



Foro José M. Cagigal

Los deportes tradicionales: aproximación antropológica

Salvador Olaso Climent

INEFC-Lleida

Palabras clave

antropología cultural, sincretismo, reloj de arena post-industrial, filosofía de la ambivalencia, avance retroprogresivo, etc.

Resumen

El camino hacia una comprensión del hecho lúdico y deportivo en la sociedad actual, posiblemente estriba en incorporar reflexiones humanísticas y sociológicas que aporten argumentos explicativos y/o interpretativos sobre dicho fenómeno.

En esta línea se ubica este ensayo, en el que se pretende establecer algunos de los fundamentos-guía del análisis de contenidos desde la perspectiva de la antropología cultural, y es a partir de una visión materialista del deporte, que se enfoca la imagen del significado festivo del juego tradicional, se recurre a la asunción de una clara filosofía de la ambivalencia, para terminar incluyendo algunas de las pautas actuales de posible intervención antropológica.

Introducción

Desde el punto de vista de la antropología cultural, parece plausible que una manera no demasiado drástica de oponerse frontalmente a las formas extrañas, consiste en modificar los elementos e incluso su interpretación, con lo que conseguimos acoplarlos e integrarlos. Este proceso denominado sincretismo favorece la no modificación de la cultura propia, aunque sí los aspectos originales del elemento integrado. De ahí que, por analogía, podamos considerar al juego deportivo hecho tradición en un elemento natural y con tendencia a denominarlo autóctono.

También, se pueden elaborar nociones basadas en la oposición juego-deporte (1), así podemos considerar que el juego tradicio-

(1) SANZ, I: "La actualidad de los juegos tradicionales". *Encuentro de Deportes Autóctonos y Cultura Popular*. Universidad Internacional Menéndez y Pelayo (UIMP). Santander, agosto, 1991.



nal surge de abajo (2), posee una estructura abierta (3), es comunicativo, creativo, espontáneo e intrascendente. Por contra, el deporte surge de arriba, posee una estructura cerrada, es eminentemente competitivo, alienante y tiene un afán trascendente. La idea de deporte tradicional implicaría una participación de ambas nociones, puesto que en este tipo de deporte aparecen las connotaciones deportivas, ya vistas, fundamentalmente en los días de fiesta o días especiales, consiguiendo con ello una función ritual.

En esta línea de pensamiento, habría que decir que los deportes tradicionales que quieran seguir la dirección federativa, van a perder el componente intrascendente y festivo que caracteriza a los juegos tradicionales. De esta manera, siguiendo la reflexión, podemos concretar que la verdadera actividad lúdica se caracteriza por ser creativa al tener estructura abierta, sin embargo, en la actividad ludiforme (4) se contemplan pocas ocasiones de crear, ya que al poseer estructura cerrada, el jugador pasa a ser un simple usuario del juego.

El juego deportivo desde la perspectiva de la antropología cultural

Abordar el tema del juego y deporte tradicional, o cualquiera de los otros términos que se tenga a bien emplear puede, en nuestra opinión, realizarse bajo los auspicios de la antropología cultural, la cual inte-

gra al juego en un amplio contexto en donde se contemplan los estilos de vida, socialmente adquiridos, de ciertos grupos humanos, que incluye los modos pautados y recurrentes de pensar, sentir y actuar (5).

Por consiguiente, el juego forma parte de todo ese complejo que llamamos cultura, y que según Tylor comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto miembro de la sociedad (6). No es posible pues comprender totalmente este comportamiento humano si se desvincula de su contexto, puesto que en caso contrario perdería su auténtica razón de ser.

El juego deportivo, tan estrictamente asociado al dictado del principio del placer del que hablaba Freud, posteriormente contestado por Marcuse bajo la denominación de principio de rendimiento (7), desde la visión materialista cultural, está incluido en el denominado *patrón universal*, el cual considera que todas las sociedades humanas generan dispositivos culturales de índole conductual y mental para poder organizar y satisfacer las necesidades de subsistencia, reproducción, intercambio de bienes y trabajo, la vida en grupos domésticos y grandes comunidades, así como también las creaciones de carácter expresivo, deportivo, estético e incluso los aspectos morales e intelectuales de la vida en comunidad.

