



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN

**JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO: FUNDAMENTOS SOCIOCULTURALES
PARA SU ENSEÑANZA**

Tutora:

Astrid Piñango Q.

Autor:

Rivas D. Javier CI: 17.693.912

Caracas, Febrero de 2016



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS SUPERVISADOS
NÚCLEO REGIÓN CAPITAL



**JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO: FUNDAMENTOS SOCIOCULTURALES
PARA SU ENSEÑANZA**

**Trabajo de Grado presentado ante la Universidad Central de
Venezuela para optar al Título Licenciatura en Educación**

Caracas, Febrero de 2016

DEFENSA DE TRABAJOS DE LICENCIATURA VEREDICTO

Quienes suscriben, miembros del jurado designado por el Consejo de la Escuela de Educación en su sesión 1587 de fecha 20-01-2016, para evaluar el Trabajo de Licenciatura presentado por: **Rivas, Javier**, C.I. **17.693.912**, titulado: **"Juego de Garrote Venezolano: Fundamentos socioculturales para su enseñanza"** dejan constancia de lo siguiente:

1. Hoy 18-02-2016 nos reunimos en la sede de la Escuela de Educación para que su(s) autor(es) lo defendiera(n) en forma pública.
2. Culminada la Defensa Pública del referido Trabajo de Licenciatura, conforme a lo dispuesto en el Art. 14 del "Reglamento de Trabajos de Licenciatura de las Escuelas de la Facultad de Humanidades y Educación" adoptando como **criterios para otorgar la calificación**: rigurosidad en el razonamiento, coherencia en la exposición, claridad y pertinencia en los procesos metodológicos empleados, adecuación del sustento teórico, así como la calidad de la exposición oral y de las respuestas dadas a las preguntas formuladas por el jurado, acordamos calificarlo como:

APLAZADO

APROBADO otorgándole la mención:

SUFICIENTE DISTINGUIDO SOBRESALIENTE

3. Las razones que justifican la calificación otorgada son las siguientes: _____

Es un trabajo realizado con una visión emergente de investigación para el rescate del juego de garrote venezolano como manifestación socio-cultural. Exposición excelente de los contenidos del trabajo. Se recomienda la publicación por la importancia de los puntos mencionados sistematizados.

Prof. (a) SATURNO RAMÍREZ

Prof. (a) JOSÉ GARCÍA

Tutor(a)
Prof. (a) ÁSTRID PIÑANGO



APROBACION DEL TUTOR

Quien suscribe, Profesor Astrid Vanessa Piñango Querales, de la Universidad Central de Venezuela, adscrita a la Escuela de Educación, en mi carácter de tutor/a del Trabajo de Grado titulado **JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO: FUNDAMENTOS SOCIOCULTURALES PARA SU ENSEÑANZA**, realizado por el, ciudadano Javier Rivas Domínguez C. I. 17.693.912, manifiesto que he revisado en su totalidad la versión definitiva de los ejemplares de este trabajo y certifico que se le incorporaron las observaciones y modificaciones indicadas por el jurado evaluador durante la discusión del mismo.

En Caracas a los 22 días del mes de Febrero del Año 2016



Astrid V. Piñango Q.
C. I. 15.573.308

**Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación**

**JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO:
FUNDAMENTOS SOCIOCULTURALES PARA SU ENSEÑANZA**

Autor: Javier Rivas Domínguez

RESUMEN

La presente investigación trata el tema de la fundamentación para la enseñanza de la práctica cultural tradicional conocida como Juego de Garrote o Juego de Palo Venezolano. En ella se aborda la problemática que las prácticas culturales tradicionales enfrentan de cara a su supervivencia, reivindicación patrimonial e inserción dentro del contexto social, político, económico y educativo que la realidad venezolana ofrece, y se da cuenta del desarrollo de un documento que explica los fundamentos socioculturales para su enseñanza como un aporte para ese proceso. Inicialmente se hizo revisión de distintos trabajos investigativos desarrollados en torno a la práctica del Juego y a otras prácticas latinoamericanas, luego se evaluó la situación de la comunidad de jugadores de garrote como entidad productora de conocimiento desde la perspectiva de Gibbons, para luego explicar la relación que la formación en ésta, entre otras prácticas culturales tradicionales, mantienen con el contexto social, cultural, económico y educativo venezolano, siguiéndose de la necesidad del mantenimiento de su forma característica. La investigación se enmarca dentro de los parámetros de la Investigación Cualitativa, siguiendo la metodología de Investigación Acción Participativa para abordar a los miembros de la comunidad de jugadores de garrote que conforman a la Fundación Cultural Jebe Negro, encargada de la práctica, investigación y difusión del juego, en orden de recuperar los aspectos discursivos individuales y colectivos, a partir de los cuales fue posible desarrollar el primer documento escrito que expresa los aspectos tradicionales socioculturales que resultan medulares para la formación en dicha práctica y que hasta el momento han sido transmitidos oralmente.

Palabras clave:

Juego de Garrote Venezolano, modos de producción del conocimiento, práctica caracterizada, prácticas culturales tradicionales, Investigación Acción Participativa.

**Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Educación**

**VENEZUELAN STICKFIGHTING:
SOCIOCULTURAL FUNDAMENTALS FOR ITS TEACHING**

Author: Javier Rivas Domínguez

ABSTRACT

The following research work manages the topic of fundamentals for teaching the traditional cultural practice known as Venezuelan Stickfighting or “Juego de Garrote Venezolano”. It addresses the problematic that still today traditional cultural practices deal with, facing the matter of its survival, patrimonial claim, and insertion into the social, political, economical and educational context that Venezuelan reality offers to it, and accounts for the development of a document that explains the socio-cultural fundamentals for its teaching as a support for that process.

Initially several research works, developed around this and other Latin-American practices were revised and taken into consideration, then the situation of the stickfighters community as a knowledge producing entity from Michael Gibbons perspective was studied and evaluated in order to, next, explain the relationship between traditional cultural practices and social, cultural, economical, and educational context, following the necessity of keeping it in its characteristic form.

The research process is framed within Qualitative Investigation paradigm, following the Participatory Action Research criteria to involve the members of stickfighters community that conform the Jebe Negro Cultural Foundation, which heads the practice, investigation and diffusion of Venezuelan Stickfighting, in order to rescue individual and collective discursive aspects from which it was possible to develop the very first written work that expresses the traditional socio-cultural elements that turn to be the core of formation on such practice and until now have been transmitted orally.

Keywords:

Venezuelan Stickfighting, Juego de Garrote Venezolano, Modalities for Production of Knowledge, Characteristic Practice, Traditional Cultural Practices, Participatory Action Research.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	3
Planteamiento del problema.	3
Justificación de la investigación.....	8
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	11
1. Objetivo general.....	11
2. Objetivos específicos.....	11
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL	12
Antecedentes de la investigación.....	12
Bases teóricas.....	16
1. Las prácticas tradicionales como modos de producción de conocimiento.....	16
2. La práctica caracterizada	19
2.1. Concepto.....	19
2.2. En lo social.....	21
2.3. En lo cultural.....	23
2.4. En lo educativo.....	25
3. El rol de las prácticas culturales en la sociedad venezolana del siglo XXI.....	26
3.1. La comparación de experiencias.....	26
Cuadro Comparativo de Sistemas de Lucha	28
3.2. De la célula social al proceso histórico.....	29
4. El rol de la difusión en el rescate e inserción de las prácticas tradicionales.....	35
5. El rol de prácticas culturales tradicionales en la educación venezolana del siglo XXI.....	39
CAPÍTULO III	43
MARCO METODOLÓGICO	43
Diseño de la investigación.....	43
1. Aspectos generales:	43
2. Fases de la investigación:.....	46
3. Técnicas e instrumentos de recolección:	46

4. El protocolo:	48
5. Informantes clave: Lugar, número de entrevistados, número de sesiones y tiempo (en intervalos)	50
6. Desarrollo del proceso investigativo:.....	51
Cuadro 1: Inserción de la metodología de investigación-acción participativa en la investigación.....	52
Cuadro 2: Áreas de aplicación de la investigación-acción participativa cubiertas por la investigación.....	55
Cuadro 3: Representación del curso de la investigación siguiendo el modelo de I.A.P de Kurt Lewin.....	56
Cuadro 4: DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LOS PARTICIPANTES EN LOS ENTREVISTAS GRUPALES.....	61
Cuadro 5: GRUPO DE SESIONES DE ENTREVISTA 1: Contextualización del Juego de Garrote Venezolano.....	63
Cuadro 6: GRUPO DE SESIONES DE ENTREVISTA 2: La plataforma conceptual del juego.	65
Cuadro 7: GRUPO DE SESIONES DE ENTREVISTA 3: La categorización pedagógica.	66
Cuadro 8: GRUPO DE SESIONES DE ENTREVISTA 4: La esencia de la formación en el juego.	68
Cuadro 9: CONDICIONES – ACUERDOS PARA EL DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS.....	70
7. Observaciones generales:.....	71
Sobre las cuestiones éticas de la investigación.	73
RESULTADOS	74
Cuadro 10: SISTEMATIZACIÓN DEL DISCURSO INTEGRAL ACERCA DEL JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO DESDE LAS EXPERIENCIAS COLECTIVAS GENERALES.....	75
Cuadro 11: SEGMENTACIÓN DE CONTENIDOS A PARTIR DE LAS CATEGORÍAS DISCURSIVAS GENERALES.....	82
Cuadro 12: SEGMENTACIÓN DE CONTENIDOS A PARTIR DE LAS CATEGORÍAS DISCURSIVAS ESPECÍFICAS.	83
Cuadro 13: CONTENIDOS FINALES.....	87
CONCLUSIONES	90
LIMITACIONES	94
REFERENCIAS.....	95

ANEXO	99
JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO: FUNDAMENTOS SOCIOCULTURALES PARA SU ENSEÑANZA	100
ACERCA DE ÉSTE DOCUMENTO	103
PRESENTACIÓN	104
I - SOBRE EL JUEGO DE PALO	109
LA NECESIDAD	110
UN ARTE CIVIL	111
UN JUEGO QUE NO ES JUEGO	114
LOS JUGADORES	117
EL DESPERTAR DEL CUERPO	121
EL CUERPO DE LA RESISTENCIA	123
EL CUERPO DEFENSO	126
EL CUERPO ACOMPAÑADO	129
EL CUERPO QUE JUEGA	130
UN SOLO JUEGO	133
EL FACTOR LÚDICO	134
II - FUNDAMENTOS DEL JUEGO	136
PRIMER FUNDAMENTO:	137
SE JUEGA EL CUERPO, NO EL PALO	137
SEGUNDO FUNDAMENTO:	139
JUEGO SIN TRIADA NO ES JUEGO DE PALO	139
TERCER FUNDAMENTO:	141
UN PALO LO ECHA CUALQUIERA	141
CUARTO FUNDAMENTO:	143
LA RIÑA ES UN SOLO PALO	143
QUINTO FUNDAMENTO:	145
LA SALIDA ES HACIA DENTRO	145
SEXTO FUNDAMENTO:	146
CUERPO SOLO HAY UNO	146
SÉPTIMO FUNDAMENTO:	148
SÉPASE CONDUCIR EN TODO MOMENTO	148
OCTAVO FUNDAMENTO:	151

JUGAR ENTREGADO NO ES JUGAR ENTREGANDOSE.	151
NOVENO FUNDAMENTO:	153
NADIE JUEGA SOLO.	153
DÉCIMO FUNDAMENTO:	155
NO LLAME SI NO QUIERE QUE LE RESPONDAN.	155
UNDÉCIMO FUNDAMENTO:	157
UN SECRETO ES UN SECRETO.	157
III - FUNDAMENTOS DE LA PRÁCTICA	159
PRIMER FUNDAMENTO:	160
NO ENSEÑE SIN AMISTAD.	160
SEGUNDO FUNDAMENTO:	161
TRÁIGASE A UN COMPAÑERO.	161
TERCER FUNDAMENTO:	163
EL PALO VA AL CUERPO.	163
CUARTO FUNDAMENTO:	164
EL JUEGO ES SIEMPRE DE VERDAD.	164
QUINTO FUNDAMENTO:	166
EL DOLOR ENSEÑA.	166
SEXTO FUNDAMENTO:	168
EL JUEGO ES COMO ES EL JUEGO.	168
SÉPTIMO FUNDAMENTO:	171
HAY QUE ENTENDER COSAS.	171
OCTAVO FUNDAMENTO:	172
LA PRÁCTICA ES SIEMPRE DISCRETA.	172
NOVENO FUNDAMENTO:	175
CADA QUIÉN SABE.	175
DÉCIMO FUNDAMENTO:	177
JUEGA O NO JUEGA.	177

INTRODUCCIÓN

El Juego de Garrote o Juego de Palo Venezolano es una forma de esgrima de origen popular – campesina, empleada no solo como método de defensa personal, sino como parte de los Sistemas de Armas conocidos también como Juegos de Armas, que constituyeron el repertorio combativo con el que se libraron las batallas durante el periodo independentista, y muchas otras que fueron teniendo lugar hasta principios del siglo XX.

Contando con una antigüedad de al menos doscientos años y habiendo pasado por periodos de prohibición, parcial desaparición y descuido, sobrevive entre pocos individuos que hoy por hoy se entregan a su investigación y práctica con la voluntad de reivindicarla junto a todo lo que ella significa: un tesoro cultural de infinito valor.

Al tener un origen popular, el juego da cuenta de aspectos históricos, culturales, sociales y de saberes que tocan al practicante en distintos niveles, expresándose en forma corporal, siguiendo las ejecuciones de una técnica que intercala defensa, ataque y esquiva; psicoafectiva, poniendo constantemente al practicante en un proceso de revisión de sí mismo y de lo que experimenta durante la práctica; y social, a través de los códigos y acuerdos que existen dentro del juego, y que se aplican continuamente dentro de la comunidad como mediador de adecuadas formas de manejar las relaciones interpersonales.

En las últimas décadas el juego ha entrado en un proceso investigativo y reflexivo llevado por sus practicantes y maestros, que ha sido motivado por la necesidad de encontrar su lugar dentro de las condiciones socioculturales que en el siglo XXI comienzan a tomar forma y que le plantean un reto: adaptarse a los esquemas prácticos, metodológicos y culturales vigentes, o conservarse a sí mismo tal y como ha venido siendo transmitido en el tiempo.

La presente investigación es la respuesta a este planteamiento en términos de avanzar en la preservación del Juego de Garrote según su naturaleza y cualidades más íntimas, llegando a producir un material textual de corte profundo en el que se plasma lo que hay detrás de la técnica, de la práctica, de la historia y de la forma estética: los fundamentos socioculturales para su enseñanza.

El Capítulo I expresa la forma, propósito y dirección de la investigación; en él se expone de forma detallada la problemática a la que se enfrenta el juego de cara a su rescate e inserción dentro del contexto urbano del siglo XXI, tocando aspectos educativos, políticos y sociales, e introduciendo a los actores institucionales, la Fundación Cultural Jebe Negro, que han respaldado este proceso como medida urgente en el avance investigativo.

