato social, siendo cada caso una manifestación de un mismo elemento. Evidentemente, las mejoras logradas en una implican mejoras indirectas en la otra, y si hay algo que puede atribuírsele a la figura del garrotero, es que en algún punto de su experticia y proceso de maduración, llega a homologarlas, haciendo que toda diferenciación se desvanezca a nivel consciente, es decir, voluntariamente y encontrando la forma más pura de coherencia en el hacer.

Coherencia, sin embargo, no quiere decir perfección, sino correspondencia entre las partes que conforman a un discurso, y siendo que ser social compone en sí mismo un discurso que emplea todos los niveles del lenguaje, el Juego de Palo arrojará toda suerte de peculiares y coherentes individuos que, para el agrado o desagrado de quien tiene la suerte de cruzarse con ellos, juegan como son, y son como juegan.

Un solo juego

No hay que estar de acuerdo en el discurso, ni tiene que haber un solo discurso, el Juego de Palo es una cosa y todas al mismo tiempo, una variedad, un discurso, muchos discursos, muchas experiencias, muchos maestros y muchos jugadores que hablan de muchas cosas que al final se escriben con pisada, mirada, cambio de mano, con malicia, engaño, sinceridad y exposición, y es en esa riqueza en que todos los caminos y maneras terminan en un mismo lugar, en el cuerpo y en el ser defensos, que se descubre esa verdad en la que los desacuerdos se acaban: el juego es uno solo y el cuerpo es uno solo.

Existen dos categorías que generan la cualidad más valiosa de un juego visto desde afuera, ellas son: fundamentos y estética, que dan paso a la cualidad de la caracterización. Se habla de un juego caracterizado cuando los elementos propios sobre los que se funda la formación están presentes, dando lugar a una manera muy específica de moverse en los jugadores y de ocurrir del juego.

Cuando el palo esta echado de otra forma que no es la que en técnica (palo vaciado) se anuda con el quite en el cuadro (circular o cruzado), que permanece en un mismo lugar (no se riega) porque ambos

jugadores se están mirando a los ojos, cuando ese palo es sincero y va con decisión al cuerpo del otro, cuando las posturas llevan el perfil y salen (al quitarse) hacia dentro, hacia la espalda o el frente del otro, cuando en lugar de obstrucción de los movimientos y del flujo del juego hay quites y respuestas, y cuando hay exposición de los cuerpos (dispuestos a responder ante el ataque del otro), cuando hay riesgo, apuesta y reto que hablan de un juego y no de una mera dinámica de defensa personal, se habla de un juego caracterizado.

No es que en el juego, más adelante, no se admitan ciertas maneras de echar el palo y de defenderse, o que ciertas astucias y maniobras no tengan lugar, es que tales cosas, que resultan adicionales y no centrales, no llegan, en un juego caracterizado, por falta de pericia o de habilidad de los jugadores, a sustituir los elementos que resultan fundamentales, como si se tratase de una muleta con la que se suple la falta de nociones y maniobras básicas que se añan a las formas esenciales del juego; más bien, las adiciones personales, que el jugador va descubriendo con el tiempo y el jugar, se admiten como complemento de todo lo demás para dar a esa forma caracterizada un ajuste personal que hace del juego de cada quien, el juego de cada quien.

En este sentido se habla de “estilos de juegos”, que son formas que teniendo su origen en distintas regiones y siendo enseñados de la mano de distintos maestros con diferentes trasfondos sociohistóricos, adquirieron distintas características que les hacen visualmente diferenciables. Más que estilos el nombre que deben llevar es el de “juegos”, porque constituyen repertorios enteros de movimientos, ejecutables según unas pautas fundamentales que adquieren la forma de intercambio y no de eliminación.

No obstante, todos los juegos poseen una raíz común que se expresa con facilidad en sus fundamentos: independientemente del “juego” que sea, del “estilo”, todos los juegos se mueven “en el cuadro” denotando una forma de pisada y desplazamiento, todos los juegos demandan la mirada a los ojos del otro, todos los juegos emplean la ambidestreza como cualidad natural, todos los juegos echan el palo y se quitan, empleando por lo general palos completos, vaciados, sinceros que van al cuerpo y solo al cuerpo mientras que el otro se quita hacia dentro, buscando la espalda o el frente, el centro, la salida que le pone en situación de atacar para que el otro se quite entonces, todos los juegos marcan un ritmo que se puede percibir con el sonido de los pies y de los palos, ya chocando,

o ya zumbando con fuerza en el aire que el cuerpo del otro, que ya no está allí, ha dejado.

De esta manera, independientemente del juego que se tenga, un jugador puede jugar con otro, llegando a entenderse rápidamente con el otro, ya sea para mantener cierto ritmo e intensidad en el juego, o para enemistarse y escalar a un nivel de riña en el que el resultado puede ser la vuelta a algo menos fuerte, producto de un acuerdo mutuo, o de un apaleo de uno, pero generalmente de los dos, que rápidamente les hace entrar en razón.

Fundamentos hay muchos, y niveles de profundidad en ellos también hay, y esto es lo que vincula esta parte del presente documento con la próxima, pero es importante tener en claro que todo juego, todo “estilo”, toda forma y dinámica aunada al Juego de Garrote entra y sale por la misma puerta y se rige por los mismos exactos fundamentos, sin los cuales la técnica deja de funcionar, perdiéndose en el movimiento, y el juego no es posible de ser ejecutado, ni para jugar, ni para luchar a muerte si fuese necesario.

Dentro del juego puede haber muchos discursos, muchos acuerdos, desacuerdos, muchas formas admisibles y maneras de interpretar todo lo que ocurre; más allá de los “estilos” pueden haber modalidades, herramientas: se puede jugar el palo, el cuchillo, el machete, se puede jugar el garrote en una mano y el cuchillo en otra, se puede incluso jugar la mano desarmada. Más tal cosa como un juego sin fundamentos no existe, no se puede jugar sin fundamentos, ni se puede ser jugador, garrotero, defensor, sin fundamentos; de allí que el juego tenga vida, forma y voluntad propias, y de allí que no exista más de un Juego de Garrote venezolano.

El factor lúdico

Se habla de un juego caracterizado cuando se hallan, no solo por referencia visual, sino también práctica de los ejecutantes, los elementos esenciales entendidos como pisada, mirada y cambio de mano. Toda la técnica empleada en el Juego de Palo toma estos elementos como raíz, pudiendo desarrollarse y fluir constantemente, desplegándose o replegándose sobre sí misma, y haciendo posible una dinámica performativa duradera, no limitada a la ejecución técnica y finalización del otro, sino sujeta a un hacer constante que permite el manejo de distintos niveles de intensidad y maneras de usar los recursos que se tienen.

Como la técnica se desprende de estos elementos y al mismo tiempo se aúna a ellos, vale la pena rescatar que estructuralmente, el juego se concibe como juego para la práctica, pero como forma de lucha en batalla y no en duelo para su aplicación bélica. Esta idea se sustenta en que, primeramente, en la historia el Juego de Armas figura como la forma de lucha empleada en batalla, bien sea que los referentes históricos y literarios no provean un registro fiel para la academia, o que sí; luego, un análisis táctico-estratégico de la forma técnica del juego, hace que esta se justifique a sí misma, es decir, el hecho de rodear y alcanzar al otro, quedando posicionado para ejecutar otra técnica en la misma o en otra orientación y dirección, se muestra pensada para enfrentar a más de un agresor y llevarle a término rápidamente. Más adelante, la ausencia del carácter de duelo en la práctica, aunada a la necesidad y énfasis en la cualidad lúdica que permite ejecutar las técnicas incontables veces durante un tiempo indeterminado, sin depender del ejercicio repetitivo, sino de los planteamientos de situaciones que se van haciendo entre ambos ejecutantes, hace posible el ejercicio de ambas, la técnica y la actividad de lucha por periodos prolongados, y al estar esa práctica despojada del vencer y ser vencido, para dar paso al hacer, corregir, resistir y manejar estados de ánimo y niveles de presión e intensidad física y psicológica, al igual que al mantenimiento de estados constantes y permanentes de alerta (cuerpo defenso), se da cuenta de una firme preparación para el combate que, sujeta o no a la consciencia del periodo histórico que el individuo está viviendo, funciona, preparándole para ello.

Evidentemente, la noción del combate o de la batalla, malformada por las tendencias comerciales y los aparatos mediáticos, no tiene relación alguna con la invencibilidad, y mucho menos con un perfil psicológico especializado, al menos no desde la perspectiva histórica venezolana: combate o batalla, más bien, van a estar sujetos, desde las bases táctico-técnicas del Juego de Garrote, al tirar, quitarse, esperar y castigar, que da cuenta de una forma de cuidado y autopreservación que concibe y tiene en alta estima la fragilidad humana, y la emplea para librar la propia vida y arrebatarse la del otro en caso de ser necesario.

Se aclara así que el factor lúdico en el juego tiene que ver con la práctica y no con lo lúdico en rigor en un primer momento, no siendo por esto un elemento descartable (más adelante sí adquiere un rol central, pero para que ello ocurra es necesaria cierta experiencia y entendimiento). El factor lúdico también ha permitido la pervivencia del juego en distintos contextos, posibilitando la adquisición de los recursos que lo componen

por parte de distintas generaciones que no necesariamente contemplan el factor bélico dentro de su panorama sociohistórico, de cualquier modo preparándole para enfrentarlo.

Al mismo tiempo, el factor lúdico no solo facilita la práctica sino que, al emplear de manera inextricable los elementos sociales, hace del juego y de sus fundamentos técnicos algo sujeto al desarrollo social de los ejecutantes: llama y fuerza a la comunidad a través de una serie de elementos cohesivos que se van dando espontáneamente en la medida en que el aprendiz se va formando, y una vez que se tiene, en un mismo patio o aisladamente, un grupo de individuos formados en el juego que se conocen entre sí y encuentran una identidad común, se configura, directa o indirectamente una comunidad.

En períodos de guerra y enfrentamiento, en el caso venezolano, la comunidad juega un papel esencial como arma: históricamente, los grupos de peleadores bien formados en juegos de armas y unidos a una misma causa, cohesionados entre sí por el juego y los nexos filiales (artificiales o naturales) a los cuales la adquisición y el legado del juego están íntimamente ligados, han demostrado ser más eficientes y sólidos que cualquier otra configuración de grupos de combate en los que estos nexos deben ser forzados en los participantes con un alto riesgo de que no se logren.

En este sentido, el Juego de Armas se ha probado ambivalente, haciendo del jugador un individuo que opera a nivel social (comunidad) y a nivel técnico para ambas cosas, guerra y paz. Pareciera que ha sido la fuerza de la casualidad, pero también pareciera que ha sido pensado e introducido inteligentemente en su diseño, el encadenamiento entre fundamento, técnica, factor lúdico y factor social, mas sea que el juego en toda su riqueza y funcionalidad haya sido una construcción completamente deliberada, o sea que haya sido producto de la casualidad sujeta a un mestizaje étnico, social e histórico, es fácil de probar en su ambivalencia (bélico-lúdica), fuera de toda referencia histórica, fuera de toda forma académica, bastando solo su práctica y su observación constantes y prolongadas para no solo llegar a ello, sino también comprenderlo.

IV. LOS FUNDAMENTOS DEL JUEGO

Primer fundamento: se juega el cuerpo, no el palo

En general, el Juego de Armas tiene lugar desde una cadena de ataques, quites y defensas que van variando de acuerdo con la herramienta utilizada, pero que en su raíz técnica parte de, y emplea, una serie de principios que le dan eso que se ha llamado caracterización, no solo a nivel visual, sino que a nivel funcional diferencian enormemente el juego de otras prácticas. En este sentido, la raíz táctico- técnica-estratégica del Juego de Armas, siguiendo las frecuentes palabras del maestro Danny Burgos, se expresa así: atacar, defender, esperar y castigar..., o, tirar, quitarse, esperar y castigar....

A partir de allí, vale la pena analizar el modo en que el juego ocurre, y hallar que el que tira es el cuerpo, que emplea palo, cuchillo, machete, o nada, lo que se quita es el cuerpo, el que espera es el cuerpo y el que castiga, así como el castigado, es el cuerpo, siendo lo que se apuesta y expone la misma y exacta cosa que lo que se usa para poner en marcha la apuesta y para obtener la recompensa; en suma: se llama Juego de Armas, pero lo que se juega es “el cuerpo”.

Palo, cuchillo, machete..., lanza, mandador, apoyo..., todas ellas son excusas del juego que brindan alternativas, modalidades y abren al instrumento del juego posibilidades y habilidades que varían, pero que se enraízan en un mismo sitio y obedecen a los mismos principios. Así, conocer la destreza del palo, sumada a la destreza del cuchillo y la del machete, va brindando al jugador mayores ventajas, estando el que adquiere mayor cantidad de destrezas mejor preparado que el que menos; pero es importante considerar que esto no se debe y nunca se deberá al arma, sino al cuerpo que se nutre de las distintas destrezas, conocimientos y técnicas, y se hace mejor porque adquiere otros juegos, porque tiene algo que otros no.

De esto se desprende también que cada juego no es ni puede ser un calco del anterior, siendo el Juego de Palo distinto al del machete y al del cuchillo, y siendo estos dos últimos distintos entre sí, y distintos del juego que sin nombre se ejecuta a mano vacía, y que repleto de peligrosas técnicas que no tienen manera de ser jugadas, poco se hace en comparación con los demás.

Cada arma lleva consigo un nivel de intimidad que cambia la dinámica entre ambos jugadores, de modo que el palo, sin deslindarse de

su alta peligrosidad, brinda un mayor nivel de confianza con relación a las armas con filo, y el cuchillo se encara con un nivel de intimidad que supera a los otros dos, no siendo más o menos peligroso, solamente más íntimo.

Esto se encadena en parte con el hecho de que es el cuerpo lo que se juega y lo que se protege, y ya que la cercanía es algo que propone un riesgo con relación a la premisa del juego, que es cuidar y salvar el cuerpo y la vida, al punto de hacer del propósito de ese cuidado que no sea tocado ni un pelo, para el jugador que desconfía del otro será siempre preferible lo menos íntimo, guardándose las otras prácticas para efectuar con aquellos que son compañeros y amigos, y ocultando tales destrezas de la vista de todos, de manera que llegada la riña o la muerte inminente a manos de un hombre armado, se pueda echar mano de recursos que para este serán desconocidos.

De otro lado, históricamente el palo se ha preferido como arma campesina, caso que no es el de los periodos de guerra donde la lanza y el machete jugaron un papel protagónico, y es que el palo permite castigar, malograr y vencer al otro, si ese fuese el caso de necesidad, teniendo un mayor control sobre la variable de llevarle o no a la muerte. El palo también abre la posibilidad a los aspectos más lúdicos del juego, dando lugar a menores accidentes y malos entendidos entre miembros de una comunidad, cuyos códigos sociales y maneras de proceder y concebir el mundo y las relaciones humanas resultan sutilmente estrictos, y difíciles para quien no conoce.

Ahora bien, al jugar resulta difícil y requiere cantidades ingentes de tiempo, práctica, juego y experiencia; comprender no a nivel teórico, sino orgánico, es decir, hacer que el cuerpo entienda y aplique en su hacer este primer fundamento, entendiendo el palo como una excusa del juego y haciendo del cuerpo el recurso y medio principal de toda acción, y más adelante, del palo, de las técnicas mismas; recursos que emplea con voluntad para continuar jugando.

Cuando el arma se convierte en tótem, lo cual ocurre con la mayor de las frecuencias, las sensaciones de seguridad, de peligro y de peligrosidad, que deberían residir en el cuerpo, se llevan fuera y se insertan dentro del arma, la propia y la del otro, haciendo del jugador, que de pronto queda desarmado, una víctima.

Esto se prueba dentro de las prácticas mismas que dan lugar a la formación, dentro de las que prima la de los quites o registro en las que el maestro echa los palos por tiempo, con velocidad, fuerza, intensidad

y blancos, todos indefinidos, al aprendiz que no solo se halla desarmado, sino que debe procurarse, a fin de no ser fuertemente castigado. Evitar el uso de desarmes y técnicas que puede dominar, porque resulta irrespetuoso su uso no autorizado explícitamente por parte del maestro. Entre las cosas con las que esta práctica dota al aprendiz se encuentra aprender a no depender del palo, de la herramienta, y comprender que el que se quita y el que emplea los recursos es el cuerpo.

Internalizado este fundamento lleva al jugador a ser “fácilmente desarmable”, y a desarmar con facilidad al menor descuido, a continuar el juego si se ve despojado del arma, y a emplear mucho más que la herramienta durante el juego, logrando una independencia entre los recursos físicos que da lugar a una completa “ambidestreza”, a una mayor variedad de recursos en el uso del palo, y a un juego prácticamente impredecible en el que llueven cachetadas, puñetazos y palazos de los que el otro debe cuidarse muy bien, pues el peligro ya no se encuentra en el arma, sino en el compañero con que se juega.

En este sentido, el jugador experimentado llega a entender que a veces el palo hasta estorba, y ni hablar de cuán difícil es jugar con un arma en cada mano, y es que recursos para defender y castigar al otro siempre habrán, lo importante es quitarse, salvar el cuerpo.

Así, el propósito de esta comprensión no es directamente desarrollar un juego peligroso, sino acercar al jugador a la naturaleza más íntima del juego, no siendo un elemento adicional que permita completar un juego ya estructurado, sino el juego en sí mismo, explicándose y mostrándose tal y como es para que el aprendiz le conozca, le entienda y se haga con él.

Segundo fundamento: juego sin triada no es Juego de Palo

La caracterización del juego es, simplemente, el resultado perceptible del afianzamiento de los fundamentos y técnicas durante la formación del aprendiz, que dan como resultado una clave corporal, una manera de moverse claramente identificable y fácilmente diferenciable de otras, que variando levemente de individuo a individuo logra tener tantos elementos comunes que al ser observada, quien mira, sabe que lo que ve es Juego de Palo y no otra cosa.

Sin embargo, la clave corporal no se afianza en lo absoluto en el factor estético, es decir, los jugadores de garrote no se mueven como se mueven por elección, sino, por el contrario, lo hacen como consecuencia de la práctica. La estética en la clave corporal va a ser el resultado del afianzamiento de una

técnica bien fundamentada, de manera que cualquier desvío en la raíz del juego implicará una descaracterización del juego y de la experiencia “performativa”, e incluso del resultado técnico de cada sesión de juego o *pasadita*.

La raíz, pisada, mirada y cambio de mano, obedecen a una serie de factores táctico-estratégicos que merecen tenerse en cuenta en todo momento de la formación, práctica y juego, de tal manera que el riesgo de perder alguno de aquellos elementos se vea reducido y la forma característica del juego, al igual que su funcionamiento técnico, no se pongan en riesgo en orden de facilitar el desempeño del ejecutante.

En palabras más sencillas si no hay pisada, mirada y cambio de mano no se está en presencia del Juego de Palo, pero, nuevamente, no solo porque la forma estética se vea deformada y no se reconozca nunca más ante los ojos del espectador, sino porque la dinámica del juego cambia tanto que se hace partícipe de otra forma técnica y otro funcionamiento ya no compatibles con el juego ni con el jugador en rigor, arriesgando al ejecutante, de una u otra forma a salir lastimado o a lastimar sin necesidad.

Sobre esta triada se construye la técnica en términos de entrada y salida, haciendo de la entrada el tirar y de la salida el quite, y llegando a confundir en la experticia los territorios de cada cosa a tal punto que ambas cosas llegan a ser ambas cosas.

Entrada y salida, a su vez, se construyen sobre la base del perfil, que no ofrece una guardia específica porque el Juego de Palo prioriza el quite por encima de todo lo demás, porque él es la forma en que el cuerpo se libra de todo daño, es la forma que se emplea en atención y en descuido, en todo momento y circunstancia, haciendo del carácter defenso el motor de la reacción y salvamento de la integridad física dentro y fuera del patio.

El perfil, la parada de perfil, no ofrece más o menos blanco para golpear, sino una postura desde la cuál es fácil, por un lado o por el otro, quitarse y rodear al atacante para castigarle por uno de sus flancos, pero por encima de todo, para quedar en una posición y dirección desde la que se puede, nuevamente, efectuar el quite y salir.

En este sentido, como guardias se entiende en Juego de Garrote a las paradas comunes y formas de llevar el garrote, cuando se camina de un lugar a otro o se está en una locación determinada; y es la guardia la manera en que, fuera de la situación de juego, el cuerpo defenso se

encuentra listo para quitarse o salvarse de los elementos peligrosos que por sorpresa o avisados pueden llegar hasta él.