Estos componentes se agrupan a partir de los epígrafes siguientes (8):

a) La infraestructura

Que contempla a su vez:

- Los *modos de producción*, es decir, la tecnología y prácticas que se emplean para incrementar la producción básica de subsistencia.
- Los *modos de reproducción*, en base a la tecnología y prácticas empleadas para incrementar, limitar y mantener el tamaño de la población. Demografía. Pautas de apareamiento.

b) La estructura

En la que se insertan:

- La *economía doméstica* que corresponde a la organización de la reproducción y producción básica para el intercambio y consumo, pero limitada a la célula familiar, en la que existe división doméstica del trabajo y en donde se produce enculturación y socialización doméstica.
- La *economía política* que organiza la reproducción y producción, con el consiguiente intercambio y consumo, pero entre bandas, poblados, jefaturas, estados e imperios. Es una organización política, de clubes, facciones y corporaciones, en la que se incluyen sistemas de impuestos y tributos y en la cual se produce enculturación y socialización política.

c) La superestructura

Que incorpora únicamente las manifestaciones de tipo conductual, como son: literatura, danza, rituales, deportes, juegos,

(2) Habría que especificar que aunque los conceptos de *abajo* y *arriba* hacen referencia, respectivamente, a lo popular e institucional, Ignacio Sanz siguiendo a García Calvo, prefiere utilizarlos de esta manera. Lo que si destacamos es la generación de actividad lúdica a partir de una propuesta popular, de abajo, o bien generada y controlada por una organización superior, o sea, de arriba.

(3) En nuestra opinión, la diferenciación entre estructura abierta y estructura cerrada implica la posibilidad de una mayor o menor trascendencia del juego. Las cerradas se caracterizan principalmente por la estabilidad de sus elementos intrasistémicos, los cuales están perfectamente delimitados, pactados, controlados y normativizados por instancias superiores extrasistémicas; por eso, los efectos perversos que puedan surgir son automáticamente reprimidos al ser el juego trascendente. En cambio, las abiertas proporcionan la ocasión de generar variantes; esto se debe al hecho de que, aún poseyendo una estricta cohesión interna fruto del pacto e imprescindible para la constitución del juego, al ser éste intrascendente, los posibles efectos perversos que puedan surgir no son irremisiblemente reprimidos, sino que, pueden ser nuevamente pactados e integrados si la voluntad de los jugadores así lo considera.

(4) Expresión de Joaquín Giró en "El juego: tradición y cultura". *Encuentro de Deportes Autóctonos y Cultura Popular*. Universidad Internacional Menéndez y Pelayo (UIMP). Santander, Agosto, 1991.

(5) HARRIS, M: *Introducción a la antropología cultural*. Madrid, Alianza, 1986, p. 123.

(6) Citado por HARRIS en *Introducción a la antropología cultural*. Cit., p. 123.

(7) La antinomia principio del placer-principio de rendimiento, adquiere una amplia base psicoanalítica, simplificando sobremanera la teoría freudiana del instinto y la sublimación. Aunque parece ser que tal contradicción no existe totalmente, puesto que poseemos una especie de *placer abstracto* por el rendimiento, ese placer que se espera en el futuro con la conciencia de haber *hecho algo*, o de *haberlo logrado*. LENK, H: "Sobre la crítica al principio de rendimiento en el deporte" en LÜSCHEN, G. y WEIS, K. *Sociología del deporte*. Valladolid, Miñón S.A. 1979, pp. 133-141.

(8) HARRIS, M. *Introducción a la antropología cultural*. Cit., pp. 131-132.

hobbies, ciencia y en general la existencia universal de actividades creativas, expresivas, estéticas, lúdico-deportivas, religiosas e intelectuales de los diferentes pueblos y comunidades.