El Capítulo II presenta una revisión de los trabajos previos efectuados sobre el Juego de Garrote Venezolano y prácticas culturales tradicionales relacionadas, y más adelante la respectiva argumentación relativa a los modos de producción de conocimiento y la enmarcación de las prácticas culturales tradicionales venezolanas en dicha categoría y en el contexto social general.

El Capítulo III describe la selección, manejo y aplicación de la Metodología de Investigación – Acción Participativa, siguiendo un detallado proceso de construcción colectiva que va desde la propuesta, planificación y acuerdos con los informantes claves, hasta el manejo de la información, generación de resultados, productos y conclusiones finales.

Se insertan, para efectos organizativos y explicativos distintos cuadros, que siguen el orden dispuesto en el índice; finalmente se anexa el producto de la investigación, el documento de fundamentos socioculturales para la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Planteamiento del problema.

El Juego de Garrote Venezolano es una disciplina de combate y sistema de defensa personal, un arte no marcial, sino civil, desde que constituye la respuesta del campesinado venezolano ante la pregunta de la defensa personal, habiendo sido empleada como forma de lucha durante las diversas guerras y batallas del proceso independentista por los ejércitos populares rebelados contra la corona española. Su origen es desconocido y está dicho que se ha jugado en todas las regiones del país desde hace doscientos años o más, aunque su mayor arraigo y supervivencia se han remitido a las diversas regiones del Estado Lara, con predominancia de la zona de Curarigua y El Tocuyo. Así viene a conformar, tanto por su trasfondo histórico como por su riqueza cultural, filosófica y técnica, una de las más fuertes tradiciones culturales de Venezuela. (Rôhrig, 1999, p.58).

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

Este vínculo entre trasfondo histórico, carga cultural y de 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 acomodación 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, derivación de las formas de esgrima japonesa consolidada alrededor de 1920 e incluida en el currículo educativo alrededor de 1950. Así, mientras que estas versiones deportivas de las Artes Marciales se pueden incorporar a las formas curriculares modernas y 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 se adiciona, en el marco del Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2013–2019, la urgencia de su conservación y difusión en tanto forma parte importante del patrimonio cultural venezolano, de cuyos contenidos y manifestaciones, en cuanto a protección y promoción, el Estado Venezolano hace énfasis para el desarrollo de políticas que históricamente deben ser consideradas como nuevas.

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 en 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*, citada por Röhrig (1999, p.74); posteriormente, de acuerdo con Sanoja (1984) en el siglo XX, la inserción de modelos culturales extranjeros en el sistema cultural venezolano contribuyó a que se desplazaran las tradiciones propias, y el excesivo resguardo de los maestros con relación a la enseñanza del juego que fue producto de una combinatoria de las dos condiciones antes mencionadas (p.29).

Todo esto ayudó a definir a la enseñanza del Juego de Garrote como una tradición oral y basada en el secretismo, a un extremo en 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.

Todo esto converge, finalmente, con el retraso en materia de políticas del Estado Venezolano en materia de recolección, registro y conservación de las tradiciones y acervos culturales e históricos, que durante décadas acentuó la situación descrita (Sanoja, 1984, p.13).

Como consecuencia, la tradición del Juego de Garrote Venezolano se ha situado en una posición incierta con relación a su conservación, 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, adscrito al Ministerio del Poder Popular para la Cultura, y considerado como el espacio estratégico que organiza el trabajo común entre aquellas instituciones relacionadas con la gestión cultural, 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 con relación al abanico técnico, como en lo referente al contenido filosófico e intangible del Juego de Garrote Venezolano.

Tal compilación se compone por diversos libros, ensayos, investigaciones y entrevistas; de igual forma la fundación reúne entre sus colaboradores a varios jugadores o expertos 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 socio-histórico que han tenido lugar hasta el momento, el Juego de Garrote ha mantenido la cualidad de la transmisión oral y secreta que ha desempeñado un papel importantísimo en el desarrollo de su condición de desatención, pero, paradójica y afortunadamente, también le ha permitido conservarse en una forma “virgen”, no alcanzada por modificaciones ni adaptaciones a sistema educativo o deportivo alguno, y gracias a ello ha mantenido su riqueza y su valor tanto a nivel de técnica como de acervo cultural.

Esta situación que permitió la conservación del 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, son condiciones que comienzan a permitir la compensación de la condición de desatención del Juego de Garrote Venezolano en cuanto a políticas de Estado, pero no puede considerarse, siguiendo a Sanoja (1984), como un esfuerzo suficiente en tanto la condición de transmisión oral y secreta continúa predominando dentro de su marco pedagógico bajo la forma popular de “el celo de los maestros” (p.29).

Esta condición es ahora la que impide el alcance de los objetivos principales de la Fundación Cultural Jebe Negro, como 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.

Evidentemente se torna urgente la supresión de la práctica secreta e implantación de una práctica difundida, 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 capaces de llevar a cabo un estilo pedagógico y práctica difundida que permitan garantizar el total legado de los contenidos a las próximas generaciones sin necesidad de “descaracterizar” el juego.

En virtud de lo expuesto, se asume necesario desarrollar un proceso de construcción colectiva que involucre a los miembros de la comunidad de jugadores de garrote, y que permita 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, sirva como fundamento para una futura construcción de contenidos que permitan la enseñanza y aprendizaje, difusión, promoción y conservación del Juego de Garrote Venezolano en su forma característica y auténtica.

Esta construcción, dada la forma del conocimiento atribuida al Juego de Garrote Venezolano, no puede enmarcarse en los parámetros de, por ejemplo, un diseño curricular o instruccional; su función, más bien, sería organizar de manera coherente con la finalidad pedagógica del Juego de Garrote Venezolano, todos los fundamentos y contenidos que le constituyen como esa práctica

única que es combate, defensa, intercambio, juego, diálogo y tradición, en orden de enriquecer a la tradición oral con la añadidura de un conjunto de referentes escritos al que todo individuo encargado de enseñar y legar el Juego de Garrote Venezolano, pueda acceder en orden de respaldar su práctica, sin arriesgarse tan abiertamente a la supresión de algunas de sus partes debido al fallecimiento de maestros de muy avanzada edad, o de su olvido por desuso en otros casos.

El primer paso que este trabajo investigativo tiene como iniciativa, implica un salto de la condición secreta y no escrita del juego hacia una condición abierta y compatible con los esquemas sociales en los que cada actividad necesita insertarse para poder garantizarse como legado para el futuro, y que se oponen a una forma educativa fundada en el secretismo.

De otro lado, este salto supone una preocupación para los *jugadores* encargados de la enseñanza del Juego de Garrote; y es que en la transición de una forma de enseñanza secreta y cerrada, a una abierta y difundida, aún cuando ambas apunten hacia la preservación generacional del Juego de Garrote, los elementos filosóficos y socioculturales que figuran de manera medular en la estructura de la práctica podrían peligrar, deviniendo en una degeneración del Juego de Garrote Venezolano en una mera práctica deportiva o abanico de ejecuciones técnicas que, perdiendo sus fundamentos y características, se torne excesivamente peligroso y pierda el rumbo formativo que hace del jugador un jugador, por ejemplo: un jugador es un individuo que valora y respeta su cuerpo, su vida y su fragilidad y la de otros, y coloca de lado el factor “ganar” o el factor “competir”, y enfatiza en el factor “cuidado”, “educación de la mano y del cuerpo”, y 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.

Justificación de la investigación.

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 (Rôhrig 1999, p. 58), que además de su valor cultural posee un valor religioso del que no puede divorciarse, al igual que en escritos, poesías, refraneros y relatos populares que dan cuenta de referentes sociales que conforman la identidad del venezolano; y por otra parte deviene de los usos del combate que dieron forma a las batallas y guerras que tuvieron lugar a lo largo de la historia venezolana.

En este sentido, es importante destacar que la manifestación cultural del Tamunangue contiene una modalidad del Juego de Garrote a la cual se le denomina “Juego de Batalla”, que incorpora breves elementos del juego pero que posee una cualidad religiosa que no es inherente al Juego de Garrote como tal; 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 (Sanoja, 1984, p. 25), de modo que, siendo ambas de incalculable valor patrimonial, el Juego de Garrote constituye una manifestación cultural y el Tamunangue otra.

Así, y tomando en consideración la atención que se le viene dando a las llamadas “expresiones culturales liberadoras del pueblo” (Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación 2013-2019, p. 53) en materia de políticas de Estado, se hace notar la necesidad de reivindicar el Juego de Garrote Venezolano por sí mismo como patrimonio cultural de la nación, y con ella la urgencia de preservar y difundir y, para ello, sistematizar los elementos que alimentan y conforman su práctica.

La intención de la difusión del Juego de Garrote es lograr que la tradición permanezca 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, y no solo en los registros históricos e investigaciones, sino también en el espectador, que sabiendo de la existencia de la práctica y los practicantes es capaz de comunicarlo a otros y brindar un espíritu de cuerpo al juego, que deja de ser un desconocido; la reunión de los elementos socioculturales para la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano será el respaldo de su práctica difundida en tanto testimonio de aquellos contenidos que sustentan y dan forma y valor estético a sus elementos

técnicos y al carácter e identidad de sus practicantes, haciendo posible su legado total a través de la enseñanza.

En este sentido, y para efectos del presente trabajo, se habla de una fundamentación que será producto del proceso investigativo, que brindará una construcción coherente, ordenada y efectiva de unos contenidos que se escapan de las formas convencionales de conocimiento y enseñanza, brindando al Juego de Garrote Venezolano la cualidad y posibilidad de poder insertarse dentro del imaginario y herencia venezolanas, creando la posibilidad de que algunas de sus prácticas y contenidos alcancen a encontrar su lugar dentro de los contenidos del sistema educativo formal venezolano (por ejemplo: en el Subsistema de Educación Superior.), y abrir así las puertas de la práctica a una nueva generación que por ese medio entre en contacto con ella en un primer momento, logrando saber de su existencia y de su riqueza más allá de lo técnico y lo simbólico, creando la oportunidad de un reencuentro del venezolano con su identidad corporal.

En materia de difusión, en el sentido que le otorga el marco jurídico venezolano desde la Ley Orgánica de la Cultura, promulgada en el año 2014, esto puede considerarse como una estrategia asertiva que además engrana con la necesidad de potenciar las expresiones culturales y de desarrollar investigaciones que impulsen el conocimiento y práctica culturales, que promuevan la estima que tales categorías merecen, permitiendo dejar atrás la subestimación de lo tradicional, de lo atávico y de lo propio con relación a otras prácticas y elementos más vistosos pero menos ricos en todos los aspectos.

Tomando en consideración todo lo anterior, se emprenderá un proceso de sistematización de elementos socio-culturales medulares del Juego Curarigueño, que es una de las formas (o estilos) vigentes del Juego de Garrote Venezolano, que permita generar una fundamentación y elemento testimonial que sirva de base para la construcción a posterior de propuestas educativas, manuales, material didáctico, materiales promocionales y de difusión con fines educativos (trípticos, librillos, cuentos, entre otros) de los contenidos técnicos, 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 Curarigueño, que toma su nombre de la región donde fue difundido, obedece a que, en primer lugar, es el estilo de principal práctica y difusión de la Fundación Cultural Jebe Negro, que cuenta con una total recopilación de todos los documentos y contenidos necesarios para el emprendimiento de la tarea, y, en segundo lugar, a que éste juego

no ha atravesado por un proceso de sistematización alguno, en oposición a otros que, igualmente, no se han extinto, 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 Curarigueño, procedente de la región de Curarigua de Leal, Estado Lara, aunque existe evidencia de que parte de su abanico técnico procede de algunas prácticas originarias de Coro, Estado Falcón (Rôhrig 1999, p.61); el Palo Sangriento, 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.

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1. Objetivo general.

Sistematizar en un documento los elementos sociales, históricos y culturales que fundamentan la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano.

2. Objetivos específicos.

- Establecer los elementos sociológicos, históricos, culturales, técnicos y lúdicos que se presentan en la dinámica sociocultural del Juego de Garrote Venezolano.
- Diseñar un documento de carácter socio–histórico que permita sustentar la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

Antecedentes de la investigación.

Pocas son las investigaciones que abordan ambos ejes del objeto de estudio que atañe a la presente investigación; tras un extenso proceso de búsqueda, se han encontrado algunos trabajos que tratan sobre la aplicabilidad del Juego de Garrote Venezolano en el campo educativo, o bien como herramienta educativa en un sentido un poco más estricto; sin embargo, poca ha sido la profundidad con la que los aspectos medulares del juego (y de otros juegos o manifestaciones latinoamericanas similares) han sido analizados.

Se han revisado numerosos documentos que argumentan acerca del uso de disciplinas similares al Juego de Garrote y de varias Artes Marciales al campo educativo, y mucho es lo que se ha encontrado con relación a su adaptación a distintos campos, por ejemplo, el de la educación formal, pero en definitiva ninguna investigación en el caso de las manifestaciones asiáticas y europeas, y casi ningún artículo, trabajo o documento que tratase este tema en el caso de las manifestaciones latinoamericanas, y mucho menos venezolanas, lo ha hecho con orientación hacia la valoración y reivindicación de los elementos sociales, culturales y formas de conocimiento propias de la manifestación tradicional, sino hacia un encuentro y adaptación de tales elementos y formas de conocimientos a un sistema y estilo preestablecidos, que demandan de ella sufrir determinadas modificaciones.

Los documentos que son considerables como antecedentes de la presente investigación, entre los que se sitúan los intentos previos de sistematizar la práctica del Juego de Garrote Venezolano, que conforman una evidencia de cuán importante es la construcción de una estructura documental que sustente su práctica y difusión en el contexto social actual, y que constituyen un punto de partida para ese proceso, le aportan elementos que contribuyen a conformar un conjunto de referentes que le permitirán mantener una postura sólida con respecto al Juego de Garrote como elemento que trasciende una simple práctica y manifestación cultural y como una práctica educativa o formativa por sí misma, fundada en una forma de conocimiento y un estilo que, precisamente, por su carácter tradicional y otra serie de cualidades que se irán develando y

explicando a lo largo de este trabajo, posee un alcance y formas que se escapan a las formas convencionales y académicas.

Cordero, M (2008): despliega un trabajo de investigación acerca del empleo del Juego de Garrote Venezolano como herramienta en el contexto educativo, específicamente en el área de autodesarrollo y/o desarrollo social individual. Fue un trabajo experimental basado en la sistematización de datos de las experiencias educativas generadas con los dos grupos de investigación a los cuales se les enseñó parte del Juego de Garrote Venezolano. Su aporte tiene que ver con los avances investigativos relativos a la incidencia del Juego de Garrote Venezolano en la formación física, social y afectiva de las personas, que resaltan la relación entre elementos socioculturales y la formación en el juego, a la vez que constituye un sustento para iniciativa que la presente investigación está tomando, en tanto tal incidencia no se encuentra en entredicho al momento de llevarla al ámbito práctico.