Entrada y salida, desde el perfil, se emplean de una forma que agrupa a los ejecutantes en un mismo lugar, orientados por la figura dibujada (para los aprendices) en el suelo que, para ello, se torna necesaria, y se conoce como cuadro. El cuadro varía en los distintos juegos de palo que existen, pero siempre existe un cuadro, ya de cruz, ya un cuadrado, ya un círculo, todos indicando un centro y proporcionando una referencia en el movimiento para entrar y salir.

Del cuadro se desprende la forma de la entrada y salida, dando lugar a la pisada, manera específica del desplazamiento, ubicación y postura del cuerpo, a partir de la cual la forma del quite es posible al igual que la del ataque. Desde allí, se habla de “pisar en el cuadro”, “moverse en el cuadro”, “quitarse en el cuadro” y “salir en el cuadro”, haciendo siempre referencia al movimiento inserto dentro de la forma dictada por la figura que se dibuja en el piso y luego permanece en la intuición de los jugadores.

A la pisada, movimiento en el cuadro, se encadena el “cambio de mano”, que se desprende del hecho de que el quite se efectúa por cualquier lado y de que, al ser el cuerpo lo que se juega y no el palo, llega a ser indiferente con cuál mano se ataca o se defiende, y de esta indiferencia surge la necesidad de aprender a atacar, defender y quitarse, por cualquier lado y con cualquier mano. El cuadro plantea una circularidad en el juego, una ruptura con la linealidad del duelo que impone una lateralidad específica y con ella la predominancia de una mano sobre la otra (evidentemente la “mano hábil”). Después de cada quite el cuerpo queda en un perfil o en el otro, de acuerdo con lo que esté sucediendo convendrá tirar o defender con la mano que está atrás o con la que está adelante, conviene entonces que el repertorio se domine con ambos lados del cuerpo, pues la norma del hacer no la impone la lateralidad o la habilidad, sino la acción que el otro está tomando y la manera en que el juego mismo, la *pasadita*, está teniendo lugar. En el Juego de Garrote no hay derechos ni zurdos.

La mirada se inserta entonces, no como si al aprender se adquiriera un elemento y después el otro, sino solo en términos de explicación. Se mira al otro por dos razones: la primera, que la intención no está en el palo, que además de ser más rápido que la vista, se mueve de un lugar al otro confundiendo con facilidad a quien intenta capturarlo con la vista; la intención está en el otro, en cuyos ojos se puede percibir con

facilidad cuándo viene, con qué viene y hasta dónde pretende llegar, en ellos también se puede ver qué está sucediendo con esa persona en ese momento, cuál es el grado de intensidad de la *pasadita*, cuál es la connotación de esa *pasadita*; a la vez es posible transmitir mensajes con la mirada, es posible, pues, establecer una comunicación no verbal, que es esencial para el juego y para su forma. La segunda razón es que al mirar a los ojos del otro se adquiere una referencia fiable en términos de distancia y posicionamiento; mientras que el palo se mueve y el cuerpo se mueve, el otro, como unidad, se ubica en el lugar desde donde él percibe las cosas, y dado que él percibe con los sentidos, y principalmente con la vista lo que ocurre en el juego, donde sea que estén sus ojos estará él. Cuando se mira fijamente a los ojos del otro, cosa que es difícil de sostener continua e ininterrumpidamente durante todo el juego, se mantiene una relación de distancias entre ambos cuerpos, y al hacerlo, ambos jugadores, regidos por el cuadro en su movimiento y en sus ejecuciones, permanecen en un mismo lugar, moviéndose de una misma manera y logrando jugar sin perder el cuadro, es decir, jugar sin recurrir a la ruptura de una de sus tres raíces.

“Perder el cuadro” no es lo mismo, cabe destacar, que “botar el cuadro”, siendo el primer caso uno en el que la forma característica del juego se pierde o se ve interrumpida, dejando al ejecutante en desventaja ante el otro. El segundo caso es uno muy frecuente en el que el cuadro se mueve de lugar durante el desarrollo del juego, mas los jugadores no pierden su forma, sino que se ven levemente desplazados: como si la *pasadita* se moviera de un lugar a otro, como si el cuadro fuese arrastrado por el juego y los ejecutantes se vieran obligados a perseguirlo como adición a la dificultad intrínseca del juego, en orden de no perderlo y verse descompensados.

Cuando uno de los dos jugadores pierde el cuadro, se sale de posición y se ve obligado a deformar la técnica para defender o atacar, básicamente se hace vulnerable ante el otro porque, fuera del cuadro y en consecuencia perdiendo mirada, puede que logre parar uno o dos ataques, pero no tres ni más, y puede que logre atacar una o dos veces, pero no tres o más, ni con la precisión necesaria para atinar de un modo que no sea por suerte. Así, hacer que el otro bote el cuadro, o que rompa con una de estas tres raíces, constituye un fundamento estratégico del juego; es allí donde el otro se equivoca o donde, retando su manera de jugar, se le hace equivocar, que aparece el momento que siguiendo al tirar y quitarse se ha estado esperando, y es allí donde el jugador que ahora se

encuentra aventajado alcanza a castigar en rigor con el Juego de Palo, y no con su propia terquedad.

Tercer fundamento: un palo lo echa cualquiera

Las técnicas que conforman el Juego de Palo conforman un número limitado, que colocan la dificultad de ejecución en el juego mismo y no en su aprendizaje. Adquirir el juego no es difícil, sino permanecer en él y formarse jugador; se entiende que la complejidad no se encuentra en esos términos de ejecución, técnicas, sino en el entendimiento que se logra con el otro, ya para jugar, ya para vencerlo.

Ser jugador de garrote no comprende, así, conocer todas y cada una de las técnicas de todos y cada una de las formas y juegos existentes, aunque sin duda la vastedad de una técnica bien aprendida y practicada será de utilidad en su hacer. Lo que hace a un jugador de garrote es la experiencia por la que atraviesa en su formación y el carácter significativo de esta, de manera que la gran dificultad y lo que hace ardua la formación no es la estructura de la ejecución (que sin duda va adquiriendo distintos grados de dificultad en la medida en que se abordan las distintas materias del juego), sino en la complejidad de las distintas etapas y experiencias íntimas y personales que cada quien va enfrentando en la medida en que va aprendiendo.

Nuevamente, la dificultad en la formación no está en la dificultad técnica, sino en la dureza de las experiencias internas; lo que hace a un jugador de garrote en rigor no es la variedad técnica que conoce, sino el entendimiento de ellas a través de su formación; y, finalmente, el juego es fácil, lo difícil es jugar.

Se enfatiza en esto porque es fundamental reconocer que garroteros se han conocido con técnicas variadas o limitadas, con este o aquel juego, o con este y aquel juego, y de hecho, en determinado periodo de la historia del juego se acostumbraba a jugar con otros para intercambiar técnicas, a ver si jugaba, a ver si algo le aprendía. Así, juegos tan ricos y variados como pueden existir hoy son producto de juegos que se han ido acoplando unos a otros, dando lugar a compendios enteros de técnicas y materias a abordar en la formación que complican, por supuesto, la ejecución del juego mismo, pero que le brindan solidez y variedad a eso que malamente llaman estilos.

“Un palo lo echa cualquiera, sea simple o complejo, vaciado, repetido, amañado...”. El palo, ese que está cargado de intención y que

sabe exactamente cuándo, cómo, dónde y con qué intensidad va a golpear; sabiendo incluso si el otro, en su habilidad, sabrá quitarse o no, y sabiendo si el propósito de ese palo es hacer que el otro se mueva para pegarle uno más definitivo, ese palo cargado de estrategia que sabe si se va a convertir en otro recurso, en otro palo, o se va a extinguir allí, sea por el quite del otro o porque le alcanza, ese no lo echa cualquiera.

Viniendo del garrotero en rigor, que juega lo que tiene, mucho o poco, y sabe cómo jugarlo y hasta donde alcanza, y que sabe hacer a ese palo obedecerle y obedecer al principio de tirar, quitarse, esperar y castigar, que es muy distinto a cualquier otra estrategia y visión táctica abordada por unos y otros jugadores de garrote, un simple palo a la cabeza, echado con carácter y no necesariamente con fuerza excesiva, es más que suficiente, peligroso. No es lo mismo quitarse un palo cargado con todas estas cosas, que un palo que no se conoce a sí mismo y que no está seguro de si va a alcanzar o no, o de si fue buena idea echarlo o no; en este sentido, un palo no se lo quita cualquiera.

De la misma forma que el jugador de palo no se hace a sí mismo a través de la variedad, sino de su desarrollo interno, haciendo de la variedad un recurso del que puede o no echar mano, y que sin duda es altamente bienvenido, el maestro no se hace maestro cuando tiene muchos años en el juego, o cuando conoce mucho de él; así como un aprendiz puede pasar mil años ejercitando, practicando y jugando con mucha o poca habilidad, sin darse cuenta de lo que está ocurriendo y de lo que le está ocurriendo, o más bien, sin que le ocurran cosas a él, un individuo que sabe mucho del juego, que tiene mucho del juego, puede enseñar a otro la técnica y la forma, puede jugar incluso, y puede hacerlo sin darse cuenta de lo que está ocurriendo y sin que le ocurran cosas a él. Un jugador de garrote es uno que ve y entiende cosas, y que juega bien porque entiende cosas; un maestro de garrote es uno que ve, entiende y hace pasar cosas al aprendiz, y enseña bien porque hace pasar cosas.

¿En qué momento de la vida se tiene seguridad sobre algo? ¿Y hasta dónde alcanza la capacidad del cuerpo para seguir buscando sin encontrar y sin encontrar porque ni se ve, ni se escucha? ¿Se puede ver que no es que se jueguen los recursos, sino que se entiendan? ¿Se puede ver en algún punto que no es echar muchos palos, sino echarlos bien, sabiendo para qué, cómo, dónde y cuándo?

Un garrotero en rigor, joven, viejo, de muchos años, o de pocos, reciente, fresco, o imbuido en años de experiencia, ya maestro, o no maestro aún, conoce alcances y limitaciones y entiende, comprende con

su cuerpo, con cada poro y cada cabello qué, para qué, cómo, cuándo y cuándo no, y al comprender a cabalidad encuentra certeza, seguridad, y es allí donde aprehende el juego, lo captura, lo hace suyo para expresarlo a través de su cuerpo en movimiento.

Cuando la certeza llega el miedo continúa allí, pero ya es miedo, no terror, y al no ser terror logra decantarse en cautela, en agudeza y en astucia de un cuerpo que se protege a través de lo que percibe y utiliza y no a través de una voluntad ciega, un cuerpo defenso que se quita, ataca y defiende para cuidar al ser que contiene, a eso que se llama el ser defenso.

Es cuando esta apropiación ocurre que el juego se vuelve inextricable a quien lo aprehende, haciendo del garrotero en rigor uno que puede ser conocido, desconocido o reconocido, y al que francamente no le importa su condición, porque es su relación con el juego y su certeza lo que importa realmente. Ese garrotero es el que perdura y se hace maestro si se dispone a enseñar, no necesitando de nada más que de un aprendiz y un par de palos para comenzar a hacer pasar cosas que ya ha entendido.

Así, los años, la variedad técnica, la fuerza, la agresividad, la rapidez, la violencia, nada de eso cuenta si no ocurren cosas, pues al final, con la edad, con el tiempo, todo eso se va, obligando al maestro a regresar a lo esencial, a uno, dos, tres palos, que son los que maneja un cuerpo lleno de tiempo y carente de la espectacularidad de otros años, dejando simplemente a un hombre que sabe y que al saber tiene el juego, porque a fin de cuentas el juego es simple, difícil es jugar, y para jugar es necesario entender y nada más, porque en el cuerpo que entiende el juego fluye, como dicen los maestros: “sale solito...”.

Cuarto fundamento: la riña es un solo palo

Para quien pregunte, el Juego de Palo no es más real o menos real, sino más intenso o menos intenso. El juego es de verdad, como los palos, el cuerpo y el dolor son de verdad, de tal manera que sí es posible lastimar y llegar a ser lastimado con mayores o menores consecuencias que dependerán del grado de intensidad y el ánimo con que se esté jugando.

Existen, luego, prácticas que difieren unas de otras, y que preparan diferentes escenarios a los que el jugador de garrote se enfrenta, y es que, efectivamente, no existe tal cosa como jugar a la riña, como no existe que en una *pasadita* se quiera en un primer momento vencer al otro. A este respecto aparecen áreas grises que ofrecen a los jugadores numerosas oportunidades para confundirse, normalmente ligadas a las

contradicciones personales de cada uno que llegan a verse reflejadas en la experiencia de juego.

El juego, para empezar, ofrece distintas modalidades y maneras, siendo el juego a vista la más compleja y donde se traza la línea entre el aprendiz y el jugador. Jugar a vista implica tener dominio absoluto de las técnicas, muchas o pocas, que se hayan adquirido, de modo que, con lo que se tenga, sea posible abordar y manejar la experiencia de juego con la propiedad y firmeza necesarias para ello.

Según se manejen los códigos y se despliegue el comportamiento de los jugadores involucrados, el juego cambiará en su cualidad, yendo de menos intenso a más intenso, e idealmente y solo idealmente, regresando al principio antes de terminar. En su momento más intenso, la confianza entre jugadores permite el uso de recursos más y más arriesgados, y difíciles, sumando complejidad y peligro ante los cuales el jugador debe aportar certeza, propiedad y astucia.

Aún así, y aún alcanzado el más alto de los niveles de peligrosidad posibles, algo que normalmente se da entre jugadores que se conocen muy bien, el juego continúa sin ser riña, y esto es importante tenerlo claro. La riña es un solo palo, lo que significa que comienza y termina en la mayor brevedad posible, dejando como saldo uno o dos jugadores heridos de gravedad.

Ahora bien, la situación de juego puede convertirse en riña en tanto las contradicciones personales de los jugadores les obligue a salirse, por una u otra razón, de los parámetros lúdicos y tomar la decisión de anular a ese compañero que pasa a ser adversario, al cual claramente no se le puede dar la más mínima oportunidad, porque ya no se trata de un juego, sino de proteger la propia integridad.

A su vez, la situación de riña puede ser alcanzada, asomarse durante la situación de juego, incluso numerosas veces, y llegar a resolverse gracias a la pericia, astucia o suerte de los jugadores, volviendo a la cualidad inicial; es por eso que se dice que el juego y la riña van morochitos.

Juego y riña van de la mano, se acompañan continuamente, pero una cosa no es la otra; el juego puede, mal manejado, desembocar en riña, o también, dentro del juego, se pueden evocar elementos de la riña para añadir grados de peligrosidad, astucia y picardía a la situación, haciéndola, por supuesto, mucho más difícil de manejar, por momentos, y volviendo o no a la forma inicial, o tal vez lastimando no tan gravemente a los jugadores, eso también ocurre.

Más adelante, para reñir es necesario tomar una decisión relacionada con la ruptura del vínculo de complicidad entre los jugadores, se conozcan estos bien o no, lo que implica un abandono del carácter lúdico. Para asomar elementos de riña en el juego, por otro lado, como una llamada o tiradas amañadas, es necesario, en términos ideales, una total consciencia de lo que significa retar, molestar, provocar, agredir al otro, del riesgo que puede, en mayor o menor grado, acarrearle a sí mismo al convocar a la experiencia de juego algo que puede hacerla inmanejable, o simplemente avivarla en el mejor de los casos.

Dentro de la riña se incorporan una serie amplísima de técnicas y elementos que no son posibles de jugar: al reñir, el jugador se arriesga a ser alcanzado por palos amañados que alcanzan objetivos delicados, como una estocada a la cara, a un ojo, a recibir puñetazos, patadas, cabezazos, codazos, rodillazos, que también pueden aparecer en el juego, pero que aquí ya se ejecutan con otra intención; puede ser objeto de capturas, aseguramientos, torceduras, luxaciones, fracturas, estrangulamientos, barridos, batidas y lanzamientos, y finalmente puede ser objeto del uso de herramientas adicionales, como un cuchillo que estaba en la cintura, en la bota u oculto en algún otro lado.

Ninguno de esos elementos, nuevamente, son jugables sino meramente practicables, y nunca a cabalidad. Es ante su presencia que juego y riña se muestran diferentes, y es allí donde se entiende que la riña no se juega, sino que en el juego, en ocasiones, se pueden asomar elementos de riña, siempre a riesgo de que la situación se vaya de las manos.

Existen, luego, acuerdos en el juego que varían según el carácter, personalidad y trasfondo sociocultural de cada jugador, ante los cuales es necesario el desarrollo de la malicia y otras habilidades perceptivas que permita a cada quien saber con quién y con qué está jugando. Para algunos jugadores del empate hasta la punta del garrote es juego y del empate hacia dentro (brazo y cuerpo) es riña, de modo que con facilidad pueden ofenderse al ser manoteados, o simplemente tocados; para otros la distinción se encuentra entre la cara interna (el frente del cuerpo) o la externa (la espalda), haciendo de la salida por dentro un indicativo o desencadenante de una riña. En otros casos, el acuerdo es más flexible, y se permite el uso de técnicas más cercanas, más íntimas, y más arriesgadas también, sobre todo entre jugadores que se conocen y sobre todo en los tiempos que corren, donde el factor de la desconfianza se ha visto mitigado enormemente.

Por estas razones la comunicación es importante, variando desde la selección del palo con el que se sale para iniciar el juego, de los recursos que se escogen durante su desarrollo, e incluso incluyendo preguntas directas a quien no se conoce bien en orden de sentar los acuerdos, anunciando a un desconocido, o preguntándole si es el caso, dónde están los límites.

El jugador de garrote, como personaje, posee un carácter difícil; esto no tiene que ver con su grado de simpatía, respeto por los demás y mesura, sino con el modo en que maneja sus límites. La formación en Juego de Palo causa en el aprendiz la formación de un cuerpo defenso, pero también de un carácter que le permite lidiar con la experiencia de juego, y de una personalidad altamente intolerante a cierto tipo de agresiones.

Se trata de un individuo habituado al uso de armas y a la mediación de relaciones sociales dentro de un ambiente en el que todos, por una norma no escrita, están armados de una u otra forma, y están alerta también, por si acaso, porque así es como debe ser, porque uno nunca sabe... Bajo esa premisa todo individuo, amigo o no amigo, posee un potencial, una peligrosidad que no puede ser ignorada, y aún dentro de los parámetros de la amistad y la confianza, o más bien especialmente dentro de dichos parámetros, es necesario el conocimiento y asunción de códigos y acuerdos, no siempre verbales, que permitan mantener esas relaciones sociales y de la comunidad entre hombres constantemente armados y alertas.

En ese sentido la experiencia de juego se extrapola constantemente al ámbito social, es decir, bajo cualquier circunstancia, el jugador de garrote sabe que hay un juego, y lo sabe porque siempre existe una interacción social, mediada por intenciones, acciones, gestos e insinuaciones que van a definir el trato entre personas, de manera que así como existe la posibilidad de alcanzar interacciones positivas, existe la posibilidad de enfrentamiento, con lo que juego y riña, como factores no quedan relegados al momento de emplear las armas. Comprender esto es parte de ser defenso, y saber mediar, a partir de allí, las relaciones sociales también.

De cualquier manera y bajo cualquier circunstancia, el Juego de Palo prescribe cautela y consciencia de la paridad entre relación y conflicto, uno es potencial del otro, haciendo de la cercanía entre individuos la condición ideal primaria para el enfrentamiento. Juego y riña se acompañan mutuamente, y así como en el trato diario un mal uso de los recursos va a desencadenar un enfrentamiento, pero al mismo tiempo

el uso exacto y adecuado de determinados recursos pueden mejorar la calidad de esa relación, en el juego existe siempre el riesgo de trasladarse a la riña, aunque sea por instantes, y existe también la posibilidad de que bien conducidos ciertos elementos implícitos a ella, puedan dársele al juego giros inesperados e interesantes sin que la experiencia se salga de control. Dependerá siempre de la cautela del jugador, de la astucia del individuo y de la suerte que toque ese día a cada quien.

Quinto fundamento: la salida es hacia dentro

Se tiene en el juego el cuadro como guía y una parada en perfil que mantiene la distancia y el balance físico y psicológico a través de la mirada, esta es la forma de salir, para quitarse, para atacar en ocasiones, y para continuar jugando sin mayores obstáculos que no sean las propias dificultades para comprender los planteamientos del otro. La constante es que jamás se retrocede, y el cuerpo no se esconde detrás del garrote, se muestra el perfil, no porque se ofrezca un blanco más pequeño, porque a fin de cuentas se tiene desde el tobillo hasta la cabeza para golpear, sino porque de esa manera se puede salir hacia cualquier lado.