A partir de este patrón universal, el materialismo cultural propone el principio del *determinismo infraestructural*, con el que se sostiene que los modos "etic" y conductuales de producción y reproducción determinan "probabilísticamente", la estructura, la superestructura y todos los componentes "emic" y mentales de los sistemas socioculturales (9).

Por esta razón, se puede considerar que los juegos deportivos están determinados por los modos de producción y de reproducción que caracterizan a las sociedades, es decir, en cada grupo social, sus deportes constituirán un reflejo de su propia organización infraestructural.

En principio, parece aceptable el pensar que, en las sociedades rurales así como en las urbanas, el tipo de organización productiva es diferente, correspondiendo cada una de ellas a un sector distinto de la economía. En ese caso, las manifestaciones creativas y deportivas también lo serán.

Contradictoriamente, en opinión de Massimo Cannevacchi (10), en la sociedad postindustrial, el determinismo cultural al que apuntan los materialistas culturales, no se da. Es más, hoy día, el deporte produce valores y mercancías propios de las organizaciones de producción, con lo que parece evidente que este determinismo acuñado a partir de la ideología dialéctico-marxista, carezca actualmente de sentido (11).

El significado festivo del juego tradicional

La idea de juego emparentada con la tradición proporciona una clara connotación festiva.

Efectivamente, la fiesta es ese período de tiempo durante el cual se manifiestan más procazmente las actividades lúdicas. Ésta representa el marco en el que se inserta el juego tradicional. En ella, el cuerpo, la práctica corporal tienen una gran importancia: danza, adornos personales, vestimenta, juegos físicos, gastronomía etc., conforman los ingredientes imprescindibles para adornarla.

Así se consigue que durante este tiempo cambie la vida, rompiendo con las condiciones monótonas y alienantes que proporciona lo cotidiano, se es más tolerante y aparece la broma como factor determinante con su sentido ritual y de iniciación. Si el individuo soporta el juego iniciatorio, éste es aceptado socialmente. En este sentido, la broma desempeña una función de tamiz social, próxima a la que desempeña el mote.

Aunque los conceptos de broma y juego no son equivalentes, si podemos aceptar que ambos forman parte del mismo espíritu festivo que los caracteriza.



Por eso, resulta conveniente diferenciar las actividades lúdico-festivas, según sea el origen de la fiesta en la que se inserta, ya que hay fiestas con marcado acento propio, particular —de un solo lugar— y otras, en cambio, tienen un mayor alcance universal. En las fiestas espontáneas, aquéllas que nacen en virtud de la emoción del momento,

el juego proporciona un carácter subversivo; contrariamente, cuando la fiesta es más tradicional, apoyada y financiada institucionalmente, el juego adquiere un mayor componente integrador.

Hacia una filosofía de la ambivalencia en el juego deportivo

Para Salvador Paniker (12), la mayor parte de la historia de la ciencia, e incluso de la cultura, se destaca por el constante movimiento de alejamiento del origen, que de forma paradójica, alimenta el interés de volver a encontrarlo. Por tanto, existe una ambivalencia en la que la distancia de lo real impone una mayor aproximación crítica a lo real.

Esto significa que todo avance debe de ser consecuentemente *retroprogresivo* (13), puesto que los costes del progreso exceden a sus ventajas; en caso contrario la distancia al origen nos exaspera y llega un momento en el que las palabras sólo hablan de otras palabras, con lo que nadie sabe de que se trata. Se pueden construir discursos sofisticados sobre el arte de vivir, pero ser incapaces de ello.

Al intentar un modelo del juego deportivo basado en una filosofía de la ambivalencia, se tratará en primer lugar de comprender que el pluralismo significa la quiebra del mito de la unidad y del orden, puesto que la incertidumbre pertenece al estatuto de la realidad y los hombres deben de acostumbrarse a ella.