Cordero. M (2014): despliega un estudio acerca de la construcción de valores culturales y sociales a partir de la práctica del Juego de Garrote Venezolano; enfatiza en el término co-construcción de valores, según el cual la característica fundamental del Juego de Garrote en sentido socio-cultural, es la del protagonismo de las interacciones sociales en su práctica y enseñanza. Su objetivo se centró en disgregar los elementos que del Juego de Garrote Venezolano se desprenden y dan cuenta del agregado cultural y social que en potencia el juego de palo tiene. Al igual que el documento anterior, genera un soporte sólido para el desarrollo de variados elementos dentro de la propuesta emprendida, y se considera de vital importancia en tanto los elementos entendidos como valores y su co-construcción son elementos fundamentales en la enseñanza y práctica del Juego de Garrote Venezolano.

Gouveia e Hidalgo (2007): desarrollan la tesis de grado titulada “*El juego de garrote o juego de palos venezolano. Libro complementario para el educador*”. Los autores aportan información que sirve para la enseñanza del juego de palos como manifestación cultural tradicional venezolana desde sus orígenes étnicos. En el mencionado trabajo se señala la importancia cultural que tiene el Juego de Garrote Venezolano como juego tradicional, como método criollo de ataque y defensa personal, así como, sus aportes educativos en el fomento de valores de identidad cultural nacional. Su objetivo es rescatar de manera organizada aquellos elementos que caracterizan al Juego de Garrote Venezolano y proponerlo de manera tal que sirva como

herramienta para la enseñanza y difusión del mismo, y que juegan un rol importantísimo en la vinculación entre las facetas intercultural, política, cultural e instrumental de la propuesta que atañe a la presente investigación.

Röhrig, M (1999) y Röhrig, M (2005): ofrece una reconstrucción socio histórica contemplativa de los aspectos sociales y culturales tradicionales de la manifestación brasileña conocida como Capoeira, atañe a la presente investigación en tanto que el elemento tratado es una manifestación tradicional latinoamericana de lucha que contiene elementos no solo comunes, sino afines con el Juego de Garrote Venezolano, como son *el juego, la ritualidad y la corporalidad*. El trabajo expone la evolución histórica de la Capoeira en Brasil, tomando en cuenta el discurso de los ancianos y maestros de dicha manifestación y evaluando los periodos de prohibición, aceptación, adaptación, *deportivización*, acercamiento al paradigma de las Artes Marciales, *descharacterización* y regreso y reivindicación de las formas y raíces tradicionales (que apenas comienza a tener lugar) de la Capoeira. El trabajo constituye un importante referente en tanto la manifestación cultural sobre la que se construye se encuentra históricamente mucho más avanzada que el Juego de Garrote Venezolano, y una vista a su historia, desarrollo y procesos permite sentar puntos de orientación para el rumbo que se aspira tomar con Juego de Garrote a partir de la presente investigación. Asimismo, ha llevado algunas investigaciones concernientes al Juego de Garrote Venezolano, siguiendo su evolución histórica, enfatizando en sus cualidades y características y en la *experiencia - juego*, llegando a ser sujeto de la práctica y de la experiencia formativa, y a diseñar, emplear y compilar un importante conjunto de entrevistas hechas a varios maestros *jugadores* que en la actualidad han fallecido, en las que se recopilan la experiencia de vida y en el juego de cada uno de ellos, importantes referentes dentro de la comunidad de jugadores de Garrote Venezolano, y abordando aspectos medulares del mismo que son del más alto interés de este trabajo.

Ryan, M. (2011): sus trabajos dedicados exclusivamente al Juego de Garrote Venezolano, enfatizan en su cualidad de *Arte Civil* y en la manera en que se ha transmitido y empleado de distintas formas y con distintos propósitos a lo largo de la evolución de la sociedad venezolana, que van desde la materia de la defensa personal en el campesinado, hasta el uso militar y civil del juego y sus destrezas en importantes eventos histórico-políticos que marcaron el rumbo de la historia venezolana, especialmente en los siglos XIX y XX. El trabajo de Ryan es fundamental

porque, además de constituir un referente confiable y de tratar en sus investigaciones con el Juego de Garrote Venezolano, incluso a nivel de experiencia formativa, interactiva y participativa, logra exponer el vínculo entre los aspectos socioculturales e históricos y rescatar la importancia de los primeros en el desarrollo y forma de los acontecimientos implicados allí.

Bases teóricas.

1. Las prácticas tradicionales como modos de producción de conocimiento.

Para Gibbons (1997), 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* (p.27), y las perspectivas que de él se extraen, tanto como el conocimiento súper especializado.

El modo 1, entendido como el modo dominante en el campo de la producción del conocimiento, se caracteriza por regirse por un método dominante, haciendo partir al conocimiento de las necesidades e interrogantes que desde él se plantean y consideran como importantes. Se trata además de un esquema que confía en lo especializado y 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 a las prácticas que se ciñen a dichas reglas dentro de la categoría de “ciencia” (p.13) 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, siguiéndose de la cultura dominante, responda 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 y prácticas culturales, artísticas y marciales que se originan y sustentan en el seno de la cultura popular, siendo regidas por acuerdos, criterios y saberes consolidados y logrados por cada comunidad, y que, consecuentemente, se escapan de los criterios de estandarización y masificación, y de las normativas y formas de concepción y comprensión de las instancias consideradas en el modo 1.

Al considerar lo que el autor 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 y lo consumible, y que demandan otras formas de conocimiento más práctico y diverso (p.28).

El modo 2 de producción de conocimiento se rige por necesidades prácticas surgidas del contexto humano, que se siguen de 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 (p.15).

Luego, en lugar de obedecer al mercado, como es el caso del modo 1, el modo 2 se distribuye socialmente, generando por su cuenta a otros mercados. No existe, así, una única línea disciplinar, sino que priman 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 (p.29).

Al reunir distintos tipos de personas con distintas especialidades y niveles académicos en torno a las situaciones, se consideran a las formas de aporte como un modo heterogéneo de acción. Esa misma diversidad de niveles, disciplinas y experiencias 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” (p.33). Es, por tanto, de carácter continuamente reflexivo, porque dada la diversidad y flexibilidad de la organización y del método, la respuesta a los problemas no está dada sólo desde el ámbito científico o de una disciplina en particular.

La cualidad cambiante del problema es respondida por la cualidad cambiante del abordaje y de las ideas, no planteando una única configuración metodológica, sino ajustando todos los elementos necesarios al problema que se esboza en cada ocasión (p.14). Calidad y control se refuerzan mutuamente debido a que la revisión está dada por parte de individuos iguales en jerarquía, y los intereses en la producción de conocimiento se ciñen a una disciplina dado que los intereses individuales se equiparan con los de los demás, dejando primar lo colectivo y lo que afecta a lo colectivo sobre lo individual.

A este respecto, el autor Gibbons (1997) 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 (p.12).

Ahora bien, las prácticas tradicionales forman, siguiendo al autor, parte de ese modo 2 de producción del conocimiento. Si bien existen en ellas distintas calidades, como distintos 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 misma aparición y difusión de prácticas ancestrales que habían ido perdiendo vigencia a lo largo de décadas anteriores demuestra que es, tal y como se ha explicado, la necesidad social la que llama a los actores a asociarse y actuar; en otras palabras, la búsqueda, reconstrucción, rescate y/o restitución de las tradiciones en el siglo XXI indica 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 éstas, conceptos que dan cuenta del fenómeno y que lo ponen en movimiento, definiciones como la de *práctica caracterizada* entran en vigencia para diferenciar al hacer tradicional de sus parientes las prácticas estandarizadas; exhibiendo además de la necesidad de establecer claras diferencias, la de hacerse reconocer según sus propias cualidades.

Surgen 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 distinto índole y 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, y que por motivos ya descritos, no se contienen en esquemas propios del modo 1.

2. La práctica caracterizada.

2.1. 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 a los elementos que la constituyen y estimables sus resultados, facilitando la comparación entre individuos en la búsqueda de “mejorar cada vez más”, y siguiendo un criterio similar al de la cultura de la producción, que ha hecho trayectoria en las sociedades desde finales de la revolución industrial (Gibbons, 1997, p.12) hasta el presente.

Para que esto tenga lugar ha sido necesario despojar a la práctica tradicional de los elementos diferenciadores y culturales que, como la variedad, los códigos y acuerdos, la flexibilidad de estos, y, entre otros, las formas de interacción, 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 es 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*¹, o *el patio donde se juega garrote*, o que pasa cerca de quien cocina un plato y canta una canción y *contagiándose de ella* se queda para cantarla (Perales, 2015).

En consecuencia, poco tiene que ver con lo efectivo, eficaz y eficiente, que es más de un individuo especialísimo que, como el deportista de alto rendimiento se dedica a una práctica específica y especializada que le permite dar resultados cada vez *mejores* siguiendo un criterio cuantitativo, un criterio medible, y no de un individuo de la faena del campo o del oficio común

¹ Rueda de capoeira, espacio de juego.

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.

A eso que no es eficiente, efectivo o especialísimo, sino sensitivo, intuitivo y común, y que aun así se identifica como distinto de todo lo demás con base en elementos visuales, rituales, formales, sensibles, en suma perceptibles, pero aun así difíciles de categorizar, clasificar y separar para un mejor entendimiento desde una racionalidad instrumental como la que prima en el modo 1 de producción del conocimiento, es a lo que aquí se puede entender como *lo característico*, eso que hace que por ejemplo el Juego de Garrote sea tal cosa y no Tamunangue², y que, consecuentemente, a un *batallero*³ se le diferencie, ya en un momento determinado, o ya de un modo definitivo, de un *garrotero* o *jugador de garrote*.

Lo característico del 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 de una misma cosa que, sin embargo, se comparte en una sola *clave corporal* perteneciente a una práctica determinada, y 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*⁴, la presencia musical: *ladainhas*⁵, *corridos*, en la 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*⁶ en la Capoeira; malicias y engaños en el Juego de Garrote, y *Seme*⁷ en las prácticas Japonesas).

² 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 floreo del juego de garrote.

³ Persona devota a San Antonio que participa y promueve el son de la batalla del Tamunangue.

⁴ El juego del cuerpo.

⁵ Cantos tradicionales que acompañan a la rueda de capoeira.

⁶ El malandraje, como constructo que engloba la complejidad de actuar y enjuiciar el mundo y el actuar del individuo en él (Perales, 2015).

⁷ 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 atinar el ataque.

Se llama entonces *práctica caracterizada* a aquella que conserva sus *elementos de fundamento*, es decir, aquellos que tradicionalmente la han definido y dado forma y sentido. Y que, siguiendo ese 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).

Martínez (1998) 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 los héroes que artificialmente crea. Todo un conjunto de culturas auténticas y populares se ven así en peligro de desaparecer o enajenarse (p.12).

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.

2.2. 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 sólo 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, es estrictamente lo que es percibido y comprendido por quien practica, con lo cual tiene 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 verbalizar y explicar, 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. Consecuentemente, serán la calidad y forma, de las relaciones sociales que se estrechen dentro del círculo o comunidad donde el fenómeno tiene lugar las que determinen la calidad y forma de la formación a recibir de la práctica, que de una u otra manera siempre existe porque es necesario aprender todo aquello que la práctica tiene para ofrecer en orden de poder participar en ella y/o llevarla, y es desde allí que se entiende a lo social como el elemento que mantiene la práctica.

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

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

Sobre la práctica caracterizada no se construyen valores, normas o reglas, sino que ella da lugar a tales cosas. Sobre la práctica descaracterizada no solo ocurre que se construyan, sino que también es necesario que se haga desde que, cuando se libra a una práctica de sus elementos característicos, se le despoja de ese valor constitutivo que convierte al practicar, al hacer constante, al socializar constantemente, y al *hacer vida* en comunidad.

La comunidad que se construye por medio de la práctica del Juego de Garrote viene dada desde un sentido holístico por la multiplicidad de elementos que convergen y se norman por medio de los fundamentos que hace 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; con lo cual el factor social, al tener como centro cohesivo a la práctica del juego de garrote configura en los individuos y en su interrelación un *habitus* (Bourdieu, 1991) 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. (p.91)

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 en tanto 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.

2.3. En lo cultural.

Con el pasar de los años, el devenir de la comunidad y su impacto social en el entorno donde tiene cabida, genera modos de socialización que no necesariamente distan abismalmente 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 que, al existir, funcionan de recordatorio en tanto motoriza y promueve las normas nacidas de la misma práctica.

Tales cristalizaciones de fenómenos sociales derivados de lo que Berger y Luckmann (2003) trabajan bajo el nombre de *socializaciones secundarias* (p.172), consiguen impactar en el imaginario social y permear bajo suceso histórico cotidiano 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 la tradicionalidad de 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 tradicionalidad vivida junto a los sujetos sociales que dinamizan tales prácticas en su sentido manifiesto y latente, en su espacio de alcance social y territorial, motorizando así el apropiamiento simbólico de un conglomerado de sujetos sociales y de un espacio físico, el cual es definido por la agrupación en cuestión pero que también los define a ellos y genera en agentes externos un reconocimiento visual de la identidad que representan, y bajo la cual serán definidos como grupo social, como comunidad y como portadores de una práctica cultural (p.168).

Las relaciones interpersonales de una comunidad tienen 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, y por ello, al juntarse y expresarse a través del canal humano (sujeto, individuo, persona) se constituye la identidad y ésta 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 ella, en tanto implica o ha implicado una dinámica social pautada por la simbología y espacios de acción que ésta pueda tener. Destacando que el modo de vida de la comunidad, sus formas y contenidos va a ser la fuente que nutre a la configuración conceptual de la manifestación cultural.

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 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.

En este sentido, Moreno (1998) expresa:

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 (p.37).

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

2.4. 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, posibilidades de un desarrollo atlético y físico que, independientemente de ser perecedero, podría servirle como forma de vida y sustento (como oficio, profesión).

En el caso específico de los juegos tradicionales, Castro (1998) 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 ésta 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 (p.21 – 23).

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

Moreno (1998) 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 una actividad seria, prueba y afirmación de la personalidad. Representa una implicación cultural (p.41).

Nada permite preparar mejor a un individuo para la vida en sociedad, más allá de lo productivo, que las propias interacciones sociales. 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, y 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, una vez encaminadas de determinadas maneras, 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, la acción mediática en su amplio entendimiento.

Por su parte, la práctica caracterizada es completamente formativa porque enfatiza en la interacción, aprendizaje, diálogo y ejecución constantes y en niveles físicos, sociales, psicoafectivos y conceptuales. Esa es su naturaleza, y resulta indispensable al punto en 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 mantienen a todos los miembros del grupo social juntos.