No es, sin embargo, una paradoja el que para defender mejor y jugar mejor deba exponerse el cuerpo; esto es más bien una forma inteligente de resolver un problema ante el que el instinto prescribe la huida tan solo porque no conoce algo diferente y mejor. No se trata, pues, de combatir los instintos ni de ir en contra de la propia naturaleza, sino de hacerla despertar y suscribirla a una forma más conveniente y confiable. Salir hacia dentro, además, coloca a quien se quita exitosamente en una posición privilegiada para atacar al otro, para hacerle mover, para ponerle en aprietos y retar su habilidad, para poner esa habilidad en juego.

En definitiva, el Juego de Palo enseña y obliga a quien juega a tomar la difícil decisión de exponerse en cuerpo y alma, yendo en contra de toda expresión de la autoconservación y el miedo irracional. Se para el jugador de perfil, usualmente sosteniendo el garrote con la mano que queda detrás, y con ello expone su cuerpo y se ve obligado a esperar el ataque del otro, a no adelantarse, sino a observar si la punta que le viene es ya definitiva; al mirar al otro a los ojos y al sostener su mirada por el tiempo que dure la *pasadita*, se ve la intención del otro, pero también se expone el jugador, se desnuda psicológicamente ante el otro, exponiendo demonios, miserias, miedos y fortalezas, dándose a conocer.

Es por esto, más que por la variedad técnica y por la peligrosidad, que el Juego de Palo es difícil, y llega a serlo aún más cuando se extrapola el discurso del cuerpo al discurso social, saliendo de la *pasadita*, o de la práctica, e ingresando al escenario diario donde ahora ante contradicciones, problemas y dificultades de distinta naturaleza, el proceder será el mismo, o de otro modo el garrotero deja de ser garrotero.

Enfrentarse, claro está, no implica echar mano de la terquedad, ni siquiera implica oponerse a lo que ocurre; por el contrario, aceptar la adversidad inminente, de la que no se puede escapar, aceptar la punta echada en toda su dificultad, aceptar lo que se opone, lo que reta, es la clave para lo que sigue. Al aceptar lo que sea que se avecina se logra esperar, y al esperar, y percibiendo con claridad aquello, es que el cuerpo, o el ser, sale hacia dentro.

La formación en el Juego de Palo impone la necesidad de plantear aquello como una pregunta constante, haciendo que el aprendiz se cuestione todo el tiempo: ¿Me estoy exponiendo? ¿Estoy esperando? Entonces toma una decisión, y si esta es la de exponerse y esperar, la técnica surge finalmente. Desde aquí, los ejercicios practicados durante la formación no llevan cuentas ni tiempo, porque no están hechos para automatizar al cuerpo, sino para ofrecer al aprendiz suficientes oportunidades para plantearse la pregunta, llegar a entenderla y eventualmente responderla orgánica y luego verbalmente. Cada momento, durante la formación, es precisamente eso, una oportunidad y nada más, de modo que no serán miles de repeticiones lo que forme al jugador, sino que este llegue a hacer las pocas o muchas que sean, valer al hacerlas llevarle hasta la respuesta final.

Sexto fundamento: cuerpo solo hay uno

El Juego de Garrote tiene a bien ser un asunto serio, un juego serio, mas no deja de ser un juego, ventaja que le da al cuerpo y al espíritu del jugador ciertas libertades para aprender una de sus cualidades más importantes: el cuidado de sí mismo; la consciencia de que cuerpo solo hay uno, no hay repuestos, tampoco hay arreglos perfectos ni vueltas atrás, con lo que palo dado jamás se quita, y más vale quitarse que pegar.

Se juega el cuerpo, se expone, se ofrece, y si no se hace no hay juego posible; pero también se quita el cuerpo, se protege, se salva todas las veces, garantizando una próxima vez. Esa dualidad entre ofrecer y quitar es propiamente jugar, tanto como esa dualidad entre esperar y quitarse.

Cuando se sale hacia adelante, cuando el escape es esquivar, evasión y rodeo del otro, la posición estratégica cambia y el jugador habilidoso puede incluso escoger qué hacer a continuación, cómo echar el palo, pero para hacer tal cosa, que desde afuera se ve como algo sencillo, es necesario esperar, ofrecer el cuerpo en calidad de blanco para que el otro no se retracte en su ataque, y dejar que la punta venga hacia ese blanco para finalmente quitarse o defender cuando ese ataque sea definitivo, cuando no tenga vuelta atrás, cuando se convierta en un nuevo planteamiento en el que ahora ese que ha atacado debe ofrecer el cuerpo y esperar a que la punta sea definitiva para quitarse.

Se dice entonces “no se adelante ni se moleste”, y es que en orden de evitar el dolor el aprendiz tiende a, una vez anticipado visualmente lo que está por venir, decidir quitarse antes de tiempo, y sea que la diferencia sea de un segundo o menos, ese palo que iba hacia un lugar encuentra un nuevo blanco y acaba estrellándose con él de forma estrepitosa. De otro lado, se trata, nuevamente, de un juego, de modo que la furia, la ira, la molestia causada por el palazo que ha llegado, suele plantear más problemas que soluciones para quien cae en tal contradicción.

Miedo y molestia son los motores de una peligrosa anticipación, son siempre ganancia para el otro que espera una oportunidad para castigar. Son también los motores de la molestia ajena, o más bien de la irritación de ese otro que puede perder la paciencia y comenzar a reñir para no tener que lidiar con un individuo que dentro de su testarudez y falta de control sobre sí, que le conduce a salirse del jugar, se torna peligroso.

Autopreservación dentro del juego significa, de otro lado, una premisa y una línea que rige todos los planteamientos, de modo que el fundamento táctico del juego, tirar, quitarse, esperar y castigar, se cumple solo cuando de tanto jugar y jugar uno de los dos logra que el otro se salga de esa línea primordial, arriesgándose fuera de tiempo, quitándose fuera de tiempo, exponiéndose fuera de tiempo, anticipándose, atrasándose o molestándose, equivocándose en fin, y con ello abriendo la brecha para el castigo que aquel que tiró y se quitó estaba esperando.

De esa premisa se desprende que el jugar implique priorizar y valorar el quite por encima de todos los otros recursos, brindando la oportunidad de intercambiar roles cada vez, permitiendo a ambos jugar. Implica también que durante el intercambio de roles el que ataca obliga al otro a moverse, a quitarse, siempre siguiendo la línea primordial, y haciendo del castigo, un castigo para el que desobedece la línea y por ello se equivoca.

Del jugar y sus líneas se desprende un concepto más profundo que permite llevar el juego al escenario de la riña o de lo bélico: palo por palo, no es palo. Dicho de otro modo, para luchar, para defender, para vencer no es necesario inmolarse. Ante un escenario que supera lo lúdico se puede continuar jugando, no necesariamente en términos de disfrute, sino de exposición y quite, de control sobre lo que ocurre y sobre ese que se convierte en adversario.

Se ponen entonces reglas sobre el combate, eso es lo que hace el jugador de garrote, condicionar la amenaza para salvar el cuerpo que se ve amenazado, para salvar el arma, el medio, y la razón del combate. Ni en el juego ni en todo lo que le sigue en las escalas posibles de la violencia se intercambian palos, el sacrificio no se encuentra entre las posibilidades o recursos del Juego de Palo. Sacrificar implica cancelar opciones a futuro, implica condicionar ese juego o batalla a ser el último, e implica renunciar total o parcialmente, pero renunciar a la condición de garrotero.

Esto no quiere decir que dentro del juego no suceden accidentes, o que eventualmente un mal palo puede alcanzar a un jugador, sino que, como se suele decir, los palos más peligrosos son los que uno se quita. Dentro de todo lo que se escapa al jugar, incluyendo la riña, no existe ya el accidente, sino el palo mal intencionado, con esto también hay que ser cuidadosos. Se coloca esto sobre la mesa porque dentro del jugar, dentro del juego, siempre se es alcanzado en mayor o menor medida, pero el juego es noble, se le llama de hecho “El noble Juego de Garrote”, y es que con el pasar de los años y a pesar de la violencia del juego, de los golpes dados y recibidos, de los accidentes, acercamientos a la riña y malos entendidos e interpretaciones del juego, el garrotero, el jugador de garrote, a diferencia de otros que viven vidas más seguras y menos violentas, no solo resulta más longevo, sino que permanece físicamente entero.

Esa entereza tal vez se deba a la práctica física del juego y a sus efectos sobre los estados de salud del jugador que es consecuente y consistente en su práctica, mas la parte no especulativa, es decir, que la certeza es que él, llevando los principios del juego a todas las instancias de su vida, a todos los juegos que tienen lugar en su diario devenir, se mantiene entero, salvándose cada vez, jugando cada vez, siendo cada vez.

Séptimo fundamento: sépase conducir en todo momento

Tal cosa como los códigos no son extraíbles, aunque sí posibles de sugerir, de un libro o de cualquier otra cosa que no sea el devenir diario. Ellos se formulan y aprenden con dificultades, equivocaciones y largos periodos de observación, requiriendo paciencia y esfuerzo en la formación y mantenimiento de los vínculos sociales entre aquellos que forman parte de la comunidad de jugadores de garrote y de cada patio.

Para formarse jugador es absolutamente imperativa la participación social, la experiencia interpersonal y personalizada; consecuentemente, una alta calidad en las relaciones que se van llevando con los miembros del patio va a sustentar una alta calidad, no de la técnica en sí, sino del juego. De la misma manera, un constante fortalecimiento de esos vínculos, que han de ser francos, de atravesar por distintas fases de contradicción y dificultad, y de estar despojados de todo ornamento social, es lo que va a prolongar la formación hasta sus estadios más avanzados, permitiendo situar al aprendiz frente al llamado umbral que una vez atravesado lo sitúa en la condición de jugador.

Seguido de esto las relaciones y vínculos se sostienen, no haciéndose más fáciles sino más bien, al tornarse más cercanos, más complejos y truculentos. En ese sentido las relaciones de amistad y enemistad que se forman entre distintos jugadores de distintos patios, o a veces dentro del mismo, resultan difíciles de concebir e interpretar para quien mira desde afuera sin saber. Para el jugador de garrote, enfrentarse a otro constantemente con un arma, ya palo, ya cuchillo, es algo que no se toma a la ligera, y que para que funcione debe sostenerse sobre el mutuo conocimiento y constante compartir bajo tales términos; tratándose de algo tan íntimo como es recibir y propinar daño, apostando, jugando siempre la vida y su recipiente, que a la vez se usa como recurso, arma y medio, la relación social sobre la que se sostiene y que a su vez sustenta, debe conducirse por los mismos derroteros, esto es: si dos personas son capaces de echarse palo y cuchillo constante y continuamente, y aprenden a mediar con ello, es decir, a hacer que funcione, deben también ser capaces de hacer lo mismo con esa relación llevada a lo social; en otras palabras, todo jugador de palo que sea en rigor jugador de palo, se sabe conducir en ambos escenarios y sabe hacerlos funcionar, a fin de que juego y vínculo continúen existiendo y permitiéndose existir mutuamente.

Ahora bien, la necesidad del vínculo llevada al juego se traduce en una forma ejecutoria de la técnica que la va a definir en forma, en estética

y en eficacia. Saberse conducir en el juego implica interpretar correctamente el resto del lenguaje que es sustraído de lo verbal y adquiere una mayor intensidad y significado, es decir, aprender a dialogar con el otro, diciendo, desdiciendo, preguntando, respondiendo, planteando, refutando, aceptando..., constantemente y sin lugar a equivocaciones. Echar un palo puede o no ser cualquier cosa, y ofender a alguien aún cuando quien ofende no tiene idea del significado de su ofensa, y mucho menos intención de ofender, puede ser o no cualquier cosa; la ofensa es de quien la toma, y es él quien decide qué hacer con ella, y ya que el caso más frecuente, sobre todo visto en patios de décadas anteriores, es que la ofensa es tomada y respondida acordemente, lo mejor es que el aprendiz vaya prestando atención a estos aspectos desde el principio, pues en el Juego de Palo el desconocimiento de la ley no exonera su transgresión, la ignorancia es también un pecado.

Según se eche el palo, quien lo recibe interpreta una cosa o la otra, a veces bien, a veces mal, de tal manera que conviene saber que un palo trucado es un gesto de mala educación y un palo completamente entregado como inocencia. Esos mismos palos entre jugadores que se conocen y están vinculados pueden ser invitaciones a subir el tono del juego o apertura e invitación a jugar, respectivamente. Según este ejemplo, es posible añadir que además de aprender a interpretar y a hablar el lenguaje del garrote, conviene aprender a evaluar y situar bien el contexto en el que se hace lo que se hace, de modo que ese lenguaje funciona como cualquier otro.

Igualmente, el palo sincero, es decir, el que sin necesidad de emplear extrema fuerza, o empleándola, se entrega al blanco, sin engañarlo, golpeando o simplemente tocando justo donde va, sin desviarse, sin arrepentirse, de forma anunciada y completa, constituye una acción de buena educación, de la que alguien podría o no abusar, trayendo hacia sí determinadas consecuencias. El palo insincero, que busca otro blanco, que busca engañar al oponente, o el palo indeciso, que al no conocerse a sí mismo puede alcanzar cualquier blanco, poniendo en aprietos al otro, constituye a su vez un acto de mala fe o de simple estupidez, que es castigada igual y fuertemente.

El palo va al cuerpo, al blanco, como el verbo va a oídos de quien se sitúa al otro lado. Como el verbo, el palo puede decir muchas cosas y causar muchas reacciones, ocasionando daño accidental o intencional, y trayendo de regreso un castigo o una recompensa. Por esta razón, al aprendiz, en sus primeros pasos, se le coloca frente al árbol para que lo

golpee mientras se desplaza, una y otra vez por tiempo indefinido. En esta primera etapa de la formación no solo se educa la forma preliminar de la pisada y se ajusta la puntería y la forma de echar el palo, sino también se educa la mano, se sensibiliza el cuerpo y la mente, de tal manera que al momento de avanzar hacia otras prácticas, y al igual que en el lenguaje, las palabras y letras estén lo suficientemente claras para que el otro pueda entenderlas, y para que las que el otro ofrece puedan ser entendidas.

La mano se educa para pegar y no pegar, como el carácter se educa para ofender o no ofender, y con claridad en este asunto, y nunca antes, es que el jugador de garrote puede preguntarse: ¿Por qué echar el palo? ¿Para qué echar el palo? ¿Percibe el otro mi intención? ¿Percibo yo la suya? Es decir, ¿estamos dialogando? ¿Nos estamos comunicando?

Las respuestas a cada una de ellas se formulan a partir de los códigos, y se hacen, igualmente, más claras en la medida en que el aprendiz se va educando, ya no en la técnica, ni en la mano, sino en el propio juego, y al ganar más y más experiencia se vuelve más claro en la manera de plantear esas respuestas, al igual que en las decisiones que toma con respecto a ellas. De allí que los maestros no recurran al castigo tanto como pudieran, sobre todo tratándose de aprendices perspicaces, de los que saben, sin necesidad de que los golpeen que, por ejemplo, el palo llegó.

Ante el palo, al igual que ante el verbo, se puede responder, siendo la salida siempre hacia adelante; la afrenta es necesaria para la resolución de nudos y contradicciones en lo personal y en el actuar del juego; pero también ocurre que en la sabiduría de un jugador entrado en años, se descubre que no siempre es necesario responder, como no siempre es necesario preguntar, al igual que saber cuándo el palo llegó, cuándo la palabra ya fue, ya se venció, o cuándo la situación ya ha pasado, sea cual sea su connotación. Tales cosas son sin duda de ayuda para evitar accidentes e inconvenientes innecesarios, dentro y fuera del juego, pero también son evidencia de un nivel alcanzado dentro de la categoría de jugador.

Así, acciones previas y recursos como los mencionados en otros apartados, cosas como esperar, exponerse y ofrecer el cuerpo en juego, conforman parte importante del lenguaje interpretable y utilizable; según juegue una persona, partes de su carácter serán puestas en evidencia, pues así como cada quien juega con el cuerpo que tiene, cada quien juega como es en lo interno.

Según esto, un juego visto desde afuera puede fácilmente describir el carácter y forma de la relación o vínculo entre ambos jugadores, pudiendo decir si se conocen o no, y cuánto. En este sentido, actitudes y formas estéticas y técnicas van a variar de persona en persona y de juego en juego, afectando positiva o negativamente el desempeño de cada jugador y por último poniendo de manifiesto las contradicciones internas que se ven aludidas durante una *pasadita* con un jugador determinado.

Desde lo personal también pueden surgir concepciones del juego que se pueden diferenciar de patio en patio, revelando también el carácter de la comunidad de cada patio y de cada maestro. Existe una concepción bélica del juego, donde el otro debe ser reducido, vencido; existe una concepción lúdica del juego, donde el diálogo va primero, y sin descartar su violencia intrínseca se busca jugar por jugar; existe una concepción didáctica del juego, donde el fin es orientar a uno cuyo juego está menos desarrollado; y existe una concepción discreta del juego, según la cual este no debe ni exhibirse ni compartirse con nadie más que con el compañero.

La primera concepción plantea muchas veces un juego individualizado, es decir, cada jugador juega solo y juega para sí, utilizando al otro como medio para probarse a sí mismo; esta manera tiene que ver muchas veces con una subestimación inconsciente del juego que lleva a quien lo ejecuta a querer insertarle constantes aspectos de la riña para probarse y probarlo violento y peligroso, cosa que ya es naturalmente. La segunda concepción es la que atañe más a la propia naturaleza del juego, y es la que permite un constante desarrollo técnico y social, en tanto cada jugador dialoga con el otro y, sin dejar de lado su violencia, construye una situación que luego debe manejar hasta darle fin a la *pasadita*. La tercera concepción es la base de la práctica de los aprendices que ya han alcanzado un juego completo y juegan a vista, recibiendo ya no instrucciones, sino acotaciones y sugerencias por parte del jugador más experimentado. Y la última concepción, que es el origen histórico del juego que hoy se conoce, tiende a ser adoptada por jugadores de avanzada edad, que no encuentran ya mayor necesidad en medir, probar o hacer más allá de lo necesario.

Evidentemente esta generalización tiene a bien dar cuenta de la existencia de los distintos abordajes que se dan bajo distintas situaciones al juego, al igual que al concepto del saberse conducir, que toca cada aspecto físico y no físico del mismo. Formas de experimentación y

experiencias hay demasiadas, mas todas persiguen y alcanzan un mismo criterio si llegan a durar suficiente tiempo en aquello de jugar y formarse, mas la propia riqueza de todo lo que se ha venido describiendo no se enmarca en palabras sino hasta ese nivel descriptivo; hace falta, pues, estudiar el Juego de Garrote, mas con lo orgánico, con el cuerpo, y nada más que con el cuerpo, antes de regresar a los conceptos.

Octavo fundamento: jugar entregado no es jugar entregándose

La manera en que el juego se desarrolla en el cuerpo de quien lo va a adquiriendo es prueba irrefutable de que la personalidad, la técnica y las decisiones personales se encuentran fuertemente encadenadas, y que en todos los casos, y todas las veces que una *pasadita* tiene lugar, el hecho ejecutorio, se pone en juego la interrelación existente entre ellas, poniendo en evidencia quién y qué es ese que juega.

La exposición del cuerpo en el juego replica de manera exacta, en forma y calidad, la exposición de la propia psicología y sensibilidad, es decir, la disposición de ánimo, fortalezas, debilidades, aciertos y desaciertos, si se quieren, espirituales. Esto carece absolutamente de un matiz esotérico, lo que significa que la referencia se hace en estricto sentido al mundo interno e intangible de cada jugador, que puede tener a bien, o no, ser descrito desde distintas perspectivas, pero que sin duda se manifiesta, interpreta y entiende dentro de la situación de juego con claridad.

Así, exponerse en forma (postura) y no en fondo (disposiciones anímicas) acarrea ciertas consecuencias altamente visibles a nivel físico, que no son buenas o malas, sino que expresan, a veces de forma explícita, lo que está pensando y sintiendo esa persona. Sin embargo, para quien conoce y lleva años jugando y leyendo personas, y especialmente tratándose de una persona que se ha dedicado a la enseñanza, exponerse únicamente en forma constituye una contradicción personal que puede interpretarse, o no, como una ofensa, si se relaciona con el grado de sinceridad de quien es evaluado en el trato con los demás.

Se dice que se juega como se es, con ello implicando que para jugar hay que cambiar, aceptando la guía que el mismo juego, maestro de maestros, ofrece. Más adelante se llega a ser independiente dentro del juego, ser quien se es, pero esto no ocurre cuando se domina el juego, porque el juego no se domina, sino cuando jugador y juego finalmente

se han entendido el uno al otro, y el jugador, porque en el juego mismo siempre hay disposición, acepta ponerse de acuerdo con el juego para llegar a un resultado final que se escapa de ambos y entrega, de cara a los otros, un nuevo individuo con cualidades y características expresadas de forma única.

Para llegar a ese acuerdo entre todas las instancias internas y externas es necesaria una entrega por parte del aprendiz, y es allí donde se alcanza a decir que jugar entregado no es jugar entregándose. En este sentido, la primera interpretación de un juego entregado es la de abrirse en ataques y defensas más y más francos, más honestos, expuestos y amplios, que permitan al otro tener confianza, que permitan a quien ejecuta no hacerse físicamente ofensivo, y que oriente el juego más hacia su forma lúdica que hacia su forma bélica.

Esta primera interpretación no es en absoluto incorrecta, pero constituye únicamente la forma externa, dentro de la cual aún se pueden detectar visos mayores o menores de lo que ocurre con la persona en formación. De esto se sigue que durante mucho tiempo, y a veces después de ese tiempo —de la mano con ciertos retrocesos que se podrían considerar hasta naturales de la formación de un individuo ya constituido jugador—, se juega sin haber tomado una de las mayores decisiones propias del juego, que es el jugar entregado, situando a la persona en una situación de contradicción personal de la que se puede o no salir, y que es, tal vez, necesaria dentro de la formación.

“Jugar entregado” significa entregarse al juego, significa en ocasiones abandonar corporalidades anteriores de otras prácticas, actitudes de otras situaciones, maneras de ser, de hacer, protocolos, nociones, conceptos, opiniones..., en pocas palabras significa “saltar al vacío, a ver qué ocurre luego”, abandonarse a la incertidumbre de que no haya salida, escape, o necesidad de salida y escape, aceptar llegar a alcanzar al otro, que es hasta más difícil que aceptar que se va a ser alcanzado por el otro, a infligir y recibir el dolor, a la sensación de tensión fluctuante, de peligro inevitable y a la necesidad de administrar los propios miedos y la propia peligrosidad.

Jugar entregado implica, pues, aceptar la situación de juego, aceptar el juego con lo que ofrece en contra, que es la potencia del otro, y a favor, que es la propia potencia, y a través de la ejecución, del echar la *pasadita* con mayor o menor vigor y rigor, alcanzar un acuerdo en el que el discurso de lo que hay dentro del ser y de lo que se expresa en cada ejecución técnica se corresponda, llegando a ser uno mismo, llegando a

demostrar que juego y hombre no se hallan disociados, sino que finalmente se han encontrado.

Finalmente, y siguiendo lo anterior como premisa, es posible decir que jugar mucho no es jugar bien, como jugar durante muchos años tampoco es lo mismo que jugar bien. Se ha dicho que un juego bien constituido no es un juego que cuenta con miles de recursos; bien o mal ejecutado, un juego que cuenta con miles de recursos es un juego rico, no necesariamente bueno. Un juego bien ejecutado, coherente, en el que los recursos, pocos o muchos, que se tengan se empleen con propiedad, cuando y como es debido, es un juego bueno, y su ejecución es eso que se llama jugar bien.

Jugar bien requiere una claridad técnica que es generada a través de la práctica, reflexión y de ese metabolismo cerebral que tiene lugar con el tiempo, que es lo que un jugador, aprendiz o no, necesita para que también el juego le haga efecto de alguna manera, como si se tratase de una medicina que es administrada para templar el carácter y ganarle habilidad a quien decide tomarla. De otro lado, requiere también experiencia, dada por el juego constante y consciente, por el intercambio entre dos personas que de tanto hacer lo que hacen y de tanto plantearse y responder preguntas al respecto, van mejorando en ello.

Significa entonces que para jugar bien es necesario aprender bien, denotando distintas etapas de entrega al juego. Desde aquí es posible decir que la entrega se hace en primer lugar a las técnicas, y que por ello la práctica en parejas es fundamental una vez que se ha superado la etapa de educación inicial de un cuerpo que va desarrollando las capacidades mínimas y adquiriendo las técnicas mínimas para pasar a prestar atención al aspecto cualitativo más importante del juego, que es el intercambio, el diálogo.

El concepto de entrega es el mismo, pero se ofrece en distintas ocasiones y etapas junto a distintos niveles de complejidad que van apareciendo poco a poco. Desde allí, el aprendiz, tanto como el jugador ya formado, se insertan en un marco circular de aprendizaje, donde siempre se retorna a los primeros ejercicios y se escala de nuevo, planteando una entrega al ejercicio que luego se va a extrapolar a la situación de juego, pero no en forma de calco de lo que ocurre en el ejercicio, sino en su versión más completa y por tanto más difícil.

Esta manera de abordar los recursos en el juego, siempre retornando a los fundamentos, siempre reconstruyendo la técnica bajo el principio de jugar entregado, describe su carácter dual: el juego comienza y termina

en el nombramiento de sus técnicas, pero no termina en su abordaje y ejecución. Aprender bien, jugar bien, ambas cosas van de la mano, cohesionadas por la entrega del hombre al juego. El juego, por otra parte, no tiene tantas cosas nuevas que mostrar como formas nuevas de mostrarlas, y es que en su finitud permite un constante recorrido de lo que en él existe, a veces a modo de misterio que cada quien llega, o no, a descifrar en cada ocasión, pero definitivamente plantea en ese mismo recorrido una existencia del hombre dentro del juego, un albergue que no es posible de lograr hasta que la relación, el acuerdo entre uno y otro, no tiene lugar hasta que ambos se dicen sí mutuamente, aceptándose y reconociéndose.

Noveno fundamento: nadie juega solo

Siendo la formación en el juego un proceso interno e individual, compondrá al extrapolarse a la situación de intercambio, es decir, de juego, una expresión de la psicología y emocionalidad del jugador; de tal manera que las formas de interacción entre los jugadores serán un indicativo no solo del nivel de maduración de este con relación a los aspectos cualitativos del juego, sino de su personalidad y de su relación consigo mismo.

Repetitiva o no, esta referencia al debate interno es medular al Juego de Garrote, y va a definir el comportamiento del jugador dentro y fuera de los espacios del patio. Este va a depender, en su calidad, de la profundidad en la comprensión de códigos y acuerdos que van variando de persona en persona, de juego en juego, pero que en líneas generales se mantienen homogéneos dentro de la comunidad.

A nivel conceptual, “códigos” implica formas de comportamiento regidos por una norma claramente enunciada y entendida, que escrita o no, se aplica en todo momento y situación, generando una forma específica, y fácilmente identificable por todos, en todas las interacciones sociales en las que un personaje, que se vuelve característico, arquetípico si se quiere (en este caso el jugador de garrote), se ve involucrado.

Podemos decir entonces que un garrotero es garrotero hasta cuando duerme, significando tautológicamente que la condición de garrotero es inextricable a la persona que decide hacerse jugadora de garrote, y no un rol que se asume en determinados momentos o bajo un determinado horario o esquema de actividades. Por obvio que esto suene, la mentalidad citadina no logra concebir este aspecto de la vida en tanto que la

dinámica social de la ciudad plantea otras cosas, otras multiplicidades en las que un solo individuo asume varios roles y desempeña varias actividades, llegando a ser muchas cosas con ello.

El planteamiento de ser, en este sentido, no solo alcanza niveles más profundos de la psiquis humana, sino que ocupa esos niveles, haciendo que el garrotero sea garrotero y no otra cosa, independientemente de que desempeñe otras actividades o asuma diversos roles. Aquí se puede evidenciar aspectos comunes en la personalidad del jugador de garrote, que en su variedad –tanto de aplicación e interpretación de los códigos, como de preferencias y maneras personales–, posee modales, formas y actitudes comunes, que les hace identificables a la vista de los entendidos e inteligibles en el manejo de un lenguaje que permite conocer qué tanto y hasta dónde es o tiene el otro.

Es entonces común preguntar, de distintas maneras y bajo distintos esquemas dentro y fuera del juego, cosas como: ¿Quién tiene la salida? ¿Sale usted o salgo yo? ¿Cómo es el juego? ¿A qué estamos jugando? Sin embargo, existe otro repertorio de preguntas que no se ejecutan verbalmente, pero que sí se desprenden, en su interpretación, de las respuestas que se obtienen de estos primeros planteamientos.

El nivel de ofensa o transgresión a partir de determinadas acciones es completamente subjetivo, obligando al jugador a ser acucioso y perspicaz, a estar alerta, a mirar y evaluar al otro constantemente en orden de entender aquello que no puede ser dicho con palabras. Entonces, los niveles de transgresión u ofensa no constituyen un código en sí mismos, sino una postura personal que varía de persona a persona, pero la atención y alerta con respecto a ello, es decir, a lo que se va a hacer y a lo que se puede causar, con o sin intención, sí, y puede llamarse “cuidarse de no ofender a los demás”.

Es, pues, el juego una dinámica social altamente ética: el jugador de garrote está constantemente evaluando a las personas, cuidando a las personas y cuidándose de ellas; dentro y fuera del patio, dentro y fuera del juego; nadie juega solo, siempre hay una pregunta y una respuesta; una persona que debe tomar la iniciativa y conocer el tiempo correcto para tomarla, para no preguntar imprudentemente, para no echar el palo imprudentemente, o para no responder ante cualquiera de esas dos cosas imprudentemente.

Implica entonces que el palo echado significa, el palo echado y la defensa escogida significa, dice, responde, plantea, ofrece o reserva cosas.

El juego en sí mismo es un lenguaje, si se quiere bélico, que se desprende de una categoría superior y universal: el lenguaje de la convivencia.

Son precisamente los códigos los que median las relaciones sociales y hacen posible la comunidad entre las personas, y es precisamente el juego, en cualquiera de sus manifestaciones, el que permite a los niños ensayar esas relaciones sociales y aprender a manejarse en una dinámica que les condicionará en su vida adulta.

En el caso del Juego de Garrote, las relaciones que se ensayan y aíslan de algún modo son de orden bélico, otorgando a la necesidad de la práctica combativa un espacio apropiado en el que, para evitar que al salirse de las manos se acaben la práctica, los practicantes y todo lo demás, se van construyendo acuerdos que pasan a ser códigos en algunos casos, o a asociarse a los códigos “establecidos” para generar distintas respuestas y variantes.

Esos códigos “establecidos” no son, por otra parte, tal cosa como “reglas”, no están sujetos a una punición estrictamente seleccionada y son objeto de constantes interpretaciones y variaciones, además de que no se obedecen, sino que se siguen. Permiten, más adelante, derivar acuerdos en distintos plazos, es decir, de aplicación recurrente en una comunidad o patio, o de uso estricto de un juego, una *pasadita*, que tuvo lugar en un momento y bajo circunstancias determinadas, con un fin determinado.

Se habla entonces de que nadie juega solo, porque no solo existen acuerdos previos, sino también la necesidad de construir nuevos cada vez. A quien juega solo, es decir, a quien sin mirar al otro, sin observar al otro, comienza a echar y quitarse sin reparar en el otro, robando la salida, imponiendo un ritmo sin preguntar, en fin, utilizando al otro de manera irrespetuosa como un objeto de práctica para golpear y ponerse a prueba, le espera un resultado que tendrá la medida de la habilidad y el carácter de ese otro que está siendo claramente ofendido; una parte del código para ello es que “ese asunto es de dos y solo de dos, porque el juego es de dos y solo de dos”.

Décimo fundamento: no llame si no quiere que le respondan

Cuando los códigos llegan a normarse surgen figuras como la “llamada”, un uso social propio de la situación de juego, cuyo significado puede ir desde la eliminación hasta una vuelta a la forma lúdica, en una

situación que por exceso de tensión o desvinculación de los jugadores se tranca.

Junto con las llamadas aparecen gestos y formas cuyo significado puede ir variando, por ejemplo, la “caminata circular”, dando la vuelta al espacio de juego, haciendo floreos con el palo (girando constantemente con la habilidad de muñeca) que significa concretamente “amistad”.

En términos generales la llamada significa estrictamente reto o invitación a un último movimiento con que debería finalizar el juego. En ese sentido, y según la forma de la llamada, se dice al otro ven que aquí te espero. Del mismo modo, rodeos y floreos significan estrictamente “amistad” o “refrescar” antes de continuar con la *pasadita*, como decir bajemos la intensidad en orden de continuar.

No obstante, llamadas y gestos pueden –sobre todo entre jugadores experimentados que se conocen y entre los cuales existen fuertes vínculos de amistad– emplearse de otras formas menos drásticas. De modo que, sin existir una regla inquebrantable relacionada con las llamadas, estas pueden emplearse a modo de reto para intensificar de golpe el ocurrir de la *pasadita*, retando la habilidad de uno y otro y añadiendo picardía al juego, esto es, insertando en el carácter lúdico de esa situación elementos de riña para hacerla, si se quiere, peligrosamente más divertida.

Evidentemente, ningún uso social dentro del juego se mantiene invariable, entre dos jugadores que se están conociendo una llamada es un reto final, casi una ofensa que con seguridad terminará en fuerte violencia. Puede ocurrir que los lazos de confianza se establezcan con rapidez y esta situación se voltee a favor de la forma lúdica de la *pasadita*; también puede ocurrir, que algo mucho menos significativo que una llamada, como puede ser el uso de un recurso un poco más arriesgado, como puede ser pasar de un “quite en limpio” a “un quite manoteado”, genere una tensión por buena o mala interpretación del gesto, que devenga en un hecho violento.

Se dice: “no llame si no quiere que le respondan”, significando que es imperativo tener preparación y conocer a cabalidad lo que se está haciendo antes de ejecutar, pues ante una llamada la respuesta es obligatoria y se debe poseer ciertas cualidades. A esto se añade “llamar con la actitud correcta”. Para el jugador de garrote los detalles significan, de modo que una misma llamada con un ligero cambio de actitud puede causar una reacción muy difícil de manejar: quien la ejecuta debería conocer muy bien cómo se siente, por qué está llamando y para qué.

En estos asuntos corresponde no ceñirse a una fórmula rígida, en el Juego de Garrote, como en todo hecho social, las circunstancias cambian de un momento a otro y los actores también. La llamada y los usos sociales no se encuentran, así, restringidos al principiante o al ignorante, pero la advertencia siempre se encuentra allí: “no llame si no quiere que le respondan”. Y como el resto de las cosas por aprender dentro del juego, queda de la prudencia, curiosidad y perspicacia de cada jugador descubrir el significado de tan escasas palabras.

Aquello es, pues, motivo de experimentación que se sujeta más del hacer prudentemente y del preguntar que del hacer por hacer; esto significa que el castigo no es exonerado a quien desconoce la norma total o parcialmente, lo cual no invita al ignorante a apartarse de la práctica, sino a apegarse a la observación atenta y detallada de todo lo que ocurre dentro del patio.

Esto, sin embargo, no significa que la llamada y el resto de los usos sociales deban tenerse en una categoría constantemente indeterminada, es decir, que nadie nunca sepa qué es concretamente una llamada. Cada cosa es lo que es y tiene un uso instrumental bien definido, que es en un caso, amistad y en otro eliminación. Luego, el significado y aplicación de cada cosa se vuelve flexible y comienza a variar cuando las relaciones interpersonales son fuertes, lo cual puede resultar confuso para el principiante, al que, nuevamente, se le invita a observar con atención y a preguntar en los momentos correctos.

Como norma inflexible está también el uso de la descortesía, una llamada siempre, sin excepción, debe ser respondida, y esto tiene que ver con que, dado que la naturaleza del juego guarda relación con la exposición y el riesgo, no existe motivo para no responder una llamada, esté esta mal ejecutada o no; otro, que no sean las ganas o necesidad de ser descortés, grosero u abusivo con el otro, lo cual, nuevamente, conducirá a una situación altamente desagradable. En este sentido, la descortesía puede funcionar como un recurso para “desbarajustar” emocionalmente al otro y causar una situación de riña.

Desde aquí el uso de la llamada es tal vez abordado en tardíos estadios de la formación del jugador, incluso ya formado como tal, debido a que también, como norma inflexible, la respuesta a la llamada es necesariamente potente y maliciosa, de modo que no es sino cuando existe cierta experiencia en el haber del jugador, y no siempre, sino cuando la disposición y habilidad alcanzan, es decir, no todos los días, que se puede llamar a otro jugador para algo que no sea un ejercicio de eliminación,

es decir, para incrementar el nivel de violencia en el juego y que aún así continúe siendo mínimamente manejable.

Undécimo fundamento: un secreto es un secreto

*Es un grato darse cuenta de que lo que se intuía, es;
aun cuando el maestro no lo dice sino que lo demuestra, lo insinúa.*

*Si no se sabe la profundidad de lo que se trata,
se es ciego ante las insinuaciones y demostraciones.*

ONÁN BONILLA

Hay quien dice que si el destino del Juego de Garrote venezolano es extinguirse, no habrá nada que hacer por ello; el juego obedece a unas circunstancias históricas que fueron cambiando, obligando a la práctica a sufrir modificaciones en forma y método, y a desarrollar un carácter que fue variando de lo bélico a lo lúdico hasta conformar eso que hoy se conoce; siendo que la necesidad de la guerra armada a palo y machete ha desaparecido, como a su vez han aparecido otras prácticas, actividades deportivas y lúdicas, y formas de combate y defensa personal modernas, la necesidad de práctica del Juego de Garrote parece desvanecerse, extinguirse.

Esto también tiene mucho que ver con el secretismo y recelo de maestros que han sido llamados por las últimas generaciones de maestros de muchas maneras: egoístas, misteriosos, perezosos, mala gente, todo esto de una manera resentida y desaprobatoria, puesto que aquellos referidos en la crítica se han ido a la tumba sin haber legado su juego a nadie. En su defensa, aparece el argumento sociohistórico, la exposición de distintos motivos, todos ellos válidos, para negarse a la enseñanza, que pone de manifiesto una cambiante necesidad de secretismo. A partir de allí hay quien dice que el juego es un secreto.

Sin embargo, las razones personales son las razones personales, son producto de distintas perspectivas e interpretaciones de realidades cambiantes, elementos completamente pragmáticos que sin saber a ciencia cierta cuán acertados o desacertados están, han funcionado a quien les da uso, permitiéndole, tal vez, sobrevivir una vez más gracias a la cautela.

El juego, no obstante, no es un secreto porque alguien lo guarde o lo deje morir, sean cuales sean sus razones; el juego es un secreto porque

está en su carácter, en el carácter de su práctica, de sus técnicas, de su método, sea más o menos elaborado, la necesidad de ser descubierto.

Un secreto es un secreto porque si se da, no solo se corre el riesgo de que se pierda en las manos de quien lo recibe, sino que al ser dado se pierde poder sobre él. En otras palabras, un secreto es un secreto porque está en su naturaleza el ser descubierto, robado, tomado de sí mismo o de la mano de un generoso maestro que tiene a bien insinuarlo, a ver si la perspicacia de un astuto aprendiz alcanza para poder apreciarlo y su malicia le alcanza para poder finalmente aprehenderlo. Sin embargo, sin la existencia del maestro el secreto sigue existiendo, y puede aun así ser descubierto porque esa es su naturaleza.

El juego comienza y termina en una técnica determinada, como sus prácticas comienzan y terminan en lugares determinados. Siempre que exista un maestro y un aprendiz el juego permanecerá tan vivo como siempre, tanto como si existiesen mil maestros y mil alumnos. Con entender sus principios y conocer sus prácticas básicas, un aprendiz perspicaz, o más bien un par de aprendices perspicaces, porque está dado que el juego requiere la presencia de una pareja, pueden descubrirlo al pasar una y otra vez por sus técnicas y prácticas, ganando cada vez mayores niveles de habilidad que les permitirán, una vez pasen por las mismas técnicas y prácticas, descubrir en ellas nuevas cosas, desarrollar cada vez más su juego. Es como si el juego estuviese diseñado para funcionar por sí mismo, para no depender del carácter de los hombres, y más que para ser enseñado, para ser desarrollado.

Es erróneo, pues, pensar que el juego es secreto porque existe un secretismo en él; esto último es cosa del carácter de quien lo tiene, y al fin y al cabo, como aquello es suyo, puede tener a bien guardárselo o enseñarlo, o deformarlo, destruirlo, o dejarlo intacto, valorarlo, no valorarlo; el juego es de quien lo tiene.

A la luz pública o escondido dentro del patio de una casa, o más guardado aún en un limpio en el monte, alejado de todo, el Juego de Garrote se construye sobre principios y fundamentos que nada tienen que ver con lo que hay fuera de él. Que se conozcan sus prácticas y técnicas o no es irrelevante, pues es el aprendiz quien tiene la capacidad o no de desarrollarlas, de descubrir los secretos que ellas contienen, y de convertirse en maestro en el proceso.

El secretismo no es el secreto, el secretismo desaparece con una época histórica y el secreto permanece, fuera del control de todo jugador y no jugador. Si se pierden los hábiles maestros, pero el método queda en

manos de una aprendiz, nuevos maestros aparecerán eventualmente, tal vez en dos, tres, diez generaciones, pero aparecerán de nuevo, pues el juego no miente, el cuadro no miente, los fundamentos no mienten, y en definitiva el palo y el quite tampoco mienten. Al reservarse cosas el juego, en suma, reta la inteligencia del aprendiz, como poniéndole una prueba, y no existe manera de evaluar o conocer aquello, pues precisamente la malicia del juego permite a aquel que es pasar por uno que no es y viceversa, de modo que, como siempre, nadie sabe nada.

En sí mismo, el juego está vivo, pactando con parejas de cuerpos que se deciden a darle alojamiento y cabida, y dándoles a cambio oportunidades para descubrir cosas que no pueden ser dadas, pero que esperan pacientemente a ser descubiertas por mentes y espíritus inteligentes.

Hay quien dice que el juego desaparecerá cuando tenga que desaparecer, pero es posible que el juego tenga en sí mismo otros planes, y ocultándose una vez más, como lo hizo en el Tamunangue, en el cuerpo de un inocente que se lo lleva lejos sin que nadie lo sepa, tal vez todo, tal vez un pedacito, vuelva a aparecer en generaciones más tarde de mano de uno que desde ese pedacito haya entendido y vuelto a descubrir los fundamentos y prácticas, y con ello hecho con el juego una vez más.

Descubrir es precisamente eso: des-cubrir. Implica que la cosa está cubierta, escondida, secreta, no que deje, ni por un momento, de existir.

V. LOS FUNDAMENTOS PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO

Primer fundamento: no enseñe sin amistad

La enseñanza en el Juego de Garrote ha sido, históricamente, personal y personalizada. Esto significa que no solo se atiende uno o pocos aprendices por vez, sino que cada proceso es considerado individualmente y de acuerdo con la manera en que va teniendo lugar. Más adelante, existen iniciativas en patios modernos de formar a varios aprendices a la vez, pero la experiencia comprueba que el proceso se hace más lento en la medida en que el aspecto personal se diluye y en que la relación entre maestro y aprendiz se atenúa por distintas circunstancias.

En definitiva, la experiencia ha ido permitiendo contrastar una cosa con la otra y valorar la respuesta a la pregunta de cómo sería mejor enseñar; es cualidad del Juego de Garrote que en su práctica se construyan fuertes vínculos entre aprendiz y maestro, así como entre aprendices y, que estos vínculos den lugar al despliegue de códigos y dinámicas sociales que al ser colocados sobre el escenario puedan ser conocidos, evaluados y comprendidos por los partícipes de la formación, pudiendo así desarrollar la variedad técnica del juego según su funcionalidad.

La formación es entonces algo sumamente significativa, el Juego de Garrote no está hecho para impartirse ni masivamente, ni de manera esquematizada, aun cuando existan ejercicios y prácticas dentro de ella que se consideren predeterminados o clásicos, y que sí se pueden registrar y recontar de forma escrita para efectos referenciales.

Es la experiencia y no la repetición la que permite el desarrollo del jugador de garrote, esto quiere decir que aunque existe un proceso de práctica en el que la técnica se ejecuta una y otra vez, cada una de esas veces cuenta como una experiencia donde es menester prestar atención a los elementos sensibles y sensoriales que se presentan en conjunto con la técnica a ejecutar, que finalmente le dan forma y la orientan de acuerdo con las variaciones que la misma situación va presentando.

Dentro de la experiencia está presente el compartir oral en torno al cual la tradición ha girado durante siglos, y es que de la experiencia y palabra del maestro van a desprenderse contenidos y saberes importantes para el que se forma, que a veces comprobará pequeñas certezas que le han venido acompañando durante su práctica, y otras veces le permitirán librar periodos de estancamiento que también son naturales en ella.

A partir de allí, es evidente que las experiencias y secretos personales no sean algo para compartir de manera abierta incluso en tiempos actuales, donde el valor del secretismo y de la malicia no se encuentra tan presente dentro de la formación familiar requiere un grado de confianza y confort que solo se construye dentro de una relación de cercanía entre dos personas.

Rescatando los valores de otras épocas, el abstenerse de compartir secretos tácticos, técnicos, estratégicos y personales con alguien que potencialmente pudiera utilizarlos en contra de quien los comparte es prácticamente una línea a seguir para el juego y para la vida. Reuniendo esto con lo anterior, las razones de lógica social y bélica marchan por el mismo camino y devienen en una misma conclusión que el maestro Baudilio Ortiz reunió en una frase sencilla: “no enseñe sin amistad”.

No obstante, a esto se añade que el juego, tanto a nivel técnico como personal, es de difícil manejo; habiendo emociones, reacciones, nociones y dolores de distintas calidades y magnitudes, son muchas las situaciones indeseables que pueden tener lugar y que deben, de hecho, aprender a manejarse en orden de que el juego continúe funcionando, pues independientemente de que tras una desavenencia de cualquier tipo puedan resultar heridas más o menos leves, el que uno de dos jugadores deje de jugar ya anula por completo práctica, juego y formación.

El Juego de Garrote es, nuevamente, violento, doloroso y difícil; así, no es sino por vías de necesidad que alguien se ve forzado a aprender algún juego, pero no es sino por vías de lo lúdico, de lo divertido, de lo social, que alguien se ve forzado a hacerse con más y más del juego en orden de desarrollar mayor habilidad para poder jugar más y mejor y continuar desenvolviéndose dentro de lo social que hay en él.

Esto significa que, efectivamente, con aprender tres palos basta si se trata netamente de la defensa personal, con lo que, para continuar hacia otros niveles de profundidad hace falta algo más que no es técnico ni bélico. Puede ser la vía de la competencia, del acercamiento personal, de lo que se siente al estar en el entorno del juego, pero siempre existe un reconocimiento del otro y una necesidad de vincular con él a partir de ese reconocimiento.

Luego, desde ese vínculo el estar se hace posible, y de él se desprende la experiencia que enriquece la práctica que se hace más y más profunda, aun partiendo de un repertorio que en algún punto es el que es y encuentra principio y fin. “No enseñe sin amistad”, no solo implica una regulación y enriquecimiento del juego desde su aspecto social, que

es medular, también habla de que la única manera de alcanzar otros niveles de profundidad y comprensión de él y de todos los aspectos que se le asocian, es a partir de un vínculo de alta calidad, que ya no es el de instructor-alumno, y que supone mucho más que asistir a las prácticas.

Cuanto más fuerte el vínculo entre aprendiz y maestro mayor calidad habrá en el desarrollo del juego de ambos, mientras mayor sea el compartir entre ambos más rápido y rico será el aprendizaje de ambos. Se añade, además, que la calidad de esta relación dependerá de la apertura de ambos hacia el otro, y de la aceptación tanto del aprendiz a sufrir cambios internos y externos gracias al maestro, como del maestro a sufrir cambios internos y externos gracias a la experiencia que el aprendiz le ha brindado con su presencia.

Segundo fundamento: tráigase a un compañero

Frecuentemente en el Juego de Garrote se habla de la falta de educación de la mano en los aprendices como referencia a la falta de habilidad que produce accidentes constantemente durante la práctica. Se escucha decir de quien enseña que se lleva más palo del iniciante que del jugador, y es que es cierto que un palo echado sin blanco puede golpear en cualquier lugar, haciéndose impredecible para quien lo echa y para quien debe defenderse de él. Desde allí se dice que surge la necesidad de que cada aprendiz que aparece por el patio debe traerse a un compañero como uno entre varios requisitos para ser aceptado.

Nadie juega solo, de modo que la presencia de la pareja permite al aprendiz multiplicar su experiencia al tener cómo y con quién continuar su trabajo formativo fuera del patio si fuese el caso, trayendo en una próxima ocasión algunas habilidades y técnicas mejoradas, y algunos conceptos un poco más claros, o al menos comenzando a ser formulados. En este sentido el Juego de Garrote es también un elemento para ser constantemente pensado y discutido, el ponerse de acuerdo requiere un compañero con el cual ponerse de acuerdo, que hace surgir preguntas, respuestas, acuerdos y desacuerdos, que llevan de una u otra manera a la respuesta correcta.

Está claro que los aspectos cualitativos del juego son tan importantes como los aspectos físicos, y que no solo es la torpeza del aprendiz, que no es poca cosa, la causa de que la presencia del uno más sea requerida en el patio. Como nadie juega solo, nadie crece solo, y a pesar de que existe una relación cualitativa con el maestro, que como vínculo permite

el desarrollo personal del aprendiz, que a su vez le permite desempeñar el juego como juego cada vez más acertadamente, la relación con otro, con un igual, no deja de ser importante, pues desde el sentido de comunidad y en su mantenimiento existen, como bien se sabe, fundamentos del juego y de la técnica.

Así, siendo que la técnica se ensaya y se practica para dar lugar a un mejor juego, las habilidades y recursos sociales también deben ser ensayados y practicados; el diálogo, el mutuo entendimiento, el acuerdo, el desacuerdo, la molestia, el refrenamiento de la molestia, la discusión, la reconciliación, las emociones desbordadas o a punto de desbordarse, la lectura en el otro, de sus emociones, que permite tomar decisiones sobre los próximos pasos a tomar; todas estas cosas se aprenden por experiencia –si bien pueden ser explicadas de forma oral o textual en orden de que quien recibe la explicación tenga alguna referencia de hacia dónde debe ir–, es el ensayo, el error y el palo los que enseñan a una pareja de aprendices a conducirse en orden de poder continuar su aprendizaje y de que las desavenencias dentro de la comunidad sean las justas como para que se les llame miembros, pero no tantas como para ser rechazados por ella.

La formación en el Juego de Garrote no es un asunto lineal ni armónico, sino un proceso experiencial que en un momento u otro acaba poniendo en evidencia y a prueba el carácter de cada aprendiz. La existencia de códigos que se asocian con las formas de comportamiento y más adelante con las reacciones emocionales y corporales permiten, a la vez, la construcción de un perfil común entre los garroteros, que bien admite amplias diferencias de personalidad y de criterios, y hasta diferencias de interpretación de distintos aspectos y elementos del juego, pero que crea suficientes similitudes entre ellos para que el sentido de comunidad y de pertenencia permanezca.

La presencia del compañero, pues, admite un ensayo y práctica de la amistad, misma que más adelante permite, como habilidad social, estrechar lazos con otros miembros de la comunidad y, más allá, enseñar según los fundamentos de la tradición. Ser amigo, al igual que jugar, se da sobre bases comunes que implican diálogo, planteamiento, pregunta, respuesta, comentario, desacuerdo y acuerdo; implica también refrenamiento y necesidad de vuelta atrás, y una valoración de las vinculaciones entre individuos trascendiendo la necesidad técnica y física sobre la práctica.

Esencialmente, una pareja impone al aprendiz la tarea de aprender a ser persona y a actuar como tal, extrayendo el factor técnica para

otorgarle un valor encadenado a la ética, que curiosamente permite un buen desempeño del juego, y con él una forma exquisita de emplear la técnica, que va forzando a la habilidad física del individuo a crecer y a dar cada vez más de sí en orden de mantener las vinculaciones sin, al mismo tiempo, salir demasiado aporreado por los palos.

Desde esta construcción cualitativa es que se pueden entender los palos como un lenguaje donde un palo suavcito puede significar ambos, respeto o irrespeto, y un palo vaciado también. Respetar, subestimar, ofender y perdonar, cosas como estas emergen en el juego de manera tan clara que los espectadores, entendidos o no entendidos, llegan a comprender un poco de lo que allí pasa; sin amistad no hay picardía posible que permita llevar el juego a un verdadero nivel lúdico, a esa mezcla entre peligro y diversión que hace de él lo que es. Sin aprendizaje no puede haber amistad, y sin pareja no puede haber aprendizaje; de allí que traerse a un compañero sea un fundamento y no solo una buena idea.

Tercer fundamento: el palo va al cuerpo

Cuando se habla de la educación de la mano no solo se habla de precisión y cuidado. En el Juego de Garrote, como en el discurso y trato diario, el elemento sinceridad cobra un sentido completamente literal y una importancia central. En ese sentido, la mano también se educa para que se vuelva sincera pero cuidadosa, de tal manera que el palo vaya hacia donde tiene que ir y como tiene que ir.

El significado de todo esto se explica desde el ejercicio básico en parejas de cualquier palo y quite, y es que suele ocurrir que el aprendiz, por temor a alcanzar a su compañero, desvía el palo, dejándolo sin blanco y con una dirección desconocida. Lejos de ayudar, esto ofende y daña, puesto que, de un lado, ni siquiera ofrece una verdadera oportunidad al otro de quitarse poniendo en práctica y a prueba su técnica y, de otro, engaña, de tal manera que un segundo aprendiz, creyendo que sí se está quitando el palo, aprende a confiar en la técnica que tiene para más adelante ser traicionado por ella ante un palo bien echado.

Esto, bajo ningún concepto significa que sea necesario echar un palo extremadamente fuerte o abrirle la cabeza al otro para echar un palo vaciado en forma, yendo al cuerpo, yendo al blanco. No obstante, es fundamental que este sea sincero, franco, que busque carne, para que de esa forma el otro se vea forzado a ejecutar la técnica en rigor. En la

medida en que se avanza en el aprendizaje la intensidad del palo puede ir variando, puede hacerse más y más fuerte en orden de ir probando los límites de la técnica, ambos aprendices serán sin duda capaces de verlo y de ir soltando la mano, al tiempo que se tornan más capaces y familiares con respecto a recibir el dolor.

Precisamente, una mano educada sabe cómo administrar intensidad y dirección según formas particulares de echar el palo, llegando a golpear con firmeza, pero soba' o, forma que castiga pero no lesiona, o llegando a vaciar el palo con la confianza de que el otro no se lo va a llevar. En este sentido se habla de la nobleza del Juego de Garrote, según la cual, a pesar de las constantes veces en las que un jugador es aporreado, de todo el dolor, los golpes y hasta las heridas más o menos leves que se puedan acarrear con los años de práctica, al final uno está entero y sano. "No será tan malo entonces", dicen algunos.

Echar el palo al cuerpo, echarlo honestamente, es también un ejercicio de intención; al cuerpo del otro se llega no solo con la acción, sino con la voluntad, y aunque parezca ilusorio, la relación entre voluntad y corporalidad es tan estrecha que un palo echado a pegar no solo es distinto que un palo echado por echar, siendo el primero no solo diferente en la forma en que es percibido por los sentidos del otro, sino muchísimo más difícil de quitar.

Con el desarrollo de la intención se conocen sus límites y se aprenden a leer los significados emotivos de los movimientos que se van ejecutando durante el juego. Llegado a un punto determinado, los jugadores pueden saber con precisión lo que el otro está pensando, incluso, un jugador experimentado puede conocer la intención y el pensamiento de uno menos experimentado con mayor acierto que él mismo.

Al conocer la intención y personalidad del otro, y según lo educado de la mano, el jugador sabe dónde y cuándo medirse y cuándo explayarse en el juego, en orden de mantener las líneas de respeto respectivas y mantener el nivel lúdico de la *pasadita*. Ignorar tales cosas, yendo desde un palo mal echado hasta un palo insincero, constituye una garantía de salir lastimado, muchas veces de gravedad, sin necesidad alguna. Para un jugador experimentado, un palo insincero constituye una alta falta de respeto que puede contener subestimación, desdén o falta de aprecio según sea la personalidad de quien interpreta lo que ocurre, y un palo pasado de fuerza, dado, por ejemplo, con miedo, constituye una insolencia igualmente castigable.

Existen puntos medios que conjugan la firmeza, la sinceridad y la intención, y estos no son fijos porque no hay y es imposible que haya un reglamento estricto en el Juego de Palo. La clave de lo que debe ser al momento de ejecutar está en la sensibilidad y no en una receta, los significados de las acciones no son fijos, no están sujetos a una norma, sino a la interpretación de cada uno de los que quedan envueltos en la situación de juego. Palos y salidas, palos y quites, ambas cosas deben medirse y ejecutarse con propiedad; ambas cosas pueden ser igualmente ofensivas o halagadoras, ambas pueden caer bien o mal a un compañero o a un desconocido.

Primero, pues, la sinceridad y la educación de la mano, porque también hay palos que al no ser pegados ofenden por subestimación o por una sensación, falsa o verdadera, de indulgencia que el otro comienza a tener. Palos traicioneros o amañados son también muestra de insinceridad, son palos deshonestos que de pronto entre dos compañeros que se conocen bien y comparten un vínculo pueden mejorar la calidad lúdica del juego añadiendo dificultades, pero este caso es una excepción ante un hecho que es normalmente opuesto.

El palo amañado, o marramucia, como el quite amañado, puede expresar insinceridad, insolencia, mala intención y desprecio, causando una reacción poco favorable para uno o ambos jugadores, puesto que pegar un palo no es difícil después de todo. En ese sentido vale la pena que el aprendiz examine bien su propia interpretación de las cosas y la contraste con lo que va observando y escuchando fuera, en el patio, en orden de que un mal entendido o un exceso de centrarse en sí mismo le lleve a una terquedad altamente punible con dolor.

Es necesario preguntar constantemente, como es necesario aclarar constantemente, aun cuando al final sea la experiencia la que consolide el aprendizaje. Hacen falta ambos, la palabra y el dolor para que un cuerpo pase rápidamente la prueba y continúe desarrollándose, evitándose a sí y a los otros momentos desagradables y castigos innecesarios.

Es necesaria la educación de la mano en firmeza, intención y sinceridad expresada en ambos sentidos (evitando indulgencia y desprecio), para lo cual es fundamental abandonar la costumbre de la competitividad y las ganas de derrotar al otro que resulta ser compañero y no enemigo. El palo amañado, tanto como el palo indulgente, deben reservarse con malicia para cuando la situación, siendo no amistosa, requiera el uso de un recurso que nadie, excepto quien lo utiliza, fuera del patio y fuera de la comunidad a la que pertenece, conozca.

Cuarto fundamento: el juego es siempre de verdad

Cuando en estos tiempos aparece un espectador que desconoce el juego, surge la pregunta: ¿y cómo sería eso mismo, pero de verdad? Obteniendo como respuesta: el juego no es más o menos real, es más o menos intenso, lo que usted está viendo ya es de verdad.

Es importante establecer una diferencia entre la práctica y lo real en el sentido en que la práctica permite preparar al individuo bajo diferentes esquemas y formas de ejecución, que permiten desarrollar distintas habilidades, para enfrentar eso que es llamado “lo real”. Desde allí, el juego de Garrote interpreta muy bien los momentos de la formación, colocando de un lado la formación dirigida, que tiene a bien llamarse práctica, clase o lección, y en la que, sin embargo, no falta el rigor y ninguno de los fundamentos del juego dejan de estar presentes, y de otro el juego.

La práctica es, pues, el momento en que los elementos que se decantan en el juego se estudian y ajustan a él, permitiendo al aprendiz equivocarse cuanto sea necesario —o más bien cuanto los palos recibidos y el dolor le permitan—, y establecer una relación con la técnica. El palo de la práctica, sin embargo, solo se diferencia del que aparece en el juego en que, conocida la técnica y el ejercicio que se va a ejecutar, está avisado. Bien el palo avisado no debería, a efectos del ejercicio, traicionar al aprendiz e irse hacia otro blanco, a no ser que los fundamentos del juego aún no estén bien entendidos, lo cual no exoneraría al ignorante de un castigo, y sabiendo el aprendiz qué palo viene a continuación, puede prestar mayor atención a la forma de la técnica y a las instrucciones dadas por el maestro.

La técnica, y esto es fundamental tenerlo en cuenta, posee una forma neutra, o suya, que debe ser ajustada a la corporalidad de cada aprendiz; de allí que se mencione frecuentemente que cada quien juega con el cuerpo que tiene, y es que, siendo cada individuo la combinación de su estructura física y sus potenciales y habilidades, el juego asumirá una forma específica una vez asumido por un jugador.

Aparece, entonces, una relación entre el aprendiz y la técnica, una necesidad de conocerse, dialogar y ponerse de acuerdo en orden de hacer funcionar la combinación entre ambos y generar un reparto que más adelante se convertirá en un juego completo. Ese ponerse de acuerdo es, de hecho, lo que hará que el cuerpo sobreviva y que la técnica sobreviva junto con él, de modo que dentro de la formación resultará vital que el aprendiz tenga en cuenta que no solo no merece la pena entrar en

desavenencias con lo que se está aprendiendo, sino que, cuanto antes se dialogue correctamente con ella y se alcance un vínculo que haga a ambos funcionar juntos, los estancamientos y momentos de contradicción serán superados.

Paralelamente con la práctica, el juego es llevado y puesto a prueba constantemente, de modo que, de hecho, el aprendiz no pasa demasiado tiempo únicamente en la formación, sino que empieza en determinado momento a jugar, nuevamente, con el cuerpo y con las técnicas que tenga. Allí, práctica y juego comienzan igualmente a establecer una relación, los primeros juegos comienzan a hacerse mandando, donde el aprendiz o uno de los jugadores repite el movimiento del otro, que manda, u orientado por un maestro o jugador experimentado que va instruyendo, deteniendo, repitiendo movimientos y dando un poco de forma al juego que tiene lugar, llevando, en otras palabras, de la mano al aprendiz.

No obstante, el juego, a diferencia de la práctica, sí es real, y esto debe tenerse en consideración en todo momento. Se juega con distintas intenciones y niveles de intensidad, se juega con distintos tipos de personas, distintas corporalidades, distintas emocionalidades, personalidades y psicologías, se juega con distintos niveles de malicia, bajo distintas situaciones más o menos estresantes, más o menos divertidas, más o menos lúdicas, instructivas o conflictivas, pero el juego siempre es real.

Lo que va a diferenciar una cosa de la otra es la cualidad que se va asumiendo en la medida en que la *pasadita* va teniendo lugar, pudiendo, como se sabe, el juego alcanzar un sangriento nivel de riña o retraerse hasta una forma más lúdica que permita a un aprendiz no muy preparado manejarse dentro de la tensión fluctuante y constante.

Es en ese punto de entrada donde el aprendiz comienza a establecer, igualmente, un diálogo y una relación para entrar en un acuerdo con el juego, tal y como ha hecho previamente con cada técnica y recurso. En este mismo punto comienza una construcción global de ese juego, aparecen nuevos riesgos y la experiencia personal se intensifica al colocar en entredicho el propio espíritu del aprendiz, que se enfrenta ahora a un peligro que se expresa más suave o más fuertemente, pero que igualmente va buscando al cuerpo sin reservas.

Se dice, pues, que la práctica del juego es realista; se podría decir incluso que ante la existencia de factores reguladores como los códigos y la estructura del juego, él mismo es realista. Eso que se llama “lo real”, con el que los espectadores parecen estar obsesionados, y que está

fundado en el miedo y en la necesidad de seguridad psicológica a los que la cultura mediática moderna les ha acostumbrado, no es jugable, no tiene formas de regulación, no posee técnica y no se extiende demasiado en duración.

Ante eso llamado erróneamente “lo real”, existe una respuesta individual que variará de un individuo a otro, diferenciando claramente al jugador del no jugador, y evidenciando las formas en que la práctica y el mismo juego preparan al individuo para eso otro, que es tan real como el juego, pero que en todo caso debería llamarse “situación de vida o muerte”, o “el nivel más alto de intensidad”, pues es cierto que se alcance el nivel que se alcance en el juego o en la riña, la intención de matar expresamente no se encuentra tan presente como la de castigar, y esto marca una diferencia enorme en el resultado y en la manera de reaccionar de cada uno de los involucrados.

Hay, así, dentro del juego, prácticas de técnica que alcanzan ese nivel, que solo se pueden practicar y no jugar ya que las lesiones graves o la muerte tienen lugar una sola vez. En este punto el aprendiz, o el jugador, o cualquier individuo que posea un juego completo, regresan al primer estadio para establecer una relación y ajustar al cuerpo que tiene un nuevo conjunto de recursos que pertenecen a otra categoría y deben ser tratados con mucho cuidado.

Técnicas para luxar, fracturar o quitar la vida, son tan reales como todo lo demás, ajustándose simplemente a un nivel de reserva que es, por sentido común, considerado como necesario. Eso que no es “lo real”, sino que es simplemente “extremo”, continúa existiendo y ajustándose a la corporalidad, al juego y a la práctica, dotando y capacitando al aprendiz, sea cual sea su nivel, y dándole a conocer los límites y su ubicación, de un lado para saber cuándo emplear un recurso u otro, y de otro para saber cómo mantenerse dentro de una situación y salirse de otras.

Quinto fundamento: el dolor enseña

La diferencia entre malogro y enseñanza se logra con base en el discurso, mismo que, variando con relación al interés de cada persona, puede situar la línea más allá o más acá, brindando al Juego de Palo venezolano una connotación distinta, y a la técnica una forma y resultado específico de quien hace el abordaje.

En definitiva, el dolor enseña al cuerpo más, o al menos más claramente que una detallada explicación; pero una clara explicación, sin

excesos, puede aportar más a una mente confundida que un doloroso golpe repetido decenas de veces, que obtiene el mismo mal resultado.

Durante décadas se han conocido distintos abordajes y métodos de enseñanza, unos más claros, otros no tanto. El maestro campesino enseñaba desde su capacidad, situado en un contexto en el que, de hecho, un niño crece viendo y absorbiendo códigos, inmerso en una vida campesina en la que el lenguaje sobre el que luego se construye el Juego de Palo es común. En este sentido, la dificultad que enfrenta un aprendiz de disciplinas asiáticas, donde la instrucción y los conceptos pertenecen a una cultura que le es, de hecho y no de vista, desconocida, es la misma que enfrenta un aprendiz de la ciudad cuando asiste a las lecciones de un hombre del campo, maestro jugador de garrote. Aun cuando el idioma es el mismo, el lenguaje no lo es, y aún cuando la cultura parece ser la misma, el universo de cosas al que cada uno pertenece se encuentra muy distanciado del otro, y con él, la manera de percibir e interpretar las cosas.

Un ejemplo es que el aprendiz de ciudad, en su ímpetu por demostrar que ha aprendido o que aprende rápido, va a emplear en juego con el maestro técnicas recién aprendidas que este último va a interpretar como una forma de alta insolencia que se seguirá de un: “¡Ah! Es que tú me quieres joder...”, y de un “por favor, no vuelva más”.

Para el maestro campesino la palabra es breve, el acto significa mucho y todo gesto transmite todo lo que es necesario saber en un instante. Las medidas de tiempo, el esquema de práctica, todo es completamente diferente, y careciendo de repeticiones, series, horarios y otros conceptos propios de la cultura citadina, la práctica puede tornarse incomprensible para ambos: el cuerpo y la mente del aprendiz de ciudad.

Para maestros de una época más cercana a esta, el uso del lenguaje explícito va haciéndose necesario, sobre todo porque, aunque el juego conserva los códigos y los conceptos, el entorno en el que se va situando, aún dentro de un escenario campesino, va alcanzando y llevando elementos de una transculturalización forzada por el consumo mediático, perdiendo cualidades contextuales que en otra época dotaron al aprendiz con un lenguaje y una forma comprensiva que le ayudaba a conocer el Juego de Palo con mayor facilidad, y que ahora debe tomar desde un punto cero.

Esto está íntimamente ligado a la frase “el dolor enseña”, muchas veces para servir como justificación del maltrato excesivo o para intentar dotar el juego con una forma violenta que le permita, dentro de todo

absurdo, compararse con otras prácticas modernas, exacerbadas, nuevamente, por la cultura mediática, que de hecho no debería poseer, con ello demostrando que tal cultura, de hecho, ha penetrado en las formas de percibir las cosas en generaciones enteras.

“El dolor enseña”, sí, y lo hace sin palabras con quien de hecho conoce el lenguaje cultural sobre el que el Juego de Palo se funda. Quien aún posea la corporalidad, comprensión y emocionalidad propias de la época y contexto donde el Juego de Palo se insertaba como una costumbre, escasa, secreta, pero una costumbre, y no como un aditivo práctico para la vida moderna, un contexto donde el palo, la puñalada, la malicia y la alerta constantes eran cosas de la cotidianidad, donde no existía la ilusión de un estado protector que se hace cargo de todo, sino que la vida de cada cual, es objeto de la responsabilidad, de la cautela y de la inteligencia de cada quien, aun cuando ese presunto estado siempre ha existido, puede aprender netamente del dolor y obviar toda explicación e instrucción especializada. Sin embargo, quien no haya nacido y crecido en ese escenario, sino que lo conozca por referencia verbal, textual, visual, pero al fin y al cabo, por referencia y no por completa y absoluta experiencia, requiere un complemento, una ayuda, un aditivo adaptado a una formación medular que le ha sido dada desde el nacimiento, y de la cual, haga lo que haga, e intente lo que intente, no podrá desprenderse.

Maestros hay, que dicen con frecuencia “el juego se enseña suavemente”, o, “fácil es que se vaya, difícil es que se quede...”. No es que en la formación, como se ha explicado en otros apartados, la intensidad del juego y la variedad de recursos no comiencen a aparecer, ni que los golpes no comiencen a hacerse más y más frecuentes, de hecho, quien juega garrote, experto, novicio, joven o viejo, hombre o mujer, siempre, en todas las *pasaditas*, algún palo se lleva; se trata de que, como bien es dicho el palo más peligroso es el que uno se quita, y que frecuentemente uno sabe cuando el palo está dado..., entonces, ¿para qué? Palos se dan y se reciben, e incluso llevar dolor y causarlo cada vez es importantísimo desde que recuerda al jugador dónde están los límites. Juegos escalan a nivel de riña, regresando o no, y es imposible desligar esta posibilidad del juego y de su cultura, cuando más bien la respuesta es aprender a conducirse. No obstante, fácil es que se vaya el aprendiz que al tercer día comienza a llevar más maltrato del que debe, el palo ya es honesto, ya posee una intención y un blanco, si el quite o la defensa están mal ejecutados, el palo golpeará y el dolor enseñará, y eso es absolutamente todo; ese dolor y ese palo no son ni más ni menos de lo que son, y así como

es imperativo que la práctica no se suavice en orden de complacer los caprichos de mentes y cuerpos ciudadanos mal acostumbrados, también es imperativo no exacerbar la violencia ya intrínseca y ya suficiente del propio juego en orden de combatir las inseguridades de mentes y cuerpos acostumbrados a creer que las exageraciones aportadas por la cultura de medios son verdaderas, o al menos cercanas a lo real.

El maestro del Juego de Palo sabe cuál dolor enseña y cuál dolor malogra, y quien no sepa diferenciar entre castigo y lesión no puede llamarse maestro. El juego tiene sus alcances y sus límites, su peligrosidad, su violencia y sus códigos, y ninguna de esas cosas debe perderse o deformarse, ni para permitir una transformación de una práctica tradicional y prácticamente virgen en comparación con otras. El juego está allí para formar cuerpos y para formar hombres, para traer desde la ancestralidad una expresión no verbal de lo que es ser, ya venezolano, ya defenso, ya lo que el juego permita ser.

El dolor enseña, la explicación complementa, lo primero, en su justa medida, es esencial en el juego, lo segundo debe buscar mediar entre lo primero y el aprendiz, en orden de que no solo los palos sino los códigos y todos los elementos socioculturales que dan forma y figura al juego alcancen realmente la cualidad comprensiva del aprendiz y le permita avanzar sin deformarse, y devenir sin malinterpretar ese regalo que le es dado con tanta paciencia y dedicación.

Sexto fundamento: el juego es como es el juego

La movilización de la práctica del Juego de Garrote del campo a la ciudad en las últimas décadas, quizás junto con la movilización de partes del hábito ciudadano al campo, ha roto, no absolutamente, pero ha roto con la percepción de la duración tanto en términos de formación como de disfrute del juego.

Es, pues, desde la visión transculturalizada, que alcanzando numerosos rincones del territorio nacional a través de los mecanismos mediáticos ha impuesto, a través de la normalización, la costumbre a determinados esquemas, una manera más eficiente y controlable de medir las prácticas y el tiempo.

Es importante resaltar que los términos de eficiencia y control son propios de una cultura fundada en la productividad que obedece a un sistema económico que ha sido importado e impuesto, es decir, que

no forma parte de la misma cultura en que tuvo lugar la evolución del Juego de Garrote.

Los métodos de lucha latinoamericanos, y en específico el Juego de Garrote, no están pensados para ser eficientes, efectivos, eficaces, o alguna otra cosa similar. No significa esto que el juego no sea rendidor en términos físicos, que no tenga una forma estética hermosa y que no cumpla con su objetivo, la historia venezolana demuestra que si algo funciona bien es el Juego de Armas venezolano.

No obstante, dentro de la construcción del juego, estos términos mercadotécnicos no tuvieron cabida ya que no existían o al menos no eran relevantes. Así, la concepción del juego y de su práctica fue otra, más propia del hombre de campo que, por ejemplo, no contaba con otro entrenamiento físico que la faena diaria y el trabajo rural, y no contaba con más formas de medida que el palo y el quite.

De esta manera, y libre de toda medida, fórmula matemática o esquema de eficiencia, el Juego de Garrote no posee tiempo que determine la duración de su práctica, o de un encuentro, o de un ejercicio, otra que ese vínculo intuitivo que se establece entre maestro y aprendiz, entre dos jugadores, entre dos aprendices...; carece, igualmente, de tal cosa como repeticiones, series, cantidades, cuentas, o de cualquier otro principio y fin susceptible de ser contabilizado.

Libre de toda limitación el ejercicio puede consistir, simplemente, en “¡quítese!”, a lo cual el aprendiz o jugador debe quitarse un palo, o cualquier palo que se le eche, y hacer, y volver a hacer, continuar haciendo hasta que el otro pare, concentrándose únicamente en la instrucción: ¡Quítese! Obedeciendo esa instrucción, prestando mucha atención a lo que está ocurriendo, lidiando con un progresivo nivel de tensión e intensidad, protegiendo su cuerpo, salvándolo; obviando o más bien soportando el palo recibido en orden de que el que le sigue no le alcance, empleando la técnica indicada o las técnicas indicadas, o cualquier técnica según sea la estructura del ejercicio; todo esto durante el tiempo que dure, con la cantidad de palos que vayan a ser, todo esto; en fin, librando al aprendiz o al jugador ejecutante de toda sensación de seguridad psicológica o control brindada por el saber cuándo, cuántos, cómo y hasta dónde.

“Control”, medio predilecto de la cultura industrial, cuyo propósito de existencia no es otro, al igual que la eficiencia, eficacia y efectividad, que generar más y mejor: producir, obtener. La cultura industrial ha ayudado, evidentemente, a exacerbar la avaricia humana, creando y

consolidando la absurda idea de que tal cosa como el Juego de Garrote, o las artes marciales tradicionales, o cualquier método de lucha, puede dar más, como si hubiese en alguna práctica de supervivencia un obtener, un acumular, un producir, una cosa o recompensa más allá de la misma supervivencia.

Obtención, tentación preferida por el cliente, por el hombre y la mujer formados por la cultura masiva del consumo, del placer, de la seguridad, del bienestar, de lo predecible y controlable, de todas las cosas que son ajenas y desconocidas para el garrotero original. No hay bienestar en el Juego de Garrote, ni hay seguridad, ni hay algo predecible o controlable, no hay nada más en el Juego de Garrote que el Juego de Garrote, de modo que no es este una práctica apropiada para quien se haya obsesionado con tales elementos.

No existen, pues, garantías, nadie sabe cómo va a responder el cuerpo de este aprendiz o de aquel ante la formación, de modo que nadie sabe cuántas repeticiones del mismo palo debe hacer cada uno, o cuantas semanas, meses, años distribuidos en tantas o cuantas sesiones de tantas o cuantas horas, minutos y segundos, son requeridas para formar a un jugador. Cada quien juega con el cuerpo que tiene, cada quien funciona como funciona, no existe una fórmula estandarizada para el juego, ni una posibilidad de controlarlo, de diseccionarlo, de librarlo de sus fundamentos en orden de hacerlo eficiente, eficaz, efectivo, productivo, industrioso.

No existen tampoco garantías de que el juego vaya a operar tan bien en este jugador como en aquel, ni existe una fórmula para hacer de todos los jugadores de garrote un grupo homogéneo, o para producir un grupo de jugadores de garrote idénticos, con las mismas competencias, con el mismo juego, que se muevan y actúen de la misma forma, o parecido, cada quien juega como es y es como juega.

Carente, pues, de una hora fija que no sea la tardecita, de una duración fija que no sea hasta tarde, de una fórmula fija o esquema de entrenamiento que no sea ¡quítese! y de una verificación que no es otra que “vamos a echar una *pasadita*”; la instrucción que se da con sus diferentes correcciones y añadidos, por supuesto, el Juego de Garrote queda, o debe quedar definido como una práctica completamente ajena a la cultura industrial.

Ahora, en orden de llevar la práctica a la ciudad, y con la llegada de la ciudad al campo, han comenzado a aparecer horarios que limitan, desde la cultura de consumo, el ser garrotero, convirtiéndolo inevitablemente

en un rol que comienza y termina llegadas determinadas horas, en orden de hacer más productiva la vida de un practicante que ahora contempla el juego como una actividad cuando no como un deporte.

Esto, lejos de plantear una solución, propone una serie de dificultades frente al maestro y frente al individuo que se quiere formar y no entiende cómo es que pasan los meses y los años y continúa sin progresar como quisiera progresar, cómo es que si todas las repeticiones, todas las series y todas las fórmulas se aplican en rigor, el juego no le rinde. Se adiciona, además, que dentro de la práctica sin tiempo se dan compartires y experiencias que no son controlables ni posibles de esquematizar, en este sentido nadie puede ir a ver su clase y ya, nadie puede no relacionarse con los demás dentro del entorno del Juego de Garrote, nadie puede no vivir el juego o ser garrotero dentro y fuera del entorno, si realmente quiere formarse. El Juego de Garrote no es un complemento, una actividad, un deporte, un pasatiempo, una afición o una distracción, simplemente no lo es.

Un ejemplo valiosísimo es que “los palos” no se mezclan con los palos, nadie juega borracho, nadie es permitido dentro del patio estando borracho, pero los palos son un momento importante de interacción que tiene lugar en el patio, pero fuera de la práctica. Los palos no son lo que son necesariamente por el alcohol, sino por el hecho de hacer comunidad, de manejar entonces códigos y elementos que se adquieren en el juego, pero que continúan vigentes en todo momento y que se aprenden en todo momento, y se decantan luego en el juego, haciendo del individuo en formación y del jugador en rigor un aprendiz constante.

El juego se enfrenta a la ciudad y a la modernidad constantemente, viéndose obligado a adaptarse, a cambiar, a añadir y a quitar cosas, retando a los maestros de cada generación a encontrar modos de continuar el juego sin librarlo de sus características, de sus cualidades, de su espíritu, sin descaracterizarlo, lo cual es muy difícil desde que todos los elementos que lo componen, la práctica, el ejercicio, la falta de tiempo, la consideración de las diferencias, los códigos, los palos, las experiencias, son necesarios.

Todo aquel que desee aprender el juego, que más bien desee formarse, debe comprender que el esquema de vida que hoy controla el diario devenir, haciéndolo más eficiente y rendidor, se plantea como un enemigo que debe ser superado en orden de permitir al individuo ser en el juego y Jugar en todos los momentos del día. No es posible adquirir el juego, no es posible aprender el juego, no es posible hacerse con el juego, lo

único que es posible es establecer interacciones y desde las interacciones acuerdos con el juego, entregarse a él en orden de que uno y otro, persona y juego, en armonía y habitando un mismo cuerpo, logren manifestarse, y finalmente, en comunidad, pasar, jugar, continuar la tradición.

Séptimo fundamento: hay que entender cosas

Decía un maestro garrotero: “ustedes no son novios de veinte años, tienen que hablar, tienen que ponerse de acuerdo, para eso se inventó la palabra...”. Desde el principio de la formación el aprendiz debe comenzar a incorporar los códigos a manejar más adelante, y debe hacerlo conscientemente. El Juego de Palo es ciertamente intuitivo, pero la intuición es una cualidad inmanente y también un recurso que se desarrolla a través de su uso, y es la comunicación, de cualquier tipo, el estribo a partir del cual comienza a ascender en sus niveles de facilidad y calidad.

En cada ejercicio existe una dualidad que necesita ser atendida, mirarse a los ojos es esencial no solo porque permite mejor que ninguna otra noción mantener la distancia, al punto de que un pequeño desvío de las miradas, una pequeña distracción, es suficiente para hacer que el cuadro se bote una de tantas veces, sino porque siendo que la intención se dibuja en los ojos del otro, al igual que el momento del ataque e incluso su forma, mirar a los ojos es el único modo de comunicarse y coordinar, sobre todo ante una acción que supera con creces la rapidez del verbo.

Aprender a conducirse es preciso desde el compañero y extrapolando luego esa relación a las interacciones con otros. En este sentido, el Juego de Palo no exime a ninguno de sus participantes de establecer relaciones sociales con distintas calidades y en distintos momentos. Pero también está que aprender a conducirse requiere el entendimiento de otras cosas que no son enteramente sociales, sino más técnicas, más de sentido común.

En una suerte de esquema dialéctico, el desarrollo de la intuición desde el trabajo con la pareja capacita poco a poco al aprendiz para aprender conceptos que no están explícitos, que tal vez, por primera vez, estén siendo escritos, más a un nivel referencial que ayude a saber con un poco más de claridad, qué buscar y dónde dentro del marco de la transculturización y la sustitución de los valores tradicionales campesinos venezolanos. Siguiendo el esquema, la adquisición y comprensión de los conceptos fundamentales del Juego de Palo permite al aprendiz

hacerse más astuto y entender más cosas que le ayuden a saberse conducir mejor en diversos niveles.

Tal vez una intuición sensible sea capaz de adquirir un concepto antes de entender un poco la relación entre las dos personas que practican, sin embargo, no tardará en ir de un lugar al otro y volver, del mismo modo que quien comienza comprendiendo dicha relación. El origen del ejercicio intuitivo no es, pues, relevante, sobre todo en un escenario donde cada quien aprende según es, importante es que el flujo se mantenga y que el aprendiz experimente de forma constante el fenómeno de que lo muerda la perra, que se trata simplemente del *insight*, de la comprensión absoluta y orgánica de un concepto o idea que ahora cambia, o más bien mejora la visión de lo que se está abordando, y que tal y como sugiere la metáfora, le hace exclamar “¡Ah! Esto es... ¡Ah! Pero esto no es lo que yo pensaba que era...” constantemente.

Estos momentos de iluminación son, si se quiere, la victoria favorita del maestro que observa a sus aprendices avanzar. En el Juego de Palo siempre ha existido el celo del juego, el resguardo de los recursos, pero que el maestro se guarde una o dos técnicas, o algún juego o parte del juego, tiene relación con su propia malicia y necesidad de resguardo, no con que desee en lo más mínimo que el aprendiz quede estancado.

En este sentido, desde que no existe obligación de enseñar, ni de compartir, ni de mostrar, para el maestro garrotero formar a otro jugador es una elección individual, un acto completamente voluntario. Con referencia a esto, se cuenta que la impaciencia de los maestros era tal que, a pesar de que en su momento histórico las lecciones se les pagasen con monedas de oro y otros bienes de valor, el aprendiz de poco talento, de mucha torpeza o de temperamento difícil, era despachado como aprendido prontamente con un escaso juego de recursos, a veces, incluso, era simplemente expulsado con un cortés “por favor, no venga más”.

Desde allí es decible que la mezquindad no solo no es parte del Juego de Palo, sino que a cambio de su inexistencia se exige del aprendiz perspicacia, constancia y consecuencia, de modo que los esfuerzos del maestro, no siendo equiparables con el factor monetario, se vean compensados, con el progreso del aprendiz y extensión del juego hacia otras generaciones.

Entender cosas es la base de la ampliación de la técnica, saber interactuar es, sin duda, lo que marca la diferencia en el desarrollo de la *pasadita*, pero el maestro no tiene, pese a su generosidad, la función de impulsar el desarrollo intuitivo del aprendiz; existe un factor natural que diferencia a quienes son aptos para aprender a jugar y a quienes no,

y este factor se presenta en varias características que van desde lo físico, pasando por lo actitudinal y finalizando en lo intuitivo, esto implica que en un patio se recibirán varias personas y se expulsarán muchas más de las que serán formadas.

Durante la formación el maestro cumple con el deber de insinuar, de mostrar pequeñas cosas, o más bien de pasearlas un poco frente a la percepción del aprendiz, viendo si su perspicacia le alcanza y logra primero ver, y luego aprehender, tomar el secreto, tomar el concepto.

Ocurre también que la perspicacia funciona en dos sentidos, y que en ese aprender a conducirse el aprendiz establece una relación más o menos adecuada con el maestro. De esta manera, es obligación del aprendiz determinar bien las cosas que va tomando de la observación y de la práctica para luego hacer las preguntas correctas. Se puede decir que es también función del maestro el saber esperar por la pregunta correcta, de modo que una misma cosa se puede plantear de distintas formas, pero está a la disposición del maestro responder únicamente la forma correcta. Existen, igualmente, formas correctas de preguntar que obtendrán distintas negativas o distintas respuestas, siendo unas y otras insinuaciones de algo que es obligación del aprendiz descubrir por sí mismo.

Entender cosas es, en suma, saber conducirse, saber preguntar, responder, dialogar, interpretar, aprehender, contenerse de hacer, decir o preguntar, o saber cuándo desinhibirse en palabra, gesto y juego; es que cada vez que se descubra algo nuevo el entendimiento como capacidad se amplíe también, como si el garrotero en formación se hiciese cada vez más inteligente. Es entonces obligación en la formación, no solo hacerse hábil, sino hacerse inteligente, es cambiar, es moverse en distintos niveles del potencial humano.

Octavo fundamento: la práctica es siempre discreta

No en vano la malicia ha sido el elemento motivador del secretismo en la práctica del Juego de Garrote desde sus inicios. Ante la ventaja que ofrece el factor sorpresa y la susceptibilidad de ser perseguidos y aniquilados, los campesinos y sus antecesores de las épocas preindependentista e independentista optaron por enseñar primero en limpios, pequeños claros improvisados entre la hierba alta en algún lugar del terreno natural, y más adelante dentro de los patios de las casas, siempre lejos de las miradas curiosas.

Se habla luego de que compartir un secreto con un amigo o conocido podría igualmente ser contraproducente. Comentó al respecto un anciano garrotero llamado Leonard Delgado lo siguiente: “Usted enseña lo que sabe a un amigo, otro día, porque así es la vida y esas cosas pasan, usted le brinca la carajita, luego viene ese hombre a joderlo a usted con lo mismito que le enseñó”. Siendo, pues, ese mismo secretismo en períodos de paz y sobre el escenario en que se desenvuelve el hombre rural, una medida de seguridad a tomar con relación a aspectos a veces básicos de la vida diaria.

Guardando un secreto, se comenta que hermanos recibían el juego de su padre o de un abuelo, y siendo enseñados por separado podían enterarse de que el otro jugaba ya en el lecho de muerte de quien les enseñó, o a veces llegar al final de sus propias vidas desconociendo tal cosa. Igualmente se enviaban los hijos referidos para que fuesen enseñados por otros maestros, de manera que la regla de no levantar la mano en contra de los padres se continuase respetando, e igualmente como un gesto de buena voluntad que permitía al juego permanecer dentro de una misma familia o en un círculo muy estrecho de familias. Dentro de la familia, de otro lado, también era frecuente la enseñanza saltando generaciones, es decir, de abuelo a nieto.

El juego fue más adelante prohibido, al igual que portar un garrote; de hecho, aun a mediados del siglo xx portar un garrote empataado, es decir, con su respectivo trabajo artesanal de tejido de una empuñadura con dos botones, constituía esencialmente un imán de pleitos; cualquiera que fuese visto con tal cosa entre sus manos era inmediatamente retado, con altas probabilidades de salir herido o lesionado, y de causar heridas y lesiones a otro. De la misma forma, dar a conocer a otros que se tenía un juego era procurar que algún enemigo, sabiéndole tal destreza, le emboscara de alguna manera que no se pudiera defender.

Ahora bien, conocido este trasfondo, es importante que el aprendiz comprenda que estas son precauciones externas, cosas, si se quieren, del sentido común. Aún en pleno siglo xxi conviene al garrotero guardarse el juego y no andarlo mostrando, mantener el factor sorpresa y evitar en lo posible cualquier situación violenta. En este sentido, ser defenso no ha perdido en absoluto su vigencia, más bien, adquiere, según los cambios de lo rural a lo urbano y de lo anterior a lo presente, nuevas maneras de ser retado ante su realidad y nuevos desafíos en torno a su capacidad de adaptación.

De cualquier modo, y sin querer contradecir lo anterior, es como si el mundo no hubiese cambiado demasiado. A pesar de las tecnologías, de la aparición de una mayor variedad de armas y el aumento de la población—con ello una mayor posibilidad para el anonimato y, naturalmente, un mayor índice de violencia y probabilidades de encontrar situaciones desagradables en la cotidianidad—, las formas de comportamiento, los códigos, las interacciones entre individuos, los motivos y motivaciones de las situaciones violentas y las formas de agresión, independientemente del arma disponible, son en su mayoría las mismas, haciendo de los códigos y elementos empleados por el ser defensor algo tan vigente como lo fue en épocas previas.

De cara a la práctica, sin embargo, el llamado secretismo continúa siendo importante. La época en curso es una de difusión que ha requerido del Juego de Garrote que se exponga para que todos le conozcan. Muchas de sus técnicas se pueden mirar en vídeos y mucho de su estética se puede mirar en la publicidad que intenta dárselo. En este sentido el Juego de Garrote no es la práctica más popular entre las personas, pero figura en el imaginario de muchas personas, y ya no es un total desconocido. Se habla entonces ya no de una práctica secreta, sino de una práctica discreta; el juego debe continuar siendo discreto y su práctica también.

Se trata de una forma de violencia que se regula a través del carácter lúdico y de ciertos acuerdos que van haciéndose más y más flexibles; se trata de una dinámica en la que, quieran o no, los jugadores y aprendices, es decir, las parejas que se encuentran, van a exponerse ante la otra, viéndose obligado cada participante a conocerse con el otro.

Se miran a los ojos constantemente, se echan palos, transgrediendo el espacio personal, manoteando, tocando, entrando en contacto con emanaciones físicas y psicológicas del otro, viendo y encontrando el sudor del otro, la ira del otro, el miedo del otro, el golpe del otro...; el Juego de Garrote es algo muy íntimo, su práctica es igualmente algo muy íntimo; es necesaria la discreción, es necesario que, a pesar de que esta es una época de difusión, y de que es importante que todos conozcan qué es el Juego de Garrote, cómo es y de dónde viene, la práctica se mantenga lejos de las miradas curiosas.

No es igual para un aprendiz exponer su cuerpo al dolor y exponer su alma a la violencia y al miedo en intimidad que en público, y en este sentido su desarrollo, su relación con el juego, con los otros jugadores y

consigo mismo, tampoco será igual en intimidad que ante las miradas de los desconocidos.

También ocurre que el juego no es soportable por todas las personas. El carácter y temple necesario en el juego puede corresponder con personalidades y trasfondos muy distintos unos de otros, pero sí con una cualidad indescriptible que permite que unos pocos se queden para formarse y que otros eventualmente se marchen del patio.

Así, el Juego de Garrote no puede ni debe ser un fenómeno masivo, al menos no en su práctica. Es imperativo que se conozca, incluso que se reconozca en su estética, en su hacer, que formando parte del imaginario colectivo, alguien que de pronto se tope con aquello pueda reconocer de qué se trata lo que ocurre entre esas dos personas, y que pueda comentarlo y describirlo ante otras personas, diciendo qué es o cómo luce eso que llaman Juego de Garrote.

Esto, por otra parte, difiere muchísimo de la implementación de una práctica generalizada en la que participen cien personas, o cincuenta; incluso diez personas en una misma práctica excede la forma tradicional e íntima, y no es que la formación no sea posible de esta manera, pero sin duda no será igual.

Del mismo modo la práctica no puede ser, en un sentido formativo estricto, que es lo que a fin de cuentas quiere el maestro garrotero, una actividad de domingos por la tarde, o algo que comienza a una hora y termina a otra. El juego no termina, la formación no termina, el ser garrotero, sea vasta o aun breve la experiencia del individuo en cuestión, es un constante devenir, un fenómeno permanente que simplemente cambia según el contexto en el que el garrotero se sitúe, requiriendo o no el uso de la técnica, el inicio de una *pasadita*, o simplemente el permanecer en quietud, observándolo todo, prestando atención, conduciendo el temperamento y las acciones como se le ha enseñado durante la práctica.

Siendo así, el juego como suceso es algo muy personal, un proceso evolutivo constante que tiene lugar en todos los momentos, haciendo posible que un garrotero de súbito le “muerda la perra” y se entienda algún aspecto que antes no, y esto no necesariamente tiene que ocurrir dentro del patio o en presencia del maestro. El proceso reflexivo llega entonces a ser imperativo, como quien dijera garrotero que no piensa no es garrotero..., obligando a cualquiera, aprendiz o maestro, a volcar la mirada hacia dentro constante y continuamente. Esta clase de intimidad no debería, pues, ser masificada, no puede permanecer en presencia

de las miradas curiosas, pues ello representaría una interrupción, una violencia, que se viene en contra de un proceso que toca todos los niveles de lo que constituye a esa persona en particular.

En contraposición, el ambiente del patio brinda el confort y la familiaridad necesaria para que estos procesos tengan lugar sin mayor contención. La palabra del maestro, del compañero, o el palo, o aquello que sucede más allá y el individuo puede observarlo sin reservas. La pregunta hecha, respondida o no respondida, el comentario, el refrán, o una conversación que empezó y terminó, siendo o no escuchada por un tercero, o por todos, es en estas pequeñas cosas, que pertenecen a la casa, donde germinan las semillas del entendimiento del juego y de todo lo que él implica. Es por eso que, más allá de la precaución externa y de los sucesos violentos que la vida puede presentar, de la necesidad de alerta y cuidado constantes, de lo masivo, de la técnica, de la forma de la técnica y del respeto hacia su estética, la práctica del Juego de Garrote debe permanecer discreta, tan discreta como sus contenidos, tan discreta que a veces, para arrancarle al juego un secreto, el aprendiz debe quedarse callado, atesorando esa pequeña cosa que ha visto en determinado momento, llevándosela consigo para reflexionar sobre ella, para encontrarse con ella, para desenvolver sus misterios, lejos de las miradas curiosas, incluso lejos de la mirada del compañero y del maestro. Como los hermanos que teniendo el juego no dejan ni que el otro lo sepa, y tal vez ni siquiera por malicia, sino porque esa es la naturaleza del juego.

Noveno fundamento: cada quien sabe

El maestro es evaluador constante, tanto como pueden serlo jugadores más experimentados e incluso cada compañero que el aprendiz se va topando durante su formación e incluso después. Los métodos, en este sentido, siempre pueden mejorar, así como las formas para enseñar sufren cambios de maestro en maestro, e incluso en un mismo maestro en diferentes periodos de su vida, las maneras de apreciar el desarrollo del aprendiz pueden ir variando, constituyendo mejoras o desmejoras, pero al fin dando cuenta de lo que va ocurriendo con ese individuo que es observado continuamente.

Mirar el progreso desde afuera plantea para el Juego de Palo tres variables esenciales que determinan el progreso en el aprendizaje. La primera y más básica es la forma, en la ejecución técnica existen elementos que generan una figura apreciable a la vista, y que según lo que se observe

en ella se hace posible decir si la forma de la técnica ha sido adquirida y hasta dónde. En este aspecto entran los fundamentos de pisada, mirada y cambio de mano, siendo estos los elementos más importantes; igualmente, dentro de la forma se observan aspectos de fluidez, facilidad, relación del cuerpo del aprendiz con la ejecución y comprensión de la mecánica de la técnica desde la idea y desde el cuerpo, visibles según la forma de la figura observable, las actitudes y los signos (el zamurito: marca del arrastre del pie en el suelo durante el uso de la pisada circular; el cuarteo: leve movimiento del pie para hacer espacio, que también deja marcas en la tierra, el almud: marca propia de la pisada cruzada...).

La segunda, y un poco más profunda, es la continuidad en el ejercicio, dada por la asimilación de la ejecución técnica a nivel orgánico, y de los códigos a nivel intrapersonal, que resulta en la capacidad de llevar una misma ejecución, sea esta una figura (un solo palo), o una línea corta o larga (ejecuciones de varios movimientos), a una forma repetitiva, pero no mecánica, que conecta el final con el principio de cada ejecución, intercambiando roles y combinando los turnos de ataque y defensa en la pareja para brindar un ejercicio cíclico que, según dure, dará cuenta de su dominio por parte de los aprendices. El ejercicio continuado no es de ninguna manera un intento de automatización de la técnica; antes bien, se trata de un ejercicio de ajuste de la corporalidad y de las distancias, que van variando levemente con cada ejecución, y que además incorporan las interacciones entre jugadores. Sin comunicación en la pareja el ejercicio puede continuarse, pero solo de forma automática, y esto, siendo visible para el maestro, constituye un error, un desperdicio del ejercicio y del tiempo; ya en el ejercicio las interacciones se van poniendo en práctica, cumpliendo una doble función, de desarrollo técnico y de desarrollo social que preparan al aprendiz para abordar la situación de juego, para ejecutar, tirar, quitarse y dialogar.

La tercera y última es la aplicación de la técnica en el juego. El maestro, en este sentido, puede apreciar las veces que el recurso incorporado al juego del aprendiz es empleado durante una *pasadita*, pudiendo incluso, si es él mismo partícipe en ella, causar situaciones que obliguen al aprendiz a echar mano de la técnica aprendida. Asimismo, los elementos de interacción, los momentos en que el aprendiz emplea el recurso, el hecho de que los emplee por instinto, costumbre o decisión, el propósito con el que lo emplea (necesidad, abrir juego, provocar, castigar...), van a permitir conocer no solo el nivel de adquisición técnica del aprendiz, que puede haber incorporado un juego muy completo y de muy buena

calidad, pero también permitirá explicar varios aspectos de su nivel de madurez en el juego, que no necesariamente tiene que encontrarse en la misma línea que el desarrollo físico del juego, y pese a que este último se encuentre muy desarrollado y sea muy rico, resultará de una u otra forma, no siempre fluida, no siempre natural, ante la presencia de otro jugador más experimentado o del mismo maestro.

No obstante, conocer el progreso en el aprendizaje no da cuenta completa de los procesos internos del individuo. Cada *pasadita* dice cosas distintas sobre cada jugador, pero sobre todo habla de la relación que ese jugador tiene con cada uno de los que juegan con él en cada oportunidad. La relación personal y su calidad determinan la manera en que la *pasadita* se desarrolla, los estados de ánimo y situaciones individuales también, aunque no en tan alto grado, y la presencia de unas u otras personas en el patio, la puesta en escena, el sentirse en confianza, el sentirse observado, evaluado, los influjos del temperamento ante todas estas cosas, resulta difícil ver a través de estas cosas y determinar lo que está ocurriendo. Así, no solo el desarrollo sino cada momento en la experiencia del juego, dentro y fuera de la *pasadita*, son completamente individuales y personales, y solo un compañero o maestro con quien el jugador posea una relación cercana y franca puede saber con certeza qué ocurre con él.

En este sentido el Juego de Palo posee una cualidad especial que se encadena al desarrollo de la malicia y de la discreción con relación a la técnica, y es que, si bien el aprendiz es reconocido como jugador por la comunidad de garroteros en algún punto temprano o tardío de su aprendizaje, que no por ello acaba allí, nadie puede, ni se atreve a dar verdadera cuenta de su progreso.

Se hacen observaciones, se puede saber qué juego tiene o muestra ese individuo en particular, dónde están sus fallas y sus aciertos, e incluso se puede decir cuánta experiencia le falta, pero cómo va el aprendiz solo puede ser respondido por el aprendiz.

Esto resulta un poco truculento, ya que la capacidad de darse cuenta del progreso y nivel en el juego –si es que el juego puede dividirse en niveles– requiere el desarrollo de las sensibilidades y del propio entendimiento del aprendiz, mismos que, ayudándole a desarrollar una consciencia corporal e individual cada vez más aguda, le permitirán saber, con mayor claridad, cómo va en el juego.

Cada quien sabe, esto es definitivo, y si no sabe es porque no juega. Cabe destacar que, en este sentido, no es lo mismo un aficionado al Juego

de Palo que un aprendiz en toda regla; y la diferencia radica en que el primero, asista o no a todas las prácticas, y posea o no una colección de garrotes, entra y sale del rol de garrotero según entra y sale del patio, mientras que el segundo se entrega a la experiencia de adquirir el juego en una suerte de proceso asociativo o simbiótico, y se permite ver el mundo dentro y fuera del patio como un ser defenso.

Que alguien pueda dar cuenta, que alguien sepa, implica que se está en presencia de un aprendiz a toda regla, e implica además que esa persona posee, cuando menos, algún juego, que no es poca cosa. Poseer algún juego no tiene nada que ver con jugar bien ese juego que se tiene, muchas técnicas y recursos son sin duda siempre bienvenidos, pero los criterios no tienen sustituto ni manera de evadirse cuando de jugar bien se trata. Saber qué se tiene y qué no, por dónde se va en el camino y hasta dónde se ha llegado, qué falta y qué no, qué se necesita y qué no; entre otras cosas, saber todo esto es parte esencial del ser defenso, sobre todo porque permite manejar el juego que se tiene, sabiendo en qué juegos entrar y en cuáles no, y hasta dónde llevar cada uno de ellos; en pocas palabras, saberse, poseer y utilizar una consciencia del propio cuerpo y ser, es lo que mejor va a permitir establecer un diálogo con otros jugadores y dar la oportunidad a cada *pasadita* de desarrollarse apropiadamente según sus cualidades.

Décimo fundamento: juega o no juega

El juego de cada quien, como ya se ha explicado, es apreciable en su forma y calidad a partir de diferentes criterios que encierran variables, que a su vez están directamente asociadas con los fundamentos técnicos y sociales del juego como método de lucha. Pero son esos mismos fundamentos los que expresan con urgencia una falta de linealidad en la formación de cada aprendiz, dejando saber a quién profundiza en él que los procesos individuales, pese a que la técnica en primera instancia se construye en un orden más o menos homogéneo, acaban teniendo lugar de una forma que no es desordenada, sino que guarda relación con la identidad más íntima del que aprende, deviniendo así de forma única.

Básicamente se juega o no se juega, lo que significa que con muchos o pocos recursos una persona que entra dentro del “juego a vista” —entendiendo este como un juego donde ya no existe un mando, una guía o un aviso, y en el que las técnicas vienen espontáneas, tanto como las interacciones y diálogos verbales, corporales, gestuales, tácticos y estratégicos—,

puede o no desarrollar una *pasadita* y llevarla a distintos niveles; o más bien manejar distintos niveles y desde allí decir si juega o no.

Si juega de forma espontánea, si el otro no necesita cuidarlo del palo que le echa, sino que lo echa con confianza, sabiendo que lo más probable es que se lo quite, si existe diálogo y entendimiento entre ambos participantes, y si más que una golpiza la *pasadita* se muestra hacia fuera como un intercambio, se puede decir que esa persona juega.

Su nivel de juego, su experiencia en el juego, su edad, su nivel de madurez, son otras cosas que forman parte del proceso individual de cada cual, y sí, son medulares en su desarrollo, llegando a determinar hasta dónde llega en el juego, pero esa respuesta no se obtiene en un año, ni en dos, ni bajo constante supervisión o en absoluta soledad, sino al encontrarse una década después con la misma persona en una *pasadita* y ver —como quien mira a un niño que se ha convertido en adulto— cuánto ha crecido.

De esta manera muchos juegos completos y desarrollados se pueden hallar dentro de un mismo patio o comunidad, siendo todos y cada uno de ellos igualmente respetables. Y pueden ellos, igualmente, venir de distintas personas, con distintas personalidades y ubicadas en distintos momentos de su juego, de su experiencia. Se mira a una adolescente que juega, pero que no se encuentra aún a nivel de comprender el alcance del diálogo; o a un adulto que concibe el juego como un mero enfrentamiento; a un anciano que ya sabe que el juego rinde para divertirse, para lastimarse, para matarse y para enseñar; a un jugador experimentado que entiende de todas estas cosas, pero aún lucha con ellas, cambiando poco a poco en su interior, echando mano de su voluntad de hacerse maestro. Se mira a quien no entiende aún, a quien nunca entenderá, a quien entiende un poco, a quien entiende mucho, a quien entiende todo, y hasta a quien después de entender lo ha olvidado todo, y con todos ellos se puede jugar; de hecho, es necesario jugar con todos ellos para cultivar una experiencia completa.

A veces hacen falta muchas *pasaditas* con muchas personas para entender un concepto simple, y a veces solo basta un encuentro de unos minutos con un maestro, y hasta con un aprendiz sin experiencia, para comprender la profundidad de varios conceptos asociados, que llegan en forma de un entendimiento completo, de una perspectiva nunca antes conocida. Harán falta, igualmente, años de reflexión y de experiencias que no necesariamente involucran un intercambio de palos y quites, idas y retornos, acuerdos, desacuerdos, peleas y reconciliaciones con el

juego, con el yo interior que va despertando junto con la consciencia del cuerpo, de su fragilidad y de la importancia de la vida que lo mantiene funcionando.

Jugar es un nivel; más adelante hacerse jugador, es otro. Hay jugadores jóvenes, hay jugadores viejos, hay jugadores reconocidos y por reconocer también. El “baremo”(40) se dice que es el reconocimiento de una comunidad, pero es posible que este reconocimiento no valga nada si no hay un reconocimiento interior.

Después de jugar el aprendiz debe darse cuenta de que juega, estas son dos cosas muy diferentes. Darse cuenta de que se juega es el primer paso para romper con un rol que atrapa al cuerpo en una mente limitada y a la técnica entre barreras que no le permiten fluir completamente, que no permiten a quien adquiere el juego jugar como él juega, y ya no como está indicado en la práctica, en el simulacro. Esto resulta extremadamente difícil, porque después de darse cuenta de que se juega sigue aceptar que se juega, y con esa aceptación viene una responsabilidad sobre sus actos, que exige al jugador encarar el peligro de una madurez que le obligará a conducirse con mayor cuidado, respeto y consideración hacia los otros, y abandonar la comodidad de la consideración que hasta el momento otros le habían tenido y extendido pacientemente, porque se trataba de un aprendiz.

Llegar a la aceptación del juego lleva también a ese que se hace jugador –llámese jugador reciente– a establecer una diferencia entre él y otros con más experiencia, a una difícil transición donde el juego se hace más violento, casi como si los otros, que ahora le miran de forma distinta, le pusieran a prueba, no a nivel técnico, porque al final el palo echado llega, sino a nivel espiritual.

La formación continúa, pero no es la misma de antes, ahora las enseñanzas vienen en forma de ideas y lecciones muy breves que retan la perspicacia e inteligencia de quien las recibe, sumando la prueba de esa “repelencia” que no es tal. La diferencia no está en el trato dado por los otros, sino en que al cruzar el umbral “el jugador” debe hacerse consciente de su madurez, y eso toma tiempo y no es fácil de asimilar (como al joven-adulto que le cuesta asimilar que no hay vuelta atrás y no

40 Según la Real Academia Española, baremo proviene de francés *barème*, y este de F. B. Barrême, 1638-1703, matemático francés. Hace referencia al cuadro gradual establecido para evaluar los daños derivados de accidentes o enfermedades, o los méritos personales, la solvencia de empresas, etc. (N. del E.).

volverá a ser niño nunca más). Se añade además, la independencia en el juego: el jugador debe a partir de entonces analizar la técnica y llevar su práctica él, haciéndose consciente de sus limitaciones y de lo que necesita hacer o dejar de hacer, tomando las riendas de su formación sin dejarla más en manos de un maestro. Esto no significa que el maestro es abandonado, sino que ahora las preguntas hechas a este último no son flechas disparatadas, ni intentos por acertar, sino planteamientos fundados en una reflexión que resultan agradables de responder para un maestro que, entonces, reconoce el progreso de su jugador.

El jugador no deja de ser aprendiz, simplemente deja de preguntar “estupideces”, y entrando en experiencia y en años, comienza eventualmente a dejar de cometerlas.

Este es el significado de dejar de hacer para, simplemente, comenzar a ser.

REFERENCIAS

- Ander-Egg, E. (2003). *Repensando la investigación-acción participativa*. Buenos Aires: Grupo editorial Lumen Humanitas.
- Berger, P., & Luckmann, T. (1968). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.
- Bourdieu, P. (1991). *El sentido práctico*. Madrid: Taurus.
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico*. Recuperado el 6 de diciembre de 2012, de Scribd: <http://es.scribd.com/doc/32609747/Bourdieu-Pierre-El-sentido-práctico>.
- Canelón, J. (1994). "El Juego de Garrote". Recuperado el 29 de octubre de 2014, de *Fermentum, Revista Venezolana de Sociología y Antropología*: <http://www.saber.ula.ve/dspace/bitstream/123456789/34972/1/articulo3.pdf>
- Carr, W., & Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación-acción en la formación del profesorado*. Barcelona: Martínez Roca.
- Castro, U. S. (1998). "Los juegos y deportes tradicionales de adultos en Canarias". *Beñesmén*. Revista oficial de la Federación de Juego de Palo Canario (Fejupal), 19 - 26.
- Colas B., M. P. (1994). *La investigación - acción*. En E. Colás, & L. Buendía. Sevilla: Alfar.
- Del Arco, I. (1999). *Curriculum y educación intercultural: elaboración y aplicación de un programa de educación intercultural*. Recuperado el 26 de noviembre de 2014, de Universidad de Lleida: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8303/Tidb3de10.pdf;jsessionid=08A70808F1957382C38860E308B5D875.tdx2?sequence=4>
- Fundación Cultural Jebe Negro (Comp.). (2012). *Libro de entrevistas hechas por Mathias Rohrig y transcritas por Irene Zerpa*, realizadas en noviembre del año 1992. Caracas: E/Digital.
- García, E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Aljibe.
- García, E., Gil, J., & Rodríguez, G. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Mexico: Aljibe.
- Gibbons, M. (1994). *The New Production of Knowledge*. Berkeley: SAGE publications ltd.
- Gobierno Bolivariano de Venezuela. (28 de septiembre de 2013). *Plan de la Patria. Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación, 2013-2019*. Caracas, Venezuela: Asamblea Nacional.

- Gobierno Bolivariano de Venezuela. (2014). *Ley Orgánica de la Cultura*. Recuperado el 30 de noviembre de 2014, de <http://albaciudad.org/wp/index.php/2014/12/conoce-la-nueva-ley-organica-de-cultura-pdf/>
- Gobierno de Canarias, C. d. (1998). “El Palo Canario, juego y tradición”, *Beñesmén*. Nº 0, 284. (Fejupal, recopilador) Islas Canarias.
- Guber, R. (2005). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires: Paidós.
- Guerrero, B. (2013). “Significación de la danza de los pueblos indígenas en la formación de los educadores amazoneses como elemento de preservación del acervo cultural”. Recuperado el 28 de noviembre de 2014, de *Revista Investigaciones Interactivas*: <http://www.cobaind.com/pdfs/revistas/Vol%203%20-%20N%2018%20-%20Octubre%202013.pdf#page=95>
- Haramboure, R. (2004). *La preparación deportiva desde la óptica pedagógica de la teoría curricular. Su validez para todas las modalidades competitivas y las artes marciales*. Recuperado el 27 de noviembre de 2014, de *efdeportes*: <http://www.efdeportes.com/efd74/artm.htm>
- Haramboure, R. (2007). “Teaching to teach martial arts. Didactical structure of martial arts educative and preparation process”. Recuperado el 25 de noviembre de 2014, de *International Journal of Combat Martial Arts and Sciences* Icmagua: http://www.icmaua.com/Journal.files/Journal2007.files/Icmagua_Journal2007.pdf#page17
- Hidalgo, W. (1973). *El Juego de Garrote. Manual básico*. Barquisimeto: Fundación Ciara.
- Kammann, M. C. (2015). *El garrotero en el tiempo. Reconstrucción histórica del jugador de garrote venezolano*. Caracas: Escuela de Sociología, UCV.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *Cómo planificar la investigación-acción*. Barcelona: Laertes.
- Luckmann, P. L. (2003). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Luxtel. (24 de septiembre de 2011). “Venezuela en sonidos”. Recuperado el 17 de noviembre de 2015, de *Golpes tocuyanos*, Vol. 1 (1964): https://venezuelaensonidos.wordpress.com/2011/09/24/golpes-tocuyanos-vol-1-19_/

- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Martínez, M. (2004). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.
- Maturana R., H., & Varela G, F. J. (1992). “De máquinas y seres vivos. Autopoiesis: la organización de lo vivo”. Recuperado el 2014 de abril de 28, de *Interregno*: <http://interregno.org/sites/default/files/maquinas-y-seres-vivos.pdf>
- Montero, M. (2009). *Grupos focales*. Caracas: Avepso.
- Moreno, J. H. (1998). “Palo canario: juego, deporte e identidad cultural”. *Beñesmén*. Revista oficial de la Federación de Juego de Palo Canario (Fejupal), 37 - 50.
- Neide, J. (2009). *El futuro de Japón: abarcando las complejidades multiétnicas a través de la educación física y de las artes marciales*. Recuperado el 25 de noviembre de 2014, de <http://revpubli.unileon.es/ojs/index.php/artesmarciales/article/view/224/183>
- Paz, M. (2003). *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*. Madrid: Mc Graw Hill.
- Perales, D. (19 de julio de 2014). *Juego de Garrote curarigüeño en la ciudad*.
- Perales, D. (16 de abril de 2015). *El garrotero en el tiempo. Reconstrucción histórica del jugador de garrote venezolano*. (Cuaderno de entrevistas). (M. C. Kammann, entrevistador).
- Perales, D. (abril-mayo de 2015). *Experiencia en el Juego de Garrote venezolano*. (M. C. Kammann, entrevistador).
- Rivas, J. (2013). *Teoría de la formación y desarrollo de la técnica*. Caracas: N/D.
- Rivas, J. (2015). *Juego de Garrote venezolano. Fundamentos socio-culturales para su enseñanza*. (Cuaderno de entrevistas), entrevistado: Daniel Perales, 16 de abril de 2015. Escuela de Educación, UCV. Caracas.
- Röhrig Assunção, M. (1999). “Juegos de Palo en Lara. Elementos para la historia social de un arte marcial venezolano”. Recuperado el 13 de noviembre de 2014, de *Revista de Indias*: <http://revistadeindias.revistas.csic.es/index.php/revistadeindias/article/view/740/810>
- Röhrig Assunção, M. (2005). *Capoeira: The history of an afro-brazilian martial art*. New York: Taylor & Francias e-library.
- Röhrig, M. (1999). “Juegos de Palo en Lara. Elementos para la historia social de un arte marcial venezolano”. *Revista de Indias*, 55-89.

- Ruiz Olabuénaga, J. I. (2007). *Metodología de la investigación cualitativa*. 5^{ta} edición. Deusto. Recuperado el 6 de diciembre de 2012, de GoogleBooks: http://books.google.co.ve/books?id=WdaAt6ogAykC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Ryan, M. J. (Septiembre de 2011). "The development and transmission of stick fighting in Venezuela: Garrote de Lara, a civilian combative art of the pueblo". Recuperado el 24 de noviembre de 2014, de *The Latin Americanist Magazine*: <http://booksc.org/book/9906388>
- Sanoja, E. &. (1990). *El garrote en nuestras letras*. Lara: Los Rastrojos.
- Sanoja, E. (1984). *Juego de Garrote larense. El método venezolano de defensa personal*. Caracas: Federación Nacional Cultural Popular.
- Sanoja, E. (1996). *Juego de Palos o Juego de Garrote. Guía bibliohemerográfica para su estudio*. Lara: Los Rastrojos.
- Schwartz, H., & Jacobs, J. (1984). *Sociología cualitativa: método para la reconstrucción de la realidad*. México: Trillas.
- Silva, A. (1992). *Imaginario urbanos*. Bogotá: Tercer Mundo Editores.
- Silva, A. (2010). "Imaginario urbanos en América Latina". En: T. Hernández, *Ciudad, espacio público y cultura urbana. 25 conferencias de la Cátedra Permanente de Imágenes Urbanas*. (págs. 113-125). Caracas: Fundación para la Cultura Urbana.
- Spradley, J. (1979). *The ethnographic Interview*. Belmont: Wadsworth Cengage Learning.
- Taylor, S., & Bogdan, R. (1992). *Introducción a los métodos cualitativos en investigación. La búsqueda de los significados*. Barcelona: Paidós.
- Valenzuela, T. (2 de abril de 1919). Libro de recortes de periódicos existentes en la Fundación John Boulton. *Diario Nacional de Bogotá*, pág. n/a.
- Valles, M. S. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Síntesis.
- Venezuela, G. B. (S/F). *Elementos curriculares para la educación intercultural, subsistema de Educación Básica*. Recuperado el 22 de noviembre de 2014, de http://www.vefortu.com.ve/pdf/elementos%20curriculares_interculturalidad.pdf

ÍNDICE

PREFACIO por Astrid Vanessa Piñango Querales	9
PRÓLOGO por Daniel Perales	11
PRELIMINARES	13
Presentación	18
Acerca de este libro	22
INTRODUCCIÓN	23
Consideraciones generales	27
Sobre el desarrollo de este trabajo	30
I. ENSAYOS TEÓRICOS PRELIMINARES	33
Las prácticas tradicionales como modos de producción de conocimiento	33
La práctica caracterizada	36
El rol de las prácticas culturales en la sociedad venezolana del siglo XXI	44
El rol de la difusión en el rescate e inserción de las prácticas tradicionales	53
El rol de prácticas culturales tradicionales en la educación venezolana del siglo XXI	58
II. DIMENSIONES DEL JUEGO DE GARROTE	63
Consideraciones generales	63
La técnica	63

La estética	64
Lo pedagógico	65
Lo didáctico	66
Lo social	67
Lo psicológico	68
Lo político	69
Lo filosófico	70
Lo cultural	71
III. DISERTACIONES SOBRE EL JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO	73
La necesidad	73
Un arte civil	75
Un juego que no es juego	80
Los jugadores	83
El despertar del cuerpo	89
El cuerpo de la resistencia	93
El cuerpo defenso	97
El cuerpo acompañado	101
El cuerpo que juega	102
Un solo juego	106
El factor lúdico	108

IV. LOS FUNDAMENTOS DEL JUEGO	111
Primer fundamento: se juega el cuerpo, no el palo	111
Segundo fundamento: juego sin triada no es Juego de Palo	113
Tercer fundamento: un palo lo echa cualquiera	117
Cuarto fundamento: la riña es un solo palo	119
Quinto fundamento: la salida es hacia dentro	123
Sexto fundamento: cuerpo solo hay uno	124
Séptimo fundamento: sépase conducir en todo momento	127
Octavo fundamento: jugar entregado no es jugar entregándose	131
Noveno fundamento: nadie juega solo	134
Décimo fundamento: no llame si no quiere que le respondan	136
Undécimo fundamento: un secreto es un secreto	139
V. LOS FUNDAMENTOS PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO	143
Primer fundamento: no enseñe sin amistad	143
Segundo fundamento: tráigase a un compañero	145
Tercer fundamento: el palo va al cuerpo	147
Cuarto fundamento: el juego es siempre de verdad	150
Quinto fundamento: el dolor enseña	152
Sexto fundamento: el juego es como es el juego	155

Séptimo fundamento: hay que entender cosas	159
Octavo fundamento: la práctica es siempre discreta	161
Noveno fundamento: cada quien sabe	165
Décimo fundamento: juega o no juega	168
Referencias	173

Edición digital
Noviembre de 2018

Caracas, Venezuela



Javier Rivas D. (Caracas, Venezuela, 1987)

Licenciado en Educación por la Universidad Central de Venezuela, se dedica a la enseñanza de idiomas y artes marciales. Con veinte años de formación y práctica en la esgrima tradicional japonesa, en los últimos diez años se ha enfocado en la investigación y elaboración de trabajos teóricos relacionados con el desarrollo de la técnica, tanto a nivel físico como cognitivo, social y cultural. Ha escrito *Deconstrucción y reconstrucción de las artes marciales modernas* (2011), *Teoría de la formación y desarrollo de la técnica* (2013) y *Tachisuji. Enseñanzas para el desarrollo de la esgrima con sable largo japonés* (2015), aún inéditas. Participa en las actividades de la Fundación Cultural Jebe Negro, colaborando en el área de desarrollo de proyectos de interés socioproductivo y en la investigación sobre el Juego de Garrote venezolano.

El noble Juego de Garrote es un esfuerzo colectivo, un libro cuyo contenido se desarrolla entre la investigación y el testimonio; busca expresarnos una experiencia que muchos consideran mística y, al igual que muchas otras expresiones culturales venezolanas, ha sobrevivido a través de la tradición oral y la memoria que esta conserva. Además de los fundamentos para su práctica y enseñanza, podemos encontrar en el texto la profundidad que hace al Juego de Garrote una fuente de aquellas cosas que necesita nuestro ser y sin embargo faltan: autoestima, desarrollo y referentes. Este es un método de lucha considerado completo y rico en todos sus sentidos, y que toca a otras tradiciones como el Tamunangué, en el que se emplean elementos del juego dentro de la expresión conocida como “el son de la batalla”. Entender el Juego de Palo es entender su contexto histórico, es entender el aspecto físico y orgánico que estuvo presente en los procesos de resistencia e independencia venezolana, evolucionando, cambiando, transformándose en este arte mestizo que encuentra elementos comunes con otras prácticas, pero que se pertenece, que es único, venezolano.