El orden y el desorden son dos caras de una misma moneda, en la que el orden establecido sólo representa uno más de los ordenes posibles que se pueden considerar, por eso conviene evitar una inveterada confusión en lo que hace a las nociones de orden y de desorden.

(9) HARRIS, M. *Introducción a la antropología cultural*. Cit., p. 133.

(10) "Conferencia sobre antropología del deporte". *Aula de cultura de la Caixa de Barcelona*. 19 de Diciembre de 1988. Lérida.

(11) Quizás en la sociedad de consumo, se hayan invertido o reconvertido las direcciones de influencia, consiguiendo un bucle de retroalimentación con el que cerrar el círculo estructural.

(12) *Aproximación al origen*. Barcelona, Kairos, 1985, pp. 241-248.

(13) Según apunta Paniker, el primero que le influenció sobre una filosofía retroprogresiva fue Rof Carballo, la cual amplía en su libro *Conversaciones en Madrid*. En *Aproximación al origen*. Cit., p. 24, cita nº 2.



Si barajamos un paquete de naipes y después, al echar la cartas al azar, nos aparecen rigurosamente ordenadas según los cuatro palos de la baraja, y de as a rey, nos quedaremos estupefactos: parece increíble que el azar haya producido tanto orden.

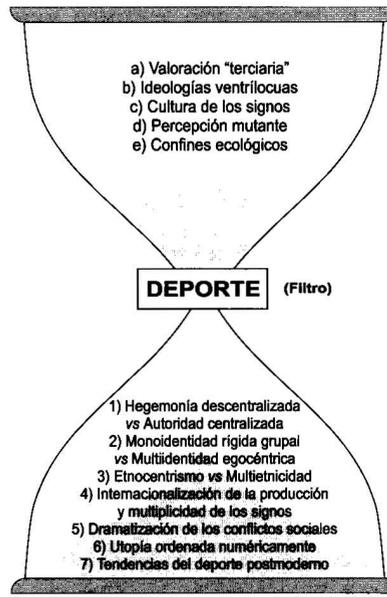
Pero más estupefactos quedaremos si un profesor de estadística nos explica que este supuesto orden tiene tantas probabilidades de salir como otro cualquiera. El caso es que cualquier combinación de naipes es un orden, y nuestra sorpresa por la primera combinación sólo es función de nuestra previa definición de orden.

Dicho de otro modo: lo que llamamos desorden es, ante todo, un orden distinto del que esperábamos. Hay que asumir la *pluralidad de órdenes*. Con nuestro hábito de privilegiar determinado orden habíamos reprimido su correspondiente desorden, es decir, habíamos reprimido la infinidad de alternativas; en suma, habíamos reprimido el pluralismo (14).

De esta manera, se hace patente la importancia de la ambivalencia lúdica, en la que consignamos la enorme variedad de formas que se pueden presentar de *órdenes* de juego. Por lo tanto, todo juego será integrador o subversivo, en función del tipo de orden que se imponga. El juego primitivo, espontáneo, al poseer una estructura abierta, genera desorden, incertidumbre, adquiriendo un carácter subversivo hacia el orden consolidado y establecido; aunque paradójicamente es creativo y generador de nuevas sensaciones lúdicas.

Pero, a medida que el juego estructuralmente se va cerrando, civilizando, se convierte en integrador porque tiende a una ordenación, dejando menos posibilidades a la incertidumbre, el juego se hace así tradición, en donde prevalecen los criterios de la jerarquía institucional.

También, en esta línea de pensamiento, Cannevacchi (15) propone lo que él denomina el binomio: *deporte y reloj de arena postindustrial*.



En dicha corriente de opinión toma cuerpo la idea de que al parece hoy, en la sociedad postindustrial, el determinismo cultural de la infraestructura y de la estructura sobre la superestructura no o se da –tal y como suponen los materialistas culturales–, son las *valorizaciones terciarias*, las no deterministas las actualmente consecuentes.

Por otro lado, el deporte al convertirse en filtro del supuesto *reloj de arena postindustrial* llega de forma autónoma a canalizar y a producir valores y mercancías propias, y debido al etnocentrismo cultural que impera en la sociedad dominante, llega a destruir otras culturas lúdicas a partir de un manifiesto proceso de aculturación que homogeneiza las sociedades hacia un modelo universal.

Consecuentemente, las ideologías ventrilocuas –concepto acuñado en Francia con la revolución–, transforman las ideas a través de la pragmática de las comunicaciones que penetran de forma sutil en la psique de las masas. Por eso, existe una actual necesidad de símbolos –banderas–. El deporte constituye un clásico de los minisímbolos que identifican. Así, podemos considerar que

existe una mutación cultural, cuya percepción envuelve al grupo y tiene una dimensión ecológica.

El aceptar una filosofía de la ambivalencia lúdica, implica el abrir la mente a un avance retroprogresivo, a no privilegiar exclusivamente el orden lúdico establecido, sino, al hecho de intentar contemplar también, con idéntica amabilidad, la multitud de órdenes posibles de que es capaz de generar el espíritu lúdico del ser humano.

Con ello, favoreceremos el pluralismo deportivo en una sociedad donde se reclama, cada día más, el pluralismo político como bien social al que todo pueblo tiene derecho.

No se trata ya de convencer a nadie, puesto que todo intento resulta, en cierta forma, coactivo. Simplemente consiste en la renuncia reflexiva de las grandes síntesis y que cada uno componga su propio discurso a la manera, digamos, singular, con la que extraer una fructífera generalidad. Esta es, básicamente, la imagen esencial que tenemos de la tolerancia.

Se impone pues una necesidad de mantener el equilibrio, entre el pasado y presente, en la línea de la aproximación al origen. Esto estriba, en realidad, en mantener vivo el principio de identidad.

Pautas actuales de intervención en aras de una antropología cultural de los deportes

Se pueden contemplar dos formas diferentes de intervención.

Una: La *reduccionista* que, como se sabe, consiste en aislar un fenómeno sociocultural, en este caso el juego deportivo, y estudiarlo desvinculado de su medio.

Dos: La *sistémica* que trata de enfocar el estudio en su globalidad, aunque sin perder la perspectiva del análisis, introduciendo al juego en su propio contexto, ya que es virtualmente imposible aislarlo totalmente para poderlo comprender. Se pretende

(14) PANIKER, S. *Aproximación al origen*. Cit., p. 24-25.

(15) "Conferencia sobre antropología del deporte". *Aula de cultura de la Caixa de Barcelona*. 19 de Diciembre de 1988. Lérida.

más bien adquirir la capacidad micrológica, o sea, la facultad de análisis del juego en su contexto.

Desde la visión de la antropología cultural, la segunda parece que es la que realmente interesa. No obstante, es comprensible que según sea el tema objeto de atención, la elección en cuanto a tipo de intervención, constituya una cuestión prioritaria, máxime si el estudio es enfocado desde la motricidad.

Para ello, Vincenzo Padiglione (16) propone una serie de temas posibles de estudio para una antropología cultural de los deportes:

- A. Tipología de los deportes
- B. Evolución de los deportes
- C. El deporte como proceso de aculturación
- D. El deporte como producción social de ídolos o celebridades
- E. El deporte como apología de la naturaleza
- F. El deporte como experimentación y creatividad cultural
- G. El deporte como expresión simbólica de una clase hegemónica
- H. El deporte como reintegración de las desviaciones
- I. El deporte como símbolo de identidad étnica
- J. El deporte como instrumento de aculturación
- K. El deporte como objeto del sincretismo cultural
- L. El deporte como dramaturgia
- LL. El deporte como fiesta

M. El deporte como fenómeno social total

N. El deporte como instrumento diplomático

O. El deporte como producción de subculturas

Los temas A y B son más específicos en cuanto a investigación deportiva se refiere. El resto participa de una investigación más genérica e incluso multidisciplinar.

De todos ellos, posiblemente, el que más atención ha recibido haya sido el primero, no solamente por el hecho de serlo, sino, porque de él depende la posterior indagación científica. Constituye, digamos, un requisito previo para las siguientes investigaciones. Sin embargo, hay que subrayar que todo intento de catalogación, por muy completa que se pretenda que sea, nunca lo es totalmente.

Desde la etnografía, la primera tipología con criterios serios de investigación científica de nuestro país, fue la realizada en 1974 por Rafael García Serrano (17). Posteriormente, Renson y Smulders (18) en 1978 abordan una clasificación tipológica de los juegos y deportes tradicionales de Bélgica —área flamenca—.

Más cerca temporalmente, a lo largo de 1990, en un seminario europeo en el que participan expertos de 20 países, promovido por el Consejo de Europa, se insta a la recopilación, censado y comparación de los juegos y deportes tradicionales europeos (19). En este sentido, cada país debe aportar su catalogación, con lo que España ha realizado ya su trabajo docu-

mental, a través del Consejo Superior de Deportes, que espera próxima publicación

Bibliografía

- BLANCHARD, K. y CHESKA, A. (1986), *Antropología del deporte*. Barcelona, Bellaterra.
- CANNEVACCI, M. (1988), "Conferencia sobre antropología del deporte". *Aula de cultura de la Caixa de Barcelona*. 19 de Diciembre. Lérida.
- GARCÍA SERRANO, R. (1974), "Juegos y deportes tradicionales en España". En *Cátedras Universitarias de tema deportivo-cultural*. Madrid, Delegación Nacional de Educación Física y Deportes.
- GIRÓ, J. (1991), "El juego: tradición y cultura". *Encuentro de Deportes Autóctonos y Cultura Popular*. Universidad Internacional Menéndez y Pelayo (UIIMP). Santander, Agosto.
- GRAN ENCICLOPEDIA LAROUSSE. Barcelona, Planeta, 1977, Tomo XIII, p. 599.
- HARRIS, M. (1986), *Introducción a la antropología cultural*. Madrid, Alianza.
- LÜSCHEN, G. / WEIS, K. (1979), *Sociología del deporte*. Valladolid, Miñón S.A.
- MORENO, C. (1991), "Clasificación tipológica de los juegos y deportes tradicionales en España (análisis de los más significativos por comunidades autónomas)". *Encuentro de Deportes Autóctonos y Cultura Popular*. Universidad Internacional Menéndez y Pelayo (UIIMP). Santander, Agosto.
- PADIGLIONE, V. (1988), "Conferencia sobre antropología del deporte". *Aula de cultura de la Caixa de Barcelona*. 19 de Diciembre. Lérida.
- PANIKER, S. (1985), *Aproximación al origen*. Barcelona, Kairos, 1985, p. 25.
- SANZ, I. (1991), "La actualidad de los juegos tradicionales". *Encuentro de Deportes Autóctonos y Cultura Popular*. Universidad Internacional Menéndez y Pelayo (UIIMP). Santander, Agosto.

(16) "Conferencia sobre antropología del deporte". *Aula de cultura de la Caixa de Barcelona*. 19 de Diciembre de 1988. Lérida.

(17) "Juegos y deportes tradicionales en España". En *Cátedras Universitarias de tema deportivo-cultural*. Madrid, Delegación Nacional de Educación Física y Deportes, 1974.

(18) Citados por Cristóbal Moreno en "Clasificación tipológica de los juegos y deportes tradicionales en España (análisis de los más significativos por comunidades autónomas)". *Encuentro de Deportes Autóctonos y Cultura Popular*. Universidad Internacional Menéndez y Pelayo (UIIMP). Santander, Agosto, 1991.

(19) MORENO, C. "Clasificación tipológica de los juegos y deportes tradicionales en España (análisis de los más significativos por comunidades autónomas)". *Encuentro de Deportes Autóctonos y Cultura Popular*. Cit., documento de trabajo.