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

3.1. 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” (Sanoja, 1987, p.13). 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 del consumo. Así, el imaginario colectivo ha adoptado reconocimientos de prácticas culturales en proporción al reconocimiento 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, y que se mantienen vírgenes de forma y contenido, como lo es el Juego de Garrote Venezolano.

Dos casos adicionales se pueden mentar, y su escogencia tiene que ver con que se trata de raíces latinoamericanas estudiadas con gran interés por los entes gubernamentales a los que corresponden. Estas permiten ilustrar el caso del Juego de Garrote Venezolano, entre otras prácticas de misma procedencia, ellos son: el Juego de Palo Canario (Gobierno de Canarias, 1998, p.7) y la Capoeira Brasileña (Rôhrig, 2005, p.2).

En términos generales se pueden nombrar aspectos comunes que colocan a 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 a 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 guardan no solo a la práctica, sino al cultor, individuo dedicado a ella, considerándole como patrimonio cultural viviente.

Los ejemplos asiáticos y europeo se puede 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

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

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 ocupa 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, “aquél garrote colgado en la pared o detrás de la puerta que pertenecía a un abuelo” (Perales, 2015), o de canciones populares que mencionan el uso del garrote (Contreras, s/f) y 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 e interesadas en su rescate y restitución según el entero valor de cada una. Siendo que, al igual que en los casos comparados la historia parece repetirse y, elementos como el Juego de Garrote parecen ir por la misma vía que las prácticas autóctonas de otras naciones. Sin embargo, la historia del Juego de Garrote no tiene que repetirse como un calco de la de las otras prácticas ya nombradas; de hecho, es interés de la comunidad de cultores que la ruta o los productos históricos sean reflejo de lo que en realidad es la práctica, desde sus vivencias, su relacionamiento y construcción teórica de la misma y no una propuesta ajena a los garroteros fundada en una interpretación de un ente externo; así, el sentido de esta investigación guarda relación con ese particular interés.

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

3.2. 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 venido teniendo lugar en este siglo.

Es plausible afirmar que las políticas culturales apuntan hacia el fortalecimiento de una identidad colectiva, y que ésta va a impactar al 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 1.5.2.⁸, 2.2.3.⁹, 2.2.6.¹⁰, 2.4.1.¹¹, 2.4.¹², 4.3.¹³,

⁸ Fortalecer los espacios y programas de formación para el trabajo liberador, fomentando los valores patrióticos y el sentido crítico.

⁹ Potenciar las expresiones culturales libertadoras del pueblo.

5.3¹⁴ 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 de recurrir a su propia identidad se trata, y al ésta presentarse difusa e incluso ajena a los referentes culturales tradicionales, que décadas atrás conformaban la representación de la venezolanidad y por ende, de la identidad en el venezolano, el papel del ciudadano, como entidad activa y partícipe del proceso democrático revolucionario del siglo XXI (Gobierno Bolivariano de Venezuela, 2013) está llamado por la ley a ser un ente protagónico en su entorno, logable mediante el empoderamiento consciente y crítico de las inmediaciones en las que su vida transcurre (p.12).

Para empezar, es necesidad humana, siendo que se está hablando acerca de un ser eminentemente social, recurrir a lo identitario en orden de regular e incluso establecer relaciones sociales de cualquier tipo, pues es la existencia de esa identidad lo que establece límites entre lo propio y lo ajeno, y también permite identificar y reconocer a ese otro que lo ajeno representa.

Partiendo 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 (Berger y Luckmann, 1968, p.162 – 221).

Con un nombre y una serie de recuerdos y experiencias basta para trazar una línea, a la que le sigue un factor de comparación que le permite a las personas tasarse entre sí para encontrar los

¹⁰ 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.

¹¹ Preservar los valores bolivarianos liberadores, igualitarios, solidarios del pueblo venezolano y fomentar el desarrollo de una nueva ética socialista.

¹² Afianzar la identidad nacional y nuestroamericana.

¹³ Continuar impulsando el desarrollo de un mundo multicéntrico y pluripolar sin dominación imperial y con respeto a la autodeterminación de los pueblos.

¹⁴ Defender y proteger el patrimonio histórico y cultural venezolano y nuestroamericano.

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 lo que Silva (1992) propone como imaginarios urbanos, 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 (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 y 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 (2004) 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 postmodernidad que requieren ser pensadas. (p.1)

Entendiendo de forma amplia al término que Maffesoli emplea, denominando a esas agrupaciones como *tribus urbanas* (p.17), 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.

De esta manera, la noción que denota la propuesta de Maturana y Valera (1992) de acción autopoyética 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 (p.52). Potenciando la propuesta para entender a la sociedad como un sistema orgánico capaz de auto regularse, 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 a ésta 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 *definir-se*. 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, pero 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 y que en su mayoría distan de los elementos culturales tradicionales, y que funcionan como referentes homogeneizados digeribles por sectores mundiales o incluso globales; y que 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 de eso otro que sí le brinda elementos con los cuales puede identificarse y generar una afinidad y, en consecuencia, ayudarle a desvincularse de su verdadera procedencia – identidad – realidad social y cultural.

Una separación entre individuo y realidad social, por mucho que 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, sino 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, sólo puede ser logrado a través de la investigación orientada hacia el rescate y mantenimiento de la práctica caracterizada y 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; de 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 manera que, y siguiendo un hilo coherente en la historia de Venezuela, elementos como el Juego de Garrote, y como en otros tiempos lo hicieron los Juegos de Armas, parecen destinados a cumplir, una vez, una función medular en los procesos de transformación social que compondrán en el futuro uno de sus capítulos.

4. 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 a determinadas prácticas como patrimonio cultural de la nación, e incluso que 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 podría 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, es plausible afirmar que acervos y prácticas tradicionales no han de cumplir una función de llenado de indicadores o de generación de uno u otro tipo de resultados, sino 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 la experiencia formativa le ha aportado a cada uno, y coincidiendo entre 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 ésta 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 (P.ej.

El Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social De La Nación 2013 – 2019), 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 entonces 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 medianamente efectivos si los elementos rescatados pierden su esencia (P.ej. Corporalidad, ritualidad, musicalidad, oralidad, códigos, lenguajes, técnicas, prácticas, entre otros) que les caracterizan y les constituyen como formas de saber y hacer que tocan todas las intencionalidades del desarrollo humano y personal, y que 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 éste trabajo se sigue de esa 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 a 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 debe orientarse de cara a, precisamente, 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 ese sentido, la prueba está en cuánto se sabe de, por ejemplo, el prócer José Antonio Páez y su participación en distintas batallas, y cuán poco 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.

El 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... (Valenzuela, 1919, s/p.)

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.

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, al 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 (2015), 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 que 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, eh así que jebe negro se inscribe en ese contexto emergente (s/p).

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. Y no es posible comprender esas circunstancias y conocer su sentido y su significado más profundo si no existe un puente práctico que ayude al sujeto a experimentar ese *hacer* que configuró a 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.

5. 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 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, incluso 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 informativo y fragmentado a la vez; dejarla transcurrir según sus cualidades y características naturales, permitiendo a esos participantes (estudiantes) del sistema educativo, dejándoles enfrentarse en su forma de pensar con formas de saber descriptibles como *orgánicas*, porque 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, el sistema educativo y la educación venezolana en ejecución, que es el aparato formador de los actores de la pretendida transformación social, se desprende la conveniencia de la presencia de las prácticas culturales tradicionales en su forma natural, como actividad a desarrollar 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 al 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 previo a la ejecución 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.

Es por ello que no es necesario que los alumnos de, por ejemplo, una escuela primaria aprendan en rigor a jugar garrote, dado a que éste como muchas otras prácticas tradicionales son exigentes, son para individuos que han superado a nivel físico la etapa de la niñez, y no admiten, 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 integrándose a ella en algún otro momento, sino para adquirir esa noción orgánica de la misma que le permita a saber desde el propio cuerpo, de qué se está hablando cuando se menciona éste o aquél elemento, o 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 o no.

Que los participantes del sistema educativo sepan qué son y cómo se sienten determinadas acciones y actividades permite, 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, y cómo reza el artículo citado en la sección anterior, al prócer José Antonio Páez tan exitoso en la empresa de la guerra? Siendo que ir a la guerra, no como formación de batalla sino como individuo que expone su cuerpo y su vida sin saber, a ciencia cierta, si va a conservarlos; siendo 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; siendo que la figura de milicia y ejército operaba de forma distinta a la dictaminada por las líneas europeas, entre muchas otras consideraciones.

Desde la experiencia del investigador como practicante y en concordancia con otros jugadores y aprendices del *patio* Jebe Negro, basta con mirar el Juego de Garrote, e incluso 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 y 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.

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 en 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, y 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.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

Diseño de la investigación.

1. Aspectos generales:

La presente investigación aborda una situación que se inserta en un devenir socio político que ha determinado y continuará determinando su estructura, y cuyos cambios le han generado la necesidad de sufrir modificaciones constantemente: está claro, de acuerdo con revisiones efectuadas en los capítulos anteriores, que las decisiones que han enrumado la evolución y modificaciones de dicho objeto tanto a nivel metodológico y técnico, como cultural y filosófico, han tenido lugar de acuerdo con las necesidades de una realidad caracterizada por divergencias sociales y políticas.

Así, desde el plano ontológico, la imposibilidad de divorciar al objeto de su contexto, y, aún más allá, siendo ese contexto el único medio donde su transformación pertinente es viable, es decible que la investigación se encuentra de cara a una realidad en la que la percepción del objeto cambia de sujeto en sujeto, y en la que la interacción, convergencia y divergencia constante entre percepciones da lugar a un constructo histórico social que demanda del investigador su presencia e interacción directa con el objeto a fin de conocerle a través de una experiencia transaccional.

El carácter transaccional de la experiencia investigativa implica que la generación de conocimiento es posible a través de una inversión en términos de participación, es decir, que teoría y práctica se desarrollan en un mismo ambiente a través del hacer. En este sentido, la investigación se ve orientada en el plano epistemológico hacia una aproximación cualitativa que, de acuerdo con las características de la situación en estudio, es definible como una dinámica socio cultural que debe abordarse desde una perspectiva socio crítica; esto es, una que trasciende la subjetividad del paradigma interpretativo y evade la tendencia objetivada del paradigma positivista, centrándose más bien en la inserción del sujeto a nivel participativo en la dinámica en estudio, generando así un carácter intersubjetivo y transformador, cuya práctica se fundamenta en

la observación y la reflexión crítica, no solo del investigador, sino de los sujetos involucrados en la dinámica u objeto de estudio.

En este sentido es imperativo señalar que al tratarse de un objeto – situación que exige un proceso de cambio, la investigación se integra inmediatamente en la denominación de “métodos cualitativos de investigación para el cambio social” (Colas Bravo, 1994, p.44), y es que, precisamente, el constructo metodológico al que se aspira aquí apunta hacia un producto que no es otra cosa que la transformación del objeto en orden de superar su condición actual. Carr y Kemmis (1988, p.157) enfatizan en la construcción de la teoría social crítica como un medio para la superación de determinadas contradicciones dadas sobre un escenario social, que se sirve a partir de procesos colaborativos protagonizados por todos los involucrados, indicando que la participación del investigador en la dinámica – objeto de estudio no solo es posible, sino esencial para su transformación en tanto intencionada.

En el plano metodológico las condiciones descritas conducen los esfuerzos hacia un constructo metodológico que emplea técnicas interactivas encaminadas hacia discusión, reflexión y posterior sistematización, es decir, a través de un proceso dialéctico y dialógico entre participantes.

Dado que la intención principal es la transformación de la situación del Juego de Garrote Venezolano a través de la sistematización de sus elementos históricos, sociales, culturales, técnicos y lúdicos, es fundamental que los sujetos sociales involucrados y afectados por dicha situación y los cambios que pueda sufrir tomen parte en el proceso investigativo de una manera protagónica. Esto significa que la metodología de investigación debe trascender la simple observación y dedicarse a un intercambio generador de conocimiento y de soluciones para problemas puntuales ya planteados.

Se ha propuesto así la metodología de Investigación – Acción Participativa, en la que los sujetos de investigación se conciben como auténticos colaboradores que participan activamente en su desarrollo y no como objetos estáticos que forman parte de la configuración del escenario que se pretende afectar a partir del proceso investigativo y sus productos. Esto se debe a que el factor de experiencia pedagógica que los sujetos han adquirido a través de la práctica docente en el Juego de Garrote Venezolano constituye una fuente de información insustituible que resulta esencial para la construcción de un diseño curricular efectivo, con lo que, será a través de la interacción

con y entre los sujetos de investigación que será posible discernir la estructura y cualidades del diseño comentado.

A este respecto, Galvan – citado por Ander (2003) enuncia:

El quehacer investigativo debe tener una clara vinculación con la práctica transformadora, lo que supone la superación de la división clásica entre el "sujeto" y el "objeto" de la investigación, toda vez que el objeto se transforma en el sujeto consciente que participa en el análisis de su propia realidad con el fin de promover su transformación. (p.9)

La presente investigación tiene como propósito estudiar y transformar la práctica del estilo Curarigueño del Juego de Garrote Venezolano a través de la sistematización de los elementos históricos, sociales, culturales, técnicos y lúdicos que están imbuidos en las formas de relaciones sociales entre los jugadores, entre los maestros y los aprendices, las formas de interacción de los maestros, las formas lúdicas y didácticas en las que se desarrolla el juego en su dinámica sociocultural. Todo ello a modo de posibilitar su reivindicación como práctica formativa y la inserción de algunas de sus prácticas en el contexto socioeducativo vigente como estrategia de difusión del Juego de Garrote en el marco del intercambio de saberes y de una manera en que se conserven sus cualidades culturales, técnicas y estéticas.

Más adelante, Ander (2003) explica:

Con la IAP, investigar es estudiar una realidad con el fin de resolver problemas que son significativos para un determinado grupo o colectivo que tiene el propósito o deseo de superarlos. Congruentemente con este principio, hay que derivar todo el proceso de investigación. Ya Kurt Lewin -que fue quien acuñó el término "investigación-acción"- había indicado que el proceso se inicia porque hay una insatisfacción con un estado actual de cosas. (p.9)

2. Fases de la investigación:

- I. Recopilación, análisis y categorización de información teórica y documental relacionada con educación intercultural y formas de producción del conocimiento; y de la información teórica, documental y metodológica relativa al estilo Curarigueño del Juego de Garrote Venezolano y su enseñanza y aprendizaje.
- II. Organización, construcción y aplicación de las estrategias de recopilación de información relacionada con la enseñanza del estilo Curarigueño del Juego de Garrote Venezolano.
- III. Sistematización de los elementos socioculturales que fundamentan la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano a partir de los contenidos producidos durante las sesiones de entrevista grupal participativa, y con base en las impresiones obtenidas durante el proceso documental y experiencial.
- IV. Elaboración, revisión y titulación del documento final.

3. Técnicas e instrumentos de recolección:

La comunidad de Jugadores de Garrote Venezolano representada por la Fundación Cultural Jebe Negro, es encabezada, por un grupo de cinco expertos jugadores, de los cuales tres se encargan activamente de los procesos formativos, que en el marco de la presente investigación habrán de participar en calidad de colaboradores, aportando su valiosa experiencia y ayudando a conducir el trabajo constructivo referente al documento referencial ya mencionado desde sus cimientos.

Por otra parte, la naturaleza ontológica de la situación en la que se inserta la presente investigación requiere, como se ha explicado con anterioridad, la acción colaborativa de todos los implicados, incluyendo al investigador; dicha acción estará orientada por él porque no puede establecerse sobre la separación objetiva entre uno y otros, y de cualquier manera, él forma parte activa de la comunidad. Igualmente, y tratándose de una forma de conocimiento cuya naturaleza escapa a los esquemas metodológicos convencionales, en tanto concebida como una práctica y forma de conocimiento cultural, ancestral, práctica, y eminentemente fundada en el cuerpo, requiere para su análisis una forma dialógica constructiva con un carácter semi estructurado, de manera que aunque la dinámica de trabajo sea abierta y “conversacional”, exista un patrón

ordenado de recolección de información, que sobre la base de la Investigación Acción-Participativa, permita verbalizar la experiencia de los participantes de una forma susceptible de sistematización, que a la vez preserve los contenidos que caracterizan al Juego de Garrote Venezolano como práctica cultural, ancestral y formativa.

La caja de herramientas empleada en calidad de técnicas de recolección de datos se compone por dos vertientes cualitativas características de la metodología de Investigación – Acción Participativa:

1. La primera a tratar es la observación participativa la cual brinda una experiencia invaluable para la inserción del investigador en su campo de estudio; siendo el objeto de investigación, en un sentido elemental, una práctica formativa, se considera de suma importancia que el investigador genere una impresión independiente del fenómeno en estudio que pueda luego ser discutido en el proceso colectivo de generación de soluciones, de tal manera que se puedan hallar disociaciones y discrepancias que desde una perspectiva unilateral no serían posibles de hallar. Por esta razón se considera como parte fundamental del proceso el tomar en cuenta la inserción del investigador en el escenario de su enseñanza y práctica (su formación dentro de la práctica) aunada a la revisión de material teórico e investigaciones relacionadas con el Juego de Garrote Venezolano, resulta fundamental.
2. La segunda es la entrevista grupal cuya importancia radica en la posibilidad de discusión acerca de un tópico delimitado con diversos miembros clave de la comunidad (colaboradores), que en el caso del Juego de Garrote Venezolano tiende a venir acompañada de relatos ricos en experiencia y opiniones de la voz de los sujetos de interés. Se propone la triangulación de la información a reunir y sistematizar con tales técnicas de recolección de datos para generar un cuerpo de contenido consistente y coherente con los alcances logrados por medio de la construcción de conocimientos acerca del documento referencial del Juego de Garrote como expresión histórico-cultural de la tradición venezolana, cuya supervivencia está fundada en la tradición oral. Según Montero (2009) citado por Tomat (2012), la entrevista grupal o entrevista participativa difiere de un grupo focal en tanto los tópicos son de conocimiento de la comunidad involucrada e incluso de su interés en vez de ser impuestos por el investigador como sucede en los grupos focales,

de esta manera los grupos pueden conformarse por personas que se conozcan y tengan en común su interés por el tópico a tratar de forma “abierta e informal” (p. 130). La naturaleza grupal participativa de esta técnica ofrece dinamismo y capacidad de intervención de varios miembros de la comunidad sobre un tópico delimitado con la finalidad de explorar conocimientos y opiniones en torno a la elaboración de un documento referencial sobre las líneas elementales que den cuenta de los contenidos, bases y fundamentos del Juego de Garrote Venezolano como conjunto de saberes generados a modo de recuento de las diferentes personalidades que participarán. Por último, cabe señalar que la entrevista participativa es un instrumento de recolección de datos que permite la sistematización de detalles a razón de esquemas categoriales derivados del contexto discursivo a manejar según la repartición de contenidos organizados para el fácil entendimiento y manejo de los participantes logrando conseguir un hilo conductor de la carga discursiva complementario con la técnica de recolección de datos anteriormente señalada. El guión que constituye el instrumento que el entrevistador empleará, será flexible tanto en el orden como en el modo de formular las cuestiones, siempre y cuando todos y cada uno de los ítems lleguen a ser respondidos, permitiendo el uso del lenguaje más adecuado para cada participante y la aplicación de la secuencia discursiva que el grupo estime más oportuna.

4. El protocolo:

La entrevista participativa tiene un carácter semi estructurado, de manera que, aunque el aspecto conversacional predomina en el mismo (Martínez 2004, p.174), el entrevistador orienta la dinámica según un orden temático predefinido en el que se plantean cuestiones o preguntas en formas de ejes temáticos dispuestos de forma proposicional. La invariabilidad en la estructura de las cuestiones es necesaria en tanto permite obtener resultados comparables y susceptibles de ser clasificados (Schwartz y Jacobs, 1984, p.74). Por otra parte, esa misma estructura facilita la detección de la aparición de un discurso circular o redundante que indica el agotamiento de elementos significantes y el respectivo cierre del ciclo de entrevistas (Guber, 2005, p.39).

La experiencia investigativa de participación en el escenario de enseñanza y práctica ha tenido desde un periodo anterior al inicio de las sesiones de entrevista, de manera que la información

que se genere desde la experiencia del investigador puede ser analizada en conjunto y comparada según las apreciaciones de los demás participantes en cuanto a contenidos. Siendo la Investigación–Acción participativa una dinámica intersubjetiva, es necesario, en términos de la presente investigación, que el investigador genere su propia postura con relación al objeto de estudio, de manera que el proceso de discusión final cuente con un mayor número de coincidencias o discrepancias, y a partir de ellas, de productos.

La entrevista participativa tuvo lugar con los colaboradores – expertos en materia del Juego de Garrote Venezolano que se hallaban disponibles en cada sesión, y que se conciben en el presente trabajo como informantes clave; todos ellos tuvieron la oportunidad de escribir sus impresiones acerca de cada uno de los tópicos y de discutirlos en orden de llegar a una serie de conclusiones que sirvieron como punto de partida para la generación de resultados, para lo cual se les facilitó el guión de trabajo de cada sesión con antelación. Asimismo, los contenidos de la discusión se tradujeron en elementos clave del mismo. En este sentido, las discrepancias y acuerdos entre las opiniones y percepciones de los participantes, generaron una lista de tópicos o ejes temáticos para la discusión formulados a manera de preguntas o de enunciados relativos a los fundamentos socioculturales para la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano, que permitieron la completación y/o enriquecimiento del proceso de diseño del material posterior.

La técnica tuvo una doble aplicación: de un lado se desarrollaron y compilaron los contenidos necesarios para el documento en conjunto con los individuos involucrados y afectados por la necesidad de su elaboración, y a la vez se ordenó, clasificó y depuró la información concerniente al cuerpo de esta investigación; y de otro, los sujetos involucrados en la investigación, que a su vez operaron como colaboradores en el sentido de ejercicio de un rol protagónico en el proceso de discusión, se capacitados en la aplicación de la metodología en cuestión y en la producción de textos con las cualidades del documento final. A este respecto, García, Gil y Rodríguez (1999) aclaran:

“Como objetivos que se pretenden con la investigación participativa se destaca, por una parte, producir conocimiento y acciones útiles para un grupo de personas; por otra, que la gente se empodere/ capacite a través del proceso de construcción y utilización de su propio conocimiento”
(p.53).

5. Informantes clave: Lugar, número de entrevistados, número de sesiones y tiempo (en intervalos)

Los informantes clave son personas que tienen acceso a la información más importante sobre las actividades de una comunidad, grupo o institución educativas, que cuentan con suficiente experiencia y conocimientos sobre el tema abordado en la investigación, con la capacidad para comunicar esos conocimientos y con la intención de cooperar

A diferencia de otros tipos investigativos, en la investigación cualitativa no se considera que todos los miembros de una misma población posean el mismo valor como fuentes de información. De hecho los informantes que se seleccionan para efectos de la investigación cualitativa suelen contar con una serie de características y cualidades con las que no cumplen el resto de los miembros de esa población y que les hace sobresalir con relación a su calidad informativa (García, Gil y Rodríguez, 1999, p.137).

En lo relativo al proceso de selección se acude a la selección deliberada o intencional, que implica una elección completamente individualizada de los sujetos de acuerdo con una serie de criterios que les ajusten, como informantes, a los requerimientos de la investigación. Sin embargo, dado el carácter dinámico de la investigación cualitativa, la selección de informantes se entiende como un procedimiento no sujeto a un protocolo fijo, sino más bien como un resultado de la interacción progresiva entre el investigador y su campo de estudio.

Para la presente investigación se seleccionó el procedimiento del caso típico ideal, ya que consiente la interacción e interrelación entre una serie de características y cualidades que actúan a nivel de variables que en su asociación hacen destacar a algunos miembros de una población determinada, ayudando así en la escogencia de los informantes aptos para la recolección de información.

Por otra parte, para García, Gil y Rodríguez (1999), la selección basada en el caso típico ideal puede definirse, por tanto, como “un procedimiento en el que el investigador idea el perfil del caso mejor, más eficaz o más deseable de una población y, posteriormente, encuentra un caso del mundo real que se ajusta a aquel de forma óptima”. (p.139)

Así, el desarrollo de la presente investigación ha exigido una selección de informantes clave con base en la siguiente lista de condiciones que describen el perfil del caso típico ideal que mejor se ajusta a sus requerimientos:

- Jugadores / expertos del estilo Curarigueño del Juego de Garrote Venezolano con al menos diez años de experiencia en la práctica.
- Jugadores / expertos del estilo Curarigueño del Juego de Garrote Venezolano con experiencia docente en el estilo.
- Jugadores / expertos del estilo Curarigueño del Juego de Garrote Venezolano con experiencia profesional en el campo antropológico, sociológico, historiográfico o educativo, que generen diferentes enfoques en lo relativo a la práctica.

6. Desarrollo del proceso investigativo:

Siguiendo las líneas de la Investigación Acción participativa, la presente investigación ha requerido, en orden de desarrollar coherentemente las explicaciones relacionadas con la implementación de su metodología y con el curso general de su desarrollo, la exposición de ciertos elementos introductorios que posicionan al investigador dentro de su contexto y de cara a los participantes, más adelante co – investigadores, brindándole sólidas bases para mantener y conducir las discusiones y propuestas que han buscado ajustarse en la práctica a sus planteamientos e inquietudes, que tan enriquecedores han resultado, no solo para el trabajo que aquí se despliega, sino para el campo de la educación en materia de conocimientos de corte tradicional y no académicos.

Para Sandín (2003, p.164), la Investigación Acción Participativa se encauza según un conjunto de características que se mencionan en la columna izquierda y se desarrollan en la columna central del cuadro desplegado a continuación; al añadir los planteamientos de la investigación en curso en la columna derecha se puede visualizar la manera en que el investigador se incorpora a su contexto según la línea metodológica seguida:

Cuadro 1: Inserción de la metodología de investigación-acción participativa en la investigación.

CARACTERÍSTICAS DE LA IAP SEGÚN Bartolomé, 1994, citado por SANDÍN (2003) (P.164)	DESCRIPCIÓN SEGÚN SANDÍN (2003, p.164 – 166)	APLICACIÓN EN LA PRESENTE INVESTIGACIÓN
Implica la transformación y mejora de una realidad educativa y / o social.	Es el factor clave de diferenciación respecto a la investigación convencional, sin que esto signifique que el conocimiento recabado sea desestimado. El enfoque simplemente se vincula con la mejora de las prácticas estudiadas en sí mismas, es decir con una transformación.	La investigación se funda en la necesidad de adaptación de la práctica del Juego de Garrote Venezolano al contexto sociocultural en que se inserta, haciendo énfasis en el mantenimiento de sus formas prácticas, pedagógicas y didácticas, sin dejar de integrar los componentes de investigación, registro y difusión que resultan necesarios para su reivindicación como patrimonio cultural nacional, y su conservación como práctica característica tradicional y no deportiva.
Parte de la práctica, de problemas prácticos.	Parte de la óptica del problema que tienen los involucrados, de modo que se construye sobre la realidad situacional, social, educativa y práctica que constituye la experiencia cotidiana de una comunidad o grupo de personas y no de un postulado teórico fijado por el investigador.	El Juego de Garrote se desarrolla en torno a una serie de conceptos que se adquieren a través del hacer, y que se cimentan en la práctica social diaria del jugador, llevando la experiencia – juego y los códigos que la rigen al escenario cotidiano y la experiencia cotidiana al juego, borrando por completo la línea divisoria entre el ser social – jugador de garrote, y el ser social que asume otros roles, es decir, integrando al ser social en uno solo.
Es una investigación que implica la colaboración de las personas.	Requiere la implicación de los miembros de la comunidad atendida, considerando la solución del problema desde la adopción negociada de cursos de acción. Difiere por completo del aislamiento del investigador.	La práctica del Juego de Garrote se fundamenta en el quehacer social y se da como un fenómeno colectivo; su salvaguarda, reivindicación y difusión como fenómeno sociocultural sólo es posible a través de un proceso colaborativo. La investigación se da en torno, precisamente, a la acción de integrar discursos y acciones, y de encontrar la manera de hacerlo desde la reflexión y acción grupales.

<p>CARACTERÍSTICAS DE LA IAP SEGÚN Bartolomé, 1994, citado por SANDÍN (2003) (P.164)</p>	<p>DESCRIPCIÓN SEGÚN SANDÍN (2003, p.164 –166)</p>	<p>APLICACIÓN EN LA PRESENTE INVESTIGACIÓN</p>
<p>Implica una reflexión sistemática en la acción.</p>	<p>Involucra la sistematicidad como fundamento de su rigor metodológico, partiendo de la construcción de grupos autocríticos y reflexivos como entes generadores de diversos planteamientos y puntos de vista con relación al problema.</p>	<p>El carácter integral del juego vincula al proceso investigativo con el proceso práctico de formación y acción, exigiendo al investigador no solo poseer experiencias significativas dentro del juego, es decir, que trasciendan el carácter de prueba o acercamiento, demandándole auténtica formación e integración a la comunidad, sino también a los miembros de la comunidad una asunción de su rol como entidades transformadores y co – participantes en el curso de la investigación, todo esto en orden de generar, desde una relación horizontal, los acuerdos necesarios para la transformación de una realidad que todos comparten y a todos afecta por igual.</p>
<p>Integra el conocimiento y la acción.</p>	<p>Articula la actividad reflexiva y la acción transformadora, la innovación y la investigación. Parte de la tenencia de la práctica misma como objeto y campo de investigación y no como una derivación de ella.</p>	<p>Es naturaleza del juego ser reflexivo, investigativo y adaptativo, no queriendo esto significar que sus cualidades y características esenciales necesiten ser modificadas, sino, por el contrario, revisadas cada vez, ante cada problema, en orden de hallar en ellas las respuestas y soluciones. En este sentido las respuestas físicas, teóricas, éticas y prácticas para los problemas que el juego como elemento sociocultural enfrenta, se logran en y durante la experiencia, y se experimentan en todos los niveles, no desestimando la racionalidad o la corporalidad, sino más bien integrando ambas cosas como partes de un mismo discurso.</p>
<p>Se realiza por las personas implicadas en la práctica que se investiga.</p>	<p>Plantea que no existe manera de entender el conocer y actuar como parte de un mismo proceso de búsqueda o de plantearse lo problemático de la relación ente lo que se hace y lo que se pretende, si a la vez se mantiene una separación entre quien investiga y quien actúa. De esta manera, es requisito que el investigador se haga participante, y el participante investigador.</p>	<p>Siendo que la realidad del Juego de Garrote se aborda y comprende a través de la experiencia, es necesaria la investigación llevada por un sujeto que sirva de puente entre la realidad interna y formativa que experimenta como miembro de la comunidad, y la realidad externa con la que la primera necesita vincular en orden de darse a conocer y explicar sus problemáticas, cualidades y soluciones encontradas. En este sentido, la única razón por la que la presente investigación ha podido surgir y desarrollarse, ha sido el que su principal responsable lleva rigurosamente ambas experiencias en su devenir cotidiano: el ser miembro de la comunidad afectada, y el ser investigador.</p>

CARACTERÍSTICAS DE LA IAP SEGÚN Bartolomé, 1994, citado por SANDÍN (2003) (P.164)	DESCRIPCIÓN SEGÚN SANDÍN (2003, p.164 –166)	APLICACIÓN EN LA PRESENTE INVESTIGACIÓN
<p>El elemento de “formación” es esencial y fundamental en el proceso de investigación – acción.</p>	<p>Considera los procesos de formación dentro del mismo proceso investigativo como un componente esencial para los procesos de reflexión e innovación que, en últimas, son el motor de la transformación de la situación que se investiga.</p>	<p>Juego de Garrote implica formación constante, continua y permanente. La experiencia del juego supone aprender sin parar, adaptándose a distintas y nuevas circunstancias que van desde lo contextual hasta los cambios físicos experimentados a lo largo de la vida del jugador. Todas estas situaciones se experimentan a nivel integral, haciendo de la práctica del juego, tanto como de la práctica social diaria, un constante proceso investigativo. La presente investigación ha operado, en este sentido e inevitablemente, como un proceso de formación de todos los involucrados que, independientemente de sus distintos niveles de experiencia en el juego o de las cualidades de sus distintas experiencias de aprendizaje, han aprendido a mediar exitosamente entre las demandas que la realidad contextual hace al juego, y las exigencias de lo característico y fundamental que para el juego resulta irrenunciable e inextricable.</p>
<p>El proceso de investigación acción se define o se caracteriza como una espiral de cambio.</p>	<p>Se hace referencia al término “espiral de cambio” como un proceso en el que se desarrollan distintas fases que constituyen un proyecto investigativo. Su característica esencial es que el proceso ocurre de manera cíclica, proponiendo, desde el modelo de Kurt Lewin, cuatro fases: planificación, acción, observación y reflexión; esto otorga a la investigación un carácter flexible y no lineal, distinto al que le aportarían otras metodologías.</p>	<p>El juego en sí mismo se construye sobre una forma de “espiral de cambio”, en la que viejos y nuevos conceptos y técnicas se abordan incontables veces en orden de alcanzar distintos niveles de profundidad y comprensión del mismo. Los procesos colectivos que tienen lugar sobre esa experiencia poseen esa misma cualidad, constituyendo, además, parte esencial de los procesos formativos (enfaticando en que ningún jugador se forma solo), en este sentido el planteamiento metodológico de la investigación no ha representado un reto o un problema al hallar similitudes entre formas de hacer que se restan de lo individual y de lo aislado, echando mano del mismo carácter social que hace de la práctica lo que es, y facilitando el curso de la investigación.</p>

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Más adelante, la autora propone algunas áreas de aplicación de la investigación acción participativa que, igualmente, coinciden con los aspectos concernientes al curso investigativo que se ha venido desarrollando, relación que se puede representar de la siguiente manera:

Cuadro 2: Áreas de aplicación de la investigación-acción participativa cubiertas por la investigación.

ÁREAS DE APLICACIÓN DE LA IAP DESDE SANDIN (2003) (p.164)	ELEMENTOS DE LOS ASPECTOS DEL JGV INCORPORADOS A LA METODOLOGÍA DE IAP EN LA INVESTIGACIÓN
Estudios diagnósticos de necesidades educativas.	La presente investigación aporta colateralmente a la comunidad de jugadores de garrote un diagnóstico de necesidades con relación a su aspecto difusivo de cara a la realidad contextual que enfrenta en el siglo XXI, fundado, además, en la cualidad experiencial exigida por el juego en términos de validez, no siendo dicho diagnóstico una apreciación objetivada, sino una recolección colaborativa de puntos de vista fundados en el hacer.
Formación permanente del profesorado.	El aporte del producto de la presente investigación, tanto como el proceso por el que se ha atravesado, representa un avance en el proceso formativo de los maestros del patio y de la comunidad, en tanto les enfrenta a un nuevo abordaje de la práctica como hecho global, que lejos de despojar al juego de sus aspectos tradicionales más íntimos, les reta y obliga a rescatarlos, a aferrarse a ellos y a presentarlos como herramientas para solucionar el problema, y no como elementos que se ceden para que la práctica sobreviva al problema a costas de su descaracterización.
Desarrollo curricular.	Aporta al campo del desarrollo del currículo en Venezuela un producto relacionado con los conocimientos tradicionales y su inserción en la realidad educativa del siglo XXI, resaltando la superioridad de una forma de conocimiento que emplea y exige el uso de manifestaciones integrales de la inteligencia que tocan lo físico, mecánico, sensitivo, perceptual, emocional y conceptual, y que causan aprendizajes significativos traducibles y visibles sobre el escenario social, bajo la forma de individuos que exhiben cualidades tomadas como fuera de lo ordinario.
Introducción de nuevas estrategias de enseñanza – aprendizaje.	Más que aportar, rescata estrategias y esquemas de formación que resultan ancestrales y que aportan a la educación otras perspectivas que rebasan los modelos convencionales, poniendo en entredicho la formación estandarizada, fragmentada y difusa que se asocia con conceptos como efectividad, eficacia y eficiencia, propios de una cultura industrial caracterizada por enfocarse exclusivamente en el concepto de la producción.
Evaluación de programas. – Innovación educativa.	Pone en entredicho la estructura convencional de los programas educativos, sobre todo en materia de educación física y cultural, planteando prácticas que vinculan el desarrollo físico, instintivo, cognitivo y social del individuo, que es considerado, tocando el concepto en forma de premisa formativa, como una entidad idéntica a sí misma.

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Ahora bien, siguiendo el modelo de Investigación – Acción de Kurt Lewin (Citado por Elliott, 1993, p.90), el proceso investigativo ha seguido la línea de definición que el autor propone, nombrando a este tipo investigativo como una “espiral sucesiva de ciclos constituidos por varios pasos o momentos” que, para efectos de la descripción del curso y desarrollo de esta investigación, puede ser representado de la siguiente manera:

Cuadro 3: Representación del curso de la investigación siguiendo el modelo de I.A.P de Kurt Lewin

PRIMER CICLO		
PASOS	DESCRIPCIÓN DESDE SANDÍN, M (2003) (p.167)	APLICACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN
Identificación de una preocupación temática y planteamiento del problema.	Clarificación y diagnóstico de la situación problemática para la práctica.	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexión del grupo: la problemática de la difusión y sistematización de contenidos versus el mantenimiento de la caracterización del juego ha predominado en el discurso de la comunidad atendida durante años. El tema ha sido tratado desde diversos puntos de vista, generando acuerdos y desacuerdos que no llegan a integrarse. - Observación del profesor: el principal encargado de la formación dentro del patio Jefe Negro, insiste en la reflexión sobre los procesos por los que atraviesa el Juego de Garrote como parte de la enseñanza, enfatizando en la preocupación colectiva sobre el tratamiento del juego como contenido y como práctica y en la problemática que los procesos difusivos y adaptativos han traído a una comunidad que necesita adaptarse a una realidad social. - Participación como profesor: el investigador pasa, como parte de su formación (que es lo que eventualmente le lleva a la investigación), a funcionar como instructor de un grupo de aprendices, encontrándose a lo largo de una experiencia de varios meses, con la expresión física, mecánica, práctica, conceptual y actitudinal de la problemática descrita, encontrando como traducción a nivel micro de la problemática de difusión versus juego caracterizado, un choque de contextos culturales que surge del hecho de que los nuevos aprendices abordan la práctica desde lo que conocen a nivel cultural y práctico, y se encuentran con un abordaje y perspectiva diferentes ofrecidos por el juego. - Entrevistas: en diferentes ocasiones la experiencia del investigador fue contrastada con la de distintos miembros de la comunidad a través de múltiples conversaciones en la que se expusieron distintos puntos de vista y perspectivas.

PRIMER CICLO		
PASOS	DESCRIPCIÓN DESDE SANDÍN, M (2003) (p.167)	APLICACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN
Reconocimiento.	Descubrimiento y análisis de los hechos.	<p>-Discusión (entrevista con el profesor): se manifestó al formador principal la inquietud de llevar ese proceso investigativo que es parte medular de la formación en el juego, y sobre el que priman las preocupaciones ya detectadas, a un nivel escrito y sistemático que permita dar cuenta de manera clara de todos esos elementos que se manifiestan en el discurso físico y verbal, con el fin de reconciliar el proceso difusivo con el mantenimiento del juego caracterizado, avanzar en el quehacer investigativo de la comunidad, y permitirle continuar con su desarrollo a partir de la superación del problema.</p> <p>-Discusión grupal: aprobada la iniciativa por parte del formador principal, se discutió con los miembros restantes que encabezan la comunidad, encontrando una negativa que resultó en la no participación de uno de ellos, en contra de la aceptación de los seis restantes que accedieron a participar.</p>
Plan general.	La formulación de estrategias de acción para resolver el problema.	<p>-Propuesta preliminar: se discutió el inicio de un proceso investigativo que siguiese la línea del trabajo colectivo y colaborativo; el grupo manifestó como única preocupación el énfasis en el problema de la caracterización de la práctica.</p> <p>-Replanteamiento de la propuesta en un marco investigativo: Se escogió la IAP como forma metodológica, siguiendo la forma de trabajo empleada por la comunidad, se planteó la propuesta investigativa y metodológica que fue aprobada.</p>
Plan general (fase II)	La formulación de estrategias de acción para resolver el problema.	<p>-Construcción del esquema de trabajo: se plantearon y acordaron, dentro del marco de la IAP, un conjunto de sesiones de trabajo agrupadas en forma de entrevista grupal de duración variable. Junto con la comunidad se propusieron y acordaron listas temáticas que permitieron registrar un discurso colectivo para su posterior sistematización y desarrollo en forma de documento.</p> <p>-Revisión de la propuesta: se volvió sobre el tema “entrevista grupal”, generando otra versión de los grupos de entrevistas que se implementó en la siguiente fase. (Ver cuadros 4, 5, 6, 7 y 8)</p>

PRIMER CICLO		
PASOS	DESCRIPCIÓN DESDE SANDÍN, M (2003) (p.167)	APLICACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN
Implementación.	La puesta en práctica y evaluación de las estrategias de acción.	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevista grupal: se ejecutaron ocho sesiones de trabajo, enfrentando las distintas condiciones y problemáticas, y se finalizaron exitosamente. - Fuentes adicionales: se tomaron en consideración otras entrevistas y conversaciones dadas sobre el escenario de la práctica y formación, como es habitual en el quehacer de la comunidad.
Revisión de la implementación y sus efectos.	El resultado conduce a una nueva aclaración y diagnóstico de la situación problemática, iniciando así la siguiente espiral de reflexión y acción.	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión estructural: en el proceso se criticó la propuesta inicial de la investigación, que apuntaba hacia la construcción de un discurso general en orden de sistematizar sus contenidos de manera curricular. Se planteó de forma unánime la inclinación del proceso investigativo hacia algo más sujeto a la estructura natural del Juego de Garrote Venezolano en su forma tradicional, siguiendo la preocupación por la práctica caracterizada.
Revisión de la implementación y sus efectos.	El resultado conduce a una nueva aclaración y diagnóstico de la situación problemática, iniciando así la siguiente espiral de reflexión y acción.	<ul style="list-style-type: none"> - Replanteamiento de la investigación: tanto el investigador como los participantes coincidieron con que los contenidos desarrollados en las entrevistas grupales daban cuenta del Juego de Garrote y de su enseñanza en todos sus aspectos, de modo que los pasos a considerar no eran los previos sino los próximos (qué clase de documento crear a partir del discurso recabado). Esto llevó a aclarar el curso de la investigación sin que los instrumentos investigativos se viesen afectados.
Reconocimiento.	Revisión de la idea general	<ul style="list-style-type: none"> - Planteamiento del documento de fundamentos socioculturales para la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano: se discutió y acordar sistematizar los contenidos del discurso recabado bajo una forma más orgánica y ceñida a la forma de enseñanza y de conocimiento manejada dentro de la formación en el juego, dando lugar a una forma discursiva más libre y abarcante y menos esquematizada, que diera cuenta de los aspectos integrales (fundamentos) del juego y de su relación con la técnica a nivel ejecutorio. - Revisión de la propuesta: se discutió la iniciativa del documento y se plantearon condiciones sobre su estructura y composición. (Ver cuadro 9)

SEGUNDO CICLO		
PASOS	DESCRIPCIÓN DESDE SANDÍN, M (2003) (p.167)	APLICACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN
Implementación de los pasos siguientes		<ul style="list-style-type: none"> - Integración discursiva: se discutieron las divergencias de discurso entre los participantes, venida de las diferentes perspectivas y experiencias en el juego, y se propuso una integración discursiva por encima del favorecimiento de los planteamientos. - Sistematización: se extrajeron los elementos discursivos generales que daban cuenta de los fundamentos socioculturales para la enseñanza del JGV.
Revisión de la implementación y sus efectos.	El resultado conduce a una nueva aclaración y diagnóstico de la situación problemática, iniciando así la siguiente espiral de reflexión y acción.	<ul style="list-style-type: none"> - Discusión grupal: se presentaron y discutieron los elementos extraídos una vez desarrollados. (Ver cuadro 10)
Reconocimiento.		<ul style="list-style-type: none"> - Aprobación: la propuesta presentada fue aprobada para la siguiente fase.
TERCER CICLO		
Implementación de los pasos siguientes		<ul style="list-style-type: none"> - Segmentación de contenidos generales: se presentó una segmentación de contenidos a partir de los elementos discursivos generales que fue aprobada. (Ver cuadros 11 y 12) - Sistematización: se sistematizó el temario del documento a partir de la composición de las temáticas generales y la incorporación de los títulos según los ejes semánticos propios del juego.
Revisión de la implementación y sus efectos.		<ul style="list-style-type: none"> - Revisión: se presentó el documento piloto llamado “temario para el documento” y se hicieron los ajustes respectivos. (Ver cuadro 13)
Reconocimiento.		<ul style="list-style-type: none"> - Aprobación: se presentó y aprobó la versión definitiva del temario para el documento.

CUARTO CICLO		
PASOS	DESCRIPCIÓN DESDE SANDÍN, M (2003) (p.167)	APLICACIÓN EN LA INVESTIGACIÓN
Implementación de los pasos siguientes.		- Construcción del documento final: se creó un documento de fundamentos con más de treinta temas desarrollados a partir de los contenidos sistematizados y la revisión de las discusiones en las sesiones de trabajo del primer ciclo.
Revisión de la implementación y sus efectos.		- Revisión: se revisó el documento y se hicieron pequeñas modificaciones de forma.
Reconocimiento.		- Aprobación: el documento fue releído y aprobado de acuerdo con la metodología implementada. (Ver anexos)

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Cabe destacar que de la experiencia dialógica grupal, en el presente trabajo empleada para orientar una labor constructiva con base en un conocimiento tradicional, legado hasta el momento de manera estrictamente oral, se obtuvieron distintos productos escritos mencionados en las distintas secciones del cuadro anterior; a continuación se presentan las versiones definitivas de cada uno de acuerdo con cada ciclo y parte del proceso propuesto en el modelo de Lewin.

Se considera a partir de los acuerdos establecidos entre investigador e informantes clave, que la categorización de los elementos necesarios para la elaboración de un documento de fundamentos socioculturales para la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano, tal y como viene representada a partir del conjunto de cuadros que se presentan a continuación, logra dar cuenta de ése conocimiento sin violentar su carga discursiva, manteniendo la integralidad de sus distintos aspectos o cualidades y considerando su interrelación como elemento de principal valor.

Cuadro 4: Los contenidos se agruparon en forma de cuatro entrevistas grupales cuya duración varió de acuerdo con el desarrollo de cada tema, requiriendo en algunos casos varias sesiones de trabajo por taller, y en otros una sola. Cabe destacar que la asistencia varió de sesión en sesión, permitiendo agrupar a los participantes en tres distintos grupos de acuerdo con sus cualidades, formas de participación y presencia en cada sesión y distribuir el curso total de la metodología aplicada de una forma entendible, como se expresa a continuación.

Cuadro 4: DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LOS PARTICIPANTES EN LOS ENTREVISTAS GRUPALES.

PRIMER GRUPO DE ENTREVISTAS			
SESIÓN	PARTICIPANTES FIJOS	PARTICIPANTES NO FIJOS	OTROS
1	Participante 1: líder de la comunidad / formador. Participante 3: líder de la comunidad / no formador. Participante 4: líder de la comunidad / no formador. Participante 5: investigador.	Participante 6: líder de la comunidad / no formador.	Miembro de la comunidad 1: en formación / oyente. Miembro de la comunidad 2: en formación / oyente. No participante 1: líder de la comunidad / no formador / oyente.
2	Participante 1: líder de la comunidad / formador. Participante 2: líder de la comunidad / formador. Participante 3: líder de la comunidad / no formador. Participante 4: líder de la comunidad / no formador. Participante 5: investigador	Ninguno	Miembro de la comunidad 2: en formación / oyente.
3	Participante 1: líder de la comunidad / formador. Participante 2: líder de la comunidad / formador. Participante 3: líder de la comunidad / no formador. Participante 4: líder de la comunidad / no formador. Participante 5: investigador.	Ninguno	Miembro de la comunidad 1: en formación / oyente. Miembro de la comunidad 2: en formación / oyente.
SEGUNDO GRUPO DE ENTREVISTAS			
SESIÓN	PARTICIPANTES FIJOS	PARTICIPANTES NO FIJOS	OTROS
1	Participante 1: líder de la comunidad / formador. Participante 3: líder de la comunidad / no formador. Participante 4: líder de la comunidad / no formador. Participante 5: investigador.	Ninguno	Miembro de la comunidad 2: en formación / oyente. Miembro de la comunidad 3: en formación / oyente.

TERCER GRUPO DE ENTREVISTAS			
SESION	PARTICIPANTES FIJOS	PARTICIPANTES NO FIJOS	OTROS
1	Participante 1: líder de la comunidad / formador. Participante 3: líder de la comunidad / no formador. Participante 4: líder de la comunidad / no formador. Participante 5: investigador	Participante 7: líder de la comunidad / formador.	Ninguno
CUARTO GRUPO DE ENTREVISTAS			
SESION	PARTICIPANTES FIJOS	PARTICIPANTES NO FIJOS	OTROS
1	Participante 1: líder de la comunidad / formador. Participante 2: líder de la comunidad / formador. Participante 3: líder de la comunidad / no formador. Participante 4: líder de la comunidad / no formador. Participante 5: investigador.	Ninguno	Ninguno
2	Participante 1: líder de la comunidad / formador. Participante 2: líder de la comunidad / formador. Participante 4: líder de la comunidad / no formador. Participante 5: investigador.		
3	Participante 1: líder de la comunidad / formador. Participante 2: líder de la comunidad / formador. Participante 4: líder de la comunidad / no formador. Participante 5: investigador.		

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Cuadros 5, 6, 7 y 8: La estructura general del instrumento se encuentra expresada a continuación del mismo modo en que fue empleado en las sesiones de trabajo.

Cuadro 5: GRUPO DE SESIONES DE ENTREVISTA 1: Contextualización del Juego de Garrote Venezolano.

Cantidad de sesiones: 3. Tiempo total: 12 horas.		
PROPÓSITO	TEMAS GENERALES	TEMAS GENERADORES
<p>El primer grupo de sesiones de entrevista tiene como propósito discutir, determinar, acordar y establecer:</p> <p>1- Los conceptos relativos al Juego de Garrote Venezolano en el ámbito social, cultural, histórico, político y pedagógico.</p> <p>2- Un diagnóstico de necesidades y condiciones del Juego de Garrote Venezolano en la actualidad.</p>	<p>Denominación general del Juego de Garrote Venezolano.</p>	<p>¿Qué es y qué no es el Juego de Garrote Venezolano? ¿Es un deporte, una disciplina, un arte marcial?</p> <p>¿Por qué el Juego de Garrote Venezolano no es lo que no es?</p> <p>La conceptualización del Juego. ¿Qué es el Juego? ¿Qué significa Juego? ¿Por qué se emplea la palabra “Juego”?</p> <p>¿Cuáles son las implicaciones de la palabra “Juego”?</p>
	<p>Denominación del patio o lugar donde se aprende y enseña el Juego de Garrote Venezolano.</p>	<p>¿Qué es un patio? ¿Por qué se le llama patio? ¿Qué no es un patio? ¿Cuál es el alcance de la palabra “patio”?</p> <p>¿Qué clases de patio existen? O ¿Cuál es la clasificación de los patios?</p> <p>¿Qué es un patio actualmente?</p>
	<p>Elementos condicionantes del Juego de Garrote Venezolano, su práctica y difusión.</p>	<p>¿Cuáles son las situaciones que condicionan al Juego de Garrote Venezolano actualmente?</p> <p>¿Cómo se ve condicionado el Juego de Garrote Venezolano actualmente?</p> <p>¿Cuál es la situación del Juego de Garrote Venezolano en el ámbito social, cultural, histórico, político y pedagógico?</p> <p>¿Cuál es la posición del Juego de Garrote Venezolano con relación a otras disciplinas, artes y deportes?</p> <p>¿Cuál es la relación del Juego de Garrote Venezolano con otras disciplinas, artes y deportes?</p> <p>¿Cuál es la posición del Juego de Garrote Venezolano con relación a la difusión?</p> <p>¿Cuál es la posición del Juego de Garrote Venezolano con relación a la masificación?</p>

<p>Cantidad de sesiones: 3. Tiempo total: 12 horas.</p>		
PROPÓSITO	TEMAS GENERALES	TEMAS GENERADORES
<p>El primer grupo de sesiones de entrevista tiene como propósito discutir, determinar, acordar y establecer:</p> <p>1- Los conceptos relativos al Juego de Garrote Venezolano en el ámbito social, cultural, histórico, político y pedagógico.</p> <p>2- Un diagnóstico de necesidades y condiciones del Juego de Garrote Venezolano en la actualidad.</p>	<p>Necesidades de la comunidad de Jugadores o expertos en Juego de Garrote Venezolano con relación a su enseñanza, práctica y difusión.</p>	<p>¿Es necesaria la enseñanza y difusión del Juego de Garrote Venezolano? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuáles son las necesidades del Juego de Garrote Venezolano con relación a su enseñanza? ¿Qué hace falta? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuáles son las necesidades del Juego de Garrote Venezolano con relación a su difusión? ¿Qué hace falta? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuáles son las necesidades del Juego de Garrote Venezolano con relación a su condición cultural? ¿Qué hace falta? ¿Por qué?</p>
	<p>El momento histórico del Juego de Garrote Venezolano (Ubicación social, histórica y cultural vigente).</p>	<p>¿Cómo es concebido, entendido, visto..., el Juego de Garrote Venezolano a nivel social? ¿Por qué?</p> <p>¿Cómo es concebido, entendido, visto..., el Juego de Garrote Venezolano a nivel histórico? ¿Por qué?</p> <p>¿Cómo es concebido, entendido, visto..., el Juego de Garrote Venezolano a nivel cultural? ¿Por qué?</p> <p>¿Cómo es concebido, entendido, visto..., el Juego de Garrote Venezolano a nivel internacional? ¿Por qué?</p>

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Cuadro 6: GRUPO DE SESIONES DE ENTREVISTA 2: La plataforma conceptual del juego.

Cantidad de sesiones: 1. Tiempo total: 4 horas.		
PROPÓSITO	TEMAS GENERALES	TEMAS GENERADORES
<p>El segundo grupo de sesiones de entrevista tiene como propósito discutir, determinar, acordar y establecer:</p> <p>1- Las bases conceptuales generales de la enseñanza para el Juego de Garrote Venezolano.</p> <p>2- Los fines y objetivos de la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano.</p>	<p>Bases filosóficas, políticas, culturales, pedagógicas, didácticas, psicológicas y sociológicas para la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano.</p>	<p>¿Cuáles son los principios que deben regir a la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano? ¿Cuáles no? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuál debe ser el esquema de trato social en la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano? ¿Cuál no? ¿Por qué?</p> <p>¿Cómo se concibe el devenir diario del aprendiz en el Juego de Garrote Venezolano? ¿Qué es un garrotero? ¿Qué no lo es? ¿Por qué?</p> <p>¿Cómo se concibe el proceso educativo en la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Cuáles deben ser las formas para enseñar el Juego de Garrote Venezolano? ¿Cuáles no? ¿Por qué?</p> <p>¿Cómo se plantean los procesos de aprendizaje en la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Cómo deben entenderse el entorno del Juego de Garrote Venezolano y la relación entre los involucrados en su aprendizaje y práctica?</p>
	<p>Determinación de fines y objetivos de la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano.</p>	<p>¿Por qué aprender el Juego de Garrote Venezolano? ¿Por qué no otra disciplina, arte, deporte...?</p> <p>¿Para qué aprender el Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Por qué enseñar el Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Para qué enseñar el Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Cuáles son los objetivos que se busca cumplir a través de la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Cuáles son los escenarios posibles con respecto al Juego de Garrote Venezolano tras la formación de Jugadores en la actualidad?</p> <p>¿Cómo lograr los objetivos planteados?</p>

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Cuadro 7: GRUPO DE SESIONES DE ENTREVISTA 3: La categorización pedagógica.

Cantidad de sesiones: 1. Tiempo total: 4 horas.		
PROPÓSITO	TEMAS GENERALES	TEMAS GENERADORES
<p>El tercer grupo de sesiones de entrevista tiene como propósito discutir, determinar, acordar y establecer:</p> <p>1- La naturaleza pedagógica del Juego de Garrote Venezolano.</p> <p>2- La clasificación de perfiles entre los participantes en la caracterización del Juego de Garrote Venezolano.</p> <p>3- Las características y cualidades del Juego de Garrote Venezolano en el ámbito de su enseñanza.</p> <p>4- Las características y cualidades de los diferentes tipos de participantes en la formación en el Juego de Garrote Venezolano</p>	<p>Axiología de la formación en Juego de Garrote Venezolano.</p>	<p>¿Qué es un Jugador de Garrote? ¿Qué no es un Jugador de Garrote? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuándo se llega a ser Jugador y cuándo no? ¿Por qué?</p> <p>¿Existen distintas clases de Jugadores? ¿Cuáles son? ¿Cómo se diferencian entre sí?</p> <p>¿Qué es un aprendiz de Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Existen distintas clases de aprendices? ¿Qué clases de aprendices existen?</p> <p>¿Qué clase de público se atiende en la formación en Juego de Garrote Venezolano? ¿Qué clase de público se debe atender? ¿Qué clase de público no se debe atender?</p> <p>¿Cuáles son las cualidades que debe tener un aprendiz de Juego de Garrote Venezolano? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué es un profesor de Juego de Garrote Venezolano? ¿Qué no es un profesor de Juego de Garrote Venezolano? ¿Por qué?</p> <p>¿Existen distintas clases de profesores? ¿Qué clases de profesores existen?</p> <p>¿Cuándo se es profesor de Juego de Garrote Venezolano y cuándo no? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuáles son las cualidades que debe tener un profesor de Juego de Garrote Venezolano? ¿Por qué?</p> <hr/> <p>¿Cómo debe el profesor de Juego de Garrote Venezolano atender a sus aprendices? ¿Por qué?</p> <p>¿Qué es un maestro de Juego de Garrote Venezolano? ¿Qué no es un maestro de Juego de Garrote Venezolano? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuándo se es maestro de Juego de Garrote Venezolano y cuándo no? ¿Por qué?</p>

Cantidad de sesiones: 1. Tiempo total: 4 horas.		
PROPÓSITO	TEMAS GENERALES	TEMAS GENERADORES
<p>El tercer grupo de sesiones de entrevista tiene como propósito discutir, determinar, acordar y establecer:</p> <p>5- La naturaleza pedagógica del Juego de Garrote Venezolano.</p> <p>6- La clasificación de perfiles entre los participantes en la caracterización del Juego de Garrote Venezolano.</p> <p>7- Las características y cualidades del Juego de Garrote Venezolano y de los participantes en el ámbito de su enseñanza.</p>	<p>Definición académica de la formación en Juego de Garrote Venezolano.</p>	<p>¿Cuál es la clasificación correcta del Juego de Garrote Venezolano en términos educativos? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuáles serían las clasificaciones incorrectas del Juego de Garrote Venezolano en términos educativos? ¿Por qué?</p> <p>¿Existen niveles formativos en el Juego de Garrote Venezolano? ¿Deberían existir? ¿Cuáles son o deberían ser?</p> <p>¿Cuáles son los requisitos para que un aprendiz pase de un nivel a otro? ¿Cómo se da cuenta de que aquello ha ocurrido?</p> <p>¿Debe existir algún tipo de graduación en el Juego de Garrote Venezolano o no? De ser así ¿cómo debería estar dividida?</p> <p>¿Debe existir algún tipo de distintivo con relación al nivel de destreza o experticia adquiridas en el Juego de Garrote Venezolano?</p>

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Cuadro 8: GRUPO DE SESIONES DE ENTREVISTA 4: La esencia de la formación en el juego.

Cantidad de sesiones: 3 Tiempo total: 12 horas.		
PROPÓSITO	TEMAS GENERALES	TEMAS GENERADORES
<p>El cuarto grupo de sesiones de entrevista tiene como propósito discutir, determinar, acordar y establecer:</p> <p>1- La estructura del Juego de Garrote Venezolano en términos de formación.</p> <p>2- El alcance del Juego de Garrote Venezolano en términos de formación.</p> <p>3- Las intencionalidades de la formación en el Juego de Garrote Venezolano.</p> <p>4- Los constructos esenciales del Juego de Garrote Venezolano en términos de formación.</p>	<p>Categorización del Juego de Garrote Venezolano.</p>	<p>¿En qué áreas se divide el Juego de Garrote Venezolano? ¿Por qué?</p> <p>¿En qué áreas se divide el aprendizaje en el Juego de Garrote Venezolano? ¿Por qué?</p> <p>¿En qué áreas se divide la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuáles son los objetivos formativos en el Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Cuáles son las consecuencias formativas que devienen del Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Cuáles son los objetivos de la práctica a largo plazo del Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Cuáles son las consecuencias de la práctica a largo plazo del Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Cuál es el alcance formativo del Juego de Garrote Venezolano? ¿Qué se afecta en el aprendiz?</p> <p>¿Se puede considerar al Jugador como un individuo extraordinario? ¿Por qué?</p> <p>¿En qué se diferencia un Jugador de un individuo ordinario?</p> <p>¿En qué se diferencia un Jugador de un aprendiz de Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿En qué se diferencia un maestro de Juego de Garrote Venezolano de un Jugador no maestro?</p> <p>¿Qué es lo que caracteriza la práctica del Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Qué es lo que diferencia al Juego de Garrote Venezolano de otras prácticas?</p>

Cantidad de sesiones: 3 Tiempo total: 12 horas.		
PROPÓSITO	TEMAS GENERALES	TEMAS GENERADORES
<p>El cuarto grupo de sesiones de entrevista tiene como propósito discutir, determinar, acordar y establecer:</p> <p>5- La estructura del Juego de Garrote Venezolano en términos de formación.</p> <p>6- El alcance del Juego de Garrote Venezolano en términos de formación.</p> <p>7- Las intencionalidades de la formación en el Juego de Garrote Venezolano.</p> <p>8- Los constructos esenciales del Juego de Garrote Venezolano en términos de formación.</p>	<p>Intencionalidades en la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano.</p>	<p>¿Cuáles son los aprendizajes integrales y/o medulares en la formación en el Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Qué intencionalidades serían necesarias para fundamentar la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Qué otras cosas se enseñan con el Juego de Garrote Venezolano? ¿Cómo se enseñan y por qué?</p>
	<p>Estructura de la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano.</p>	<p>¿Cómo se dividiría la formación el juego? ¿Cuáles serían las categorías?</p> <p>¿Cuál debe ser la naturaleza de esas áreas o categorías? ¿Por qué?</p> <p>¿Cuáles son los elementos y conceptos sobre los que se construye el Juego de Garrote Venezolano?</p> <p>¿Cómo pueden formularse estos elementos y conceptos en términos de la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano?</p>

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Cuadro 9: Antes de desarrollar el documento en sí, de acuerdo con el conjunto de temas generado y las posturas expresadas claramente por los informantes, se han considerado cuidadosamente una serie de requisitos que, en orden de preservar las características esenciales del conocimiento que se ha decantado en forma de contenidos, se organizan de la siguiente manera.

Cuadro 9: CONDICIONES – ACUERDOS PARA EL DESARROLLO DE LOS CONTENIDOS.

Estructura	No esquemática, no curricular, no instruccional. Se exige un estilo que dé cuenta de los elementos discursivos esenciales tomando en cuenta sus asociaciones y vinculaciones para dar a entender de qué se trata el fenómeno y práctica sociocultural desde su entendimiento característico y no desde una perspectiva ajena a él.
Discurso	Homogéneo, integrador, no académico. Se exige un discurso abarcante del fenómeno sociocultural, que además conjugue los distintos puntos de vista que le dan forma en orden de crear un mapa completo de lo que tiene lugar en él, y no la visión personalizada de uno u otro participante.
Forma	Descriptiva, no sistemática, no disección. Se exige un discurso que no fragmente o disgregue los conceptos en orden de analizarlos, sino que manifieste la práctica cultural tal y como es experimentada.
Contenido	Integrador de los aspectos cualitativos del juego. Se exige que el contenido hable del trasfondo de la técnica, de los códigos, de la experiencia y de todos los aspectos cualitativos que resultan de las interacciones que en el fenómeno tienen lugar. Se insiste en no desperdiciar el discurso en describir la forma mecánica de la técnica.
Red semántica	Caracterización de los contenidos, o contenidos caracterizados. Se debe buscar el juego explicado desde su propio vocabulario, con sus propios conceptos y elementos significantes, en orden de llevar al lector a comprender dichos elementos y no a tener que emplear conceptos similares, pero ajenos, para explicar lo que percibe o experimenta ante el juego.
Aportes	Integración del aspecto difusivo, énfasis en lo investigativo e inclusión de otras metodologías de enseñanza, todo en servicio de la cultura tradicional y su rescate, y no de su amoldamiento a otras formas culturales vigentes.

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

7. Observaciones generales:

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 medida 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 al elemento “coherencia” en la cima de los valores desarrollados por cada jugador.

De cara a todos sus aspectos, este proceso investigativo ha sido posible bajo la única premisa de que el investigador forma parte de la comunidad; la intervención externa es muy poco bienvenida, no en un sentido de difusión o exhibición de la técnica o de la práctica, sino de compartir elementos íntimos del juego que, adicionalmente, y dadas las cualidades del mismo, se encuentran vinculados con, y son expresables únicamente a través de, la experiencia de cada miembro de una comunidad en la que, nuevamente, exponer las vivencias personales, y aún más, exponer contenidos técnicos, tácticos, estratégicos, conceptuales, y toda su fundamentación, 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 y áreas y niveles de desarrollo personal 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 traducirse en valores que no son impuestos, y que muchas veces no se enseñan o verbalizan siquiera, 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 sí 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 priman, 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, y así el trabajo llevado por la comunidad, tanto a nivel de práctica como de investigación y difusión llega a avanzar al contar con el elemento cohesivo que se desprende de lo que el juego mismo aporta.

Dentro de la comunidad de jugadores de garrote existen, luego, generaciones de aprendices y jugadores que se separan de sus anteriores y posteriores, 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, pero que poseen un lenguaje compartido que gobierna las otras formas de diálogo y que, una vez más, actúa como factor cohesivo. Es decible desde aquí 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 distintos *patios*, pueden llegar a manejarse de formas diferentes, pero priman los códigos como lenguaje común y forma de diálogo. Dado que las posturas individuales nunca superan a los postulados del juego, y que la coherencia constituye el valor “padre” de los otros valores, el jugador de garrote en rigor siempre de 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, y esto es muy importante, ella se siga de sus fundamentos.

Es, pues, natural de la comunidad y del investigador como parte de la comunidad, y en virtud del curso de la investigación y de sus pretensiones, que en el proceso predomine la coherencia y consecuencia de los códigos y fundamentos del juego y no las posturas personales, y que, aún cuando la investigación parta de la experiencia individual y luego colectiva, y la metodología le encauce hacia los procesos y resultados pertinentes a su correcta aplicación, la presencia del investigador aparezca diluida en un discurso que pueda interpretarse como neutral, pero que no pretende, de ninguna manera, plantearse como objetivo.

Sobre las cuestiones éticas de la investigación.

La presente investigación se inserta en el marco de la investigación–acción participativa, en ese sentido todos los involucrados como sujetos de investigación también lo están como colaboradores y constructores de los productos de la misma. Como miembro de la comunidad el investigador participa en las actividades regulares de la misma junto a los colaboradores y miembros de la fundación cultural a cuyas necesidades responde el proyecto, de tal manera que la homogeneidad en el grupo de trabajo estuvo garantizada.

En este sentido, y considerando que la relación entre los sujetos de investigación y el investigador es mutuamente constructiva y simbiótica, y que los resultados de la investigación responden a las necesidades de todos, se dispuso de la firma de todos los participantes en una carta de consentimiento informado en la que ha quedado plasmada la responsabilidad de cada uno en la construcción, continuación y término del mismo.

De igual forma, y para finalizar, dentro de la carta se incluyó la autorización de cada uno de los suscritos en la misma para formar parte del registro escrito, fotográfico y audiovisual de todas las sesiones de trabajo propuestas como ejecución del proceso investigativo.

RESULTADOS

Desde la discusión y acuerdos generados con los participantes (informantes claves de la investigación), productos de la aplicación metodológica ya descrita, se extrajeron las categorías discursivas generales en orden de lograr, a partir de su análisis, obtener un conjunto de grupos y subgrupos de contenidos susceptibles de ser desarrollados según las líneas del discurso colectivo que, a su vez, logra integrarse con la construcción de dichas categorías.

Desde los acuerdos establecidos con los informantes clave, el documento al que se apunta parte de una decantación de 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 lleguen 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 den cuenta de la experiencia discursiva, ejecutoria y formativa.

El cuadro presentado a continuación expone todos los elementos de cada categoría según un criterio inclusivo general. Esto significa que el discurso desarrollado en el documento de Fundamentos Socioculturales para la Enseñanza del Juego de Garrote Venezolano sigue una línea general abarcante de la experiencia grupal, incluyendo la del investigador participante, y no la de un discurso individual elegido entre los desplegados durante la experiencia investigativa.

Cuadro 10: SISTEMATIZACIÓN DEL DISCURSO INTEGRAL ACERCA DEL JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO DESDE LAS EXPERIENCIAS COLECTIVAS GENERALES.

DIMENSIÓN TÉCNICA
DISCURSO
Cumple con 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 que 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.
EXPERIENCIA – 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.
EXPERIENCIA – FORMACIÓN
Incorpora al repertorio del aprendiz, partiendo de numerosos tipos de ejercicios, los diferentes elementos que, puestos en ejercicio y apoyados por las explicaciones y pequeños aportes del maestro, llegan a desarrollarse como composiciones, e integrarse al <i>juego del aprendiz</i> . Los recursos técnicos poseen un límite numérico, es decir, que las técnicas que constituyen al juego completo son limitadas, pero se construyen sobre una serie de fundamentos que las hacen cada vez más aplicables en las prácticas con el compañero, y en consecuencia cada vez más jugables y ricas en variantes.

DIMENSIÓN ESTÉTICA
DISCURSO
Rescata los referentes históricos propios de las líneas de enseñanza y legado del juego que van implícitos en la tradición oral y ayudan a construir una figura referencial del hacer y comportarse dentro del ambiente del Juego de Palo (<i>esto es juego de garrote..., esta persona es jugador de garrote...</i>), y brindando 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 al juego mismo según sus cualidades manifiestas.
EXPERIENCIA – JUEGO
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 <i>el juego de garrote es pisada, mirada y cambio de mano</i> ; 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 <i>caracterizado</i> .

EXPERIENCIA – FORMACIÓN
La constante puesta a prueba del <i>ser</i> 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 al referente y al 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.

DIMENSIÓN PEDAGÓGICA
DISCURSO
Establece líneas orientadoras para el aprendizaje y 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.
EXPERIENCIA – JUEGO
En sí mismo el juego, el <i>jugar</i> , constituye una experiencia formativa; la práctica de las técnicas es muy importante, pero resulta estéril si en algún punto no se incorpora la <i>experiencia del hacer</i> . En este sentido es decible que el <i>reparto</i> se aprende a través de la <i>práctica de la técnica</i> , pero <i>a jugar se aprende jugando</i> . El juego es, al mismo tiempo una habilidad, una destreza integradora de otras destrezas más pequeñas, que se desarrolla y se llega a entender sólo a partir de sí misma.
EXPERIENCIA – FORMACIÓN
El proceso formativo en el Juego de Garrote no se da de manera lineal y, 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, natural del juego es, más bien, un carácter circular que lleva al aprendiz una y otra vez al primer elemento, y 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 de conocer sin haber pasado por los contenidos una primera, segunda, tercera, cuarta vez..., y que consistentemente, reproduce al juego como estructura sobre sí mismo, una y otra vez sin un límite conocido.

DIMENSIÓN DIDÁCTICA
DISCURSO
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.
EXPERIENCIA – JUEGO
Para efectos de aprender a jugar, la pasadita, o sesión de juego entre dos personas, puede tornarse instructivo. 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.
EXPERIENCIA – FORMACIÓN
Es imperativa, en la formación, la ausencia de esquemas temporales y numéricos, tanto como la dominancia 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.

DIMENSIÓN SOCIAL
DISCURSO
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 <i>yo social</i> arquetípico (<i>soy un garrotero</i>). 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.

EXPERIENCIA – JUEGO
El juego es la única oportunidad que cada practicante tiene para conectar 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 sólo durante la experiencia del <i>jugar</i> .
EXPERIENCIA – FORMACIÓN
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 <i>yo</i> , 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 autocorrección y de la interacción con el compañero, la mejora ocurre con mayor velocidad y de forma más sólida cuando existe el <i>alter</i> 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 <i>patio</i> 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.

DIMENSIÓN PSICOLÓGICA
DISCURSO
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 <i>resemantización</i> de la cultura personal, ayudando al aprendiz a incorporar los elementos tradicionales del juego (P.Ej: <i>el ser defenso</i>), y a desincorporar los elementos paradigmáticos que interfieren con el proceso formativo.
EXPERIENCIA – JUEGO
Durante el juego se combinan el factor de incertidumbre con la anticipación y 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 <i>la pasadita</i> , 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 y 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.

EXPERIENCIA – FORMACIÓN

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 compañera 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.

DIMENSIÓN POLÍTICA

DISCURSO

Ubica al Juego de Palo dentro del contexto sociocultural actual como una práctica tradicional cuya riqueza reside en la conjunción de todas sus cualidades y no sólo en la ejecución técnica que, adicionalmente, deja de funcionar si se le separa de dichas cualidades.

EXPERIENCIA – JUEGO

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; es posible decir desde allí 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, y de cara al exterior de cada patio.

EXPