

Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Corb (Urgell)*

MUSEU COMARCAL DE L'URGELL-TÀRREGA

Francesca BARDAJI (Museu Comarcal de l'Urgell-Tàrrega), **Oriol SAULA** (Museu Comarcal de l'Urgell-Tàrrega), **Antoni COSTES** (INEFC-Lleida) i **Pere LAVEGA** (coordinador treball i membre Laboratori Praxiologia Motriu- INEFC-Lleida)

En el marc de l'Inventari del Patrimoni Etnològic de Catalunya (IPEC) del Centre de Promoció de la Cultura Popular i Tradicional Catalana, la recerca que s'ha dut a terme l'any 2001 des del Museu Comarcal de l'Urgell s'ha centrat en l'estudi dels jocs tradicionals jugats als pobles de la vall del riu Corb de la comarca de l'Urgell i a la localitat de Verdú, propera a la vall. Aquest estudi amplia la investigació sobre les manifestacions lúdiques d'aquesta comarca, iniciada pel mateix equip de treball l'any 2000, amb l'estudi dels jocs populars del terme municipal de Tàrrega.

Els pobles on s'ha fet la recerca són: Bellanes, Bellpuig, Ciutadilla, Guimerà, Maldà, Nalec, Preixana, Sant Martí de Maldà, Vallbona de les Monges i Verdú.

Els objectius principals de l'estudi han estat

Inventariar els jocs tradicionals d'aquestes localitats, descrivint tant les seves regles (text) com els seus costums i condicions socioculturals (context). Aquests jocs, divertiments i entreteniments practicats a la vall del Corb passaran a formar part de l'IPEC.

Recollir la informació obtinguda en diferents suports, tant en enregistraments orals, visuals, com en la base de dades informatitzada de l'IPEC per permetre'n la consulta en futures investigacions o actuacions.

Deixar constància d'aquells jocs que s'han perdut amb el temps, així com de les vivències, els fets i els records dels

seus protagonistes. La prioritització en la investigació envers aquests jocs es troba plenament justificada atès el perill evident de la seva desaparició de la memòria històrica, un cop no puguem comptar amb la presència dels informants de més edat.

Metodologia de la recerca

La recerca s'ha realitzat des d'un apropament contextualitzat, i s'ha fet ús d'una metodologia qualitativa, que considera la recerca com un estudi de cas. Les fases d'investigació (d'acord amb Gil, 1994) es van concretar en l'etapa preparatòria, on es definí l'objecte d'estudi, centrat en els jocs corporals, com també el perfil dels informants.

En cada població on s'ha fet la recerca s'han realitzat un mínim de quatre entrevistes, dues a homes i dues a dones, per tal d'obtenir una informació plural i contrastada.

La mitjana d'edat dels informants escollits és de setanta anys, però en cada població s'han entrevistat persones de generacions diferents, cosa que permet esbrinar l'evolució dels jocs tradicionals.

En la fase de treball de camp se seguiren tècniques qualitatives, i s'optà per entrevistes en profunditat enregistrades en cintes d'àudio, per aconseguir obtenir de la memòria oral col·lectiva el màxim nombre de dades possible relacionades tant amb els jocs com amb la vida infantil i juvenil dels informants, dades que permetin contextualitzar els jocs tradicionals amb l'entorn humà, econòmic i social en què s'han practicat.

Al mateix temps s'han enregistrat en diapositiva imatges que s'inclouen a la ba-

se de dades i serveixen per facilitar la identificació dels jocs i complementen la seva descripció.

En la fase d'anàlisi de contingut s'ha fet una anàlisi transversal o pluridisciplinària, i s'ha emprat la praxiologia motriu i l'etnografia, per tal d'interpretar els jocs de manera contextualitzada a la vall del Corb. Al mateix temps s'ha fet la disposició de les dades seguint la fitxa del CPCPTC, incorporant totes les dades més pràctiques o relatives a la lògica interna dels jocs (Parlebas, 2001), com de les seves condicions més humanes o contextuais (lògica externa, Parlebas, 2001). Tot això seguint un model sistèmic i estructural (Lavega, 1995). La reducció de les dades es va fer aplicant la noció de sistema praxiològic i de sistema sociocultural als jocs tradicionals.

Resultats

En la recerca s'han documentat noranta jocs. La major part d'aquests jocs són propis de la primera meitat del segle XX, ja que l'estudi s'ha centrat en informants d'edat avançada. Pel que fa a aquest període s'observa una major riquesa i varietat de jocs tradicionals que a la resta de segle.

Entre les deu poblacions on s'ha dut a terme la recerca s'han realitzat un total de quaranta-tres entrevistes. El resultat s'ha materialitzat en la documentació dels noranta jocs esmentats, dels quals s'ha fet una fitxa individualitzada per a cada un. No obstant això, l'enregistrament oral ha

Baldufa que havia estat utilitzada per un informant. Fotografia: Francesca Bardaji Santiveri.



(*) Inventari del Patrimoni Etnològic de Catalunya, 2001. **Recerca/Documentació**

deixat constància d'altres pràctiques lúdiques de les quals no s'ha fet fitxa, com és la construcció de joguines per part dels mateixos informants quan eren petits o adolescents, joguines que imitaven els estris reals que utilitzaven els adults i que els servien per seguir-ne el rol. Tampoc s'han fixat els jocs la informació obtinguda dels quals ha estat molt incompleta o bé poc precisa.

Els resultats permeten corroborar que els jocs tradicionals són el resultat de la societat que els practica i són un reflex de les seves condicions, tant culturals i polítiques, com econòmiques. En aquest sentit, s'ha pogut constatar com els canvis socials que s'han anat produint durant el segle XX han influït en la pèrdua de la pràctica d'alguns jocs d'una generació a la següent. Aquest fet ens confirma que el joc tradicional esdevé una pràctica dinàmica, que va canviant en cada territori i època, circumstància que fa que tota interpretació sobre la cultura lúdica tradicional hagi de seguir un apropament contextualitzat.

L'inventari etnològic dels jocs tradicionals a la Vall del Corb, així com la seva anàlisi contextualitzada posterior, ens permeten identificar alguns dels trets més rellevants de la cultura tradicional local. Per tal de mostrar algunes de les dades més representatives, tractarem de sintetitzar part dels resultats dirigint l'atenció a la manera com els protagonistes d'aquests jocs s'han relacionat amb l'espai, els altres participants i el material.

Pel que fa a la relació dels protagonistes amb l'espai, els jocs localitzats es protagonitzen fonamentalment en espais no condicionats o preparats específicament per jugar. L'espai de joc acostuma a ser estable, controlat i dominat pels protagonistes, ja que es fa en aquells indrets de les localitats que són molt coneguts i transitats en la vida quotidiana pels actors.

La funció de socialització dels jocs es veu confirmada en la relació que afavorien aquestes pràctiques envers l'espai, ja que les diferents maneres de reglamentar

el terreny de joc (cercant objectius materials, com llançar uns patacons contra uns altres, o cercant objectius humans, com en els jocs de cuc amagar) servien de lliçó per conèixer molt acuradament els principals indrets de la localitat.

Qualsevol carrer, la plaça, l'era, la casa i els seus voltants, les zones properes a l'església i a l'escola s'han de considerar els escenaris privilegiats de la cultura lúdica tradicional.

En alguns casos, la relació joc i zona de pràctica era tan singular i forta que difícilment es podrien trobar les mateixes relacions en altres localitats. Ens referim a tot un seguit d'exemples d'espais contextualitzats com uns pedrissos a la plaça de Verdú en el joc de camanxal, uns pilans a la bàscula de Verdú en el joc dels quatre pilanets, uns graons de pedra al davant del col·legi de Ciutadilla en el joc del xanxo, un carrer amb pendent a Guimerà o la paret de la sastreria a Maldà en el joc de cuc amagar són bons referents del que esmentem.

Quant a la relació dels protagonistes amb els altres participants, la cultura lúdica tradicional de la vall del Corb estava plena d'aprenentatges socials, ja que en els jocs localitzats es veuen representades totes les diferents estructures socials que possibilita la motricitat humana. Quasi jocs, jocs en solitari, jocs de col·laboració, jocs d'oposició (duel individual –simètric o asimètric–, un contra tots, tots contra tots), i jocs de col·laboració-oposició (duels d'equips simètrics i asimètrics, un contra tots/tots contra un; jocs paradoxals).

Dels 85 jocs localitzats de tipus corporal o de mobilitat un 61 % són pràctiques d'enfrontament (41 d'oposició i 11 de cooperació-oposició). A més a més, la presència de jocs en solitari també afavoriria la voluntat de comparar el resultat de les accions dels protagonistes.

En una societat en què hi havia diferències en el paper assignat al gènere masculí respecte al femení, els jocs evidencien aquest aprenentatge diferenciat dels rols socials. Les noies més properes a

l'aprenentatge de tasques domèstiques, plenes de complicitat participen en un 65% dels casos en jocs de cooperació, mentre que els nois només ho fan en un 21 % i prefereixen els jocs d'enfrontament, molt més propers de la iniciació envers el desafiament de les adversitats o incomoditats que presentava el treball al camp (la incertesa del temps, la lluita contra els agents meteorològics, la limitació de recursos...).

Pel que fa a l'edat dels protagonistes, cal indicar que durant l'època escolar és quan més es juga. Quan els actors només són infants o infants i adolescents indistintament, els jocs mostren un gran ventall de diferents estructures interactives, sense que importi massa saber qui guanya i qui perd; en canvi, quan només juguen adolescents o adults, predominen els jocs en solitari o d'oposició que afavoreixen la comparació immediata del resultat de les accions.

Segons la relació dels protagonistes amb el material, la vida quotidiana de la societat de la vall del Corb es caracteritzava per l'aprofitament dels recursos que l'entorn diari i proper els oferia. La vida austera, senzilla i pragmàtica es confirma en les característiques dels jocs. Només 29 jocs dels 85 esmentats no empen cap estri lúdic. Hem trobat 34 jocs que fan ús d'objectes tal com es troben en el seu es-

Cap de mort o silló amb orificis que els infants de Verdú utilitzaven per fer por a la gent.
Fotografia: Francesca Bardají Santiveri.



tat habitual, i 35 jocs on els objectes han estat elaborats artesanament pels protagonistes.

Els materials que s'empren s'obtenen tant en l'entorn rural proper, com en la casa i els llocs del poble més familiars. Entre els molts casos, indiquem els exemples dels botons utilitzats per construir un io-io, les cordes d'esparg o sogues que s'empren per feines del camp en el joc d'agarrotar, unes monedes de coure en el joc de la ratlleta, una espardenya en el joc de l'espardenyeta o uns sacs de les feines del camp en el joc de curses. Val a dir que alguns d'aquests objectes tenien el valor de moneda i eren motiu d'aposta en el joc (p. e. els patacons, les monedes, les boles, la baldufa...).

Paral·lelament cal comentar la gran quantitat de jocs que es realitzaven amb estris obtinguts de l'entorn natural, ja fos provenint del món material, vegetal o animal. Entre els exemples localitzats comentem els casos d'un tros de rajola en el joc de penillo, l'anelleta amb pinyols d'albercoc foradats pel mig; pam i toc amb boles de fang que a Ciutadilla les portaven a coure a les teuleries del poble, o amb macarulles (excrecions del reboil o roure) i cinquetes amb ossos d'astràgal de xai.

Sovint es participa d'un procés de reciclatge dels materials, que amb l'interès d'aprofitar-los al màxim passen per diferents usos fins arribar a ésser estris lúdics. És el cas dels patacons elaborats de baralles de cartes reutilitzades, un càntir esbroqueiat per al joc del cap de mort, pa de lasso per al joc del botó, la rutlla feta amb les anelles de ferro de les bótes de vi o llantes de bicicleta, els talons de goma de les sabates en el joc de pam i toc, les capsas de llumins i un tros de ferro que s'anomenava retall i es demanava al ferrer del poble en el joc de les isles, els pots de llauna en el joc de potaines i els botons grossos que facilitava la mare per fer un io-io.

Les limitacions de recursos confirmen que només una minoria dels jocs (16 de 56) es feien amb objectes comprats, en-

cara que la meitat d'aquests els podien construir els mateixos jugadors, com era el cas de la trinqueta, del flendi de boles o de les pilotes de jugar a futbol fetes amb l'interior de roba, amb tires de goma o amb bufetes de porc.

Finalment hem d'indicar que si ens fixem en la relació entre el tipus de joc i la presència o absència de material s'observa que quan es vol comparar el resultat de les accions motrius dels protagonistes, ja sigui per guanyar o per mostrar l'habilitat dels actors, els jocs se serveixen de la manipulació d'algun objecte. Així els jocs psicomotors (en solitari) i els jocs d'oposició són les dues categories amb més representació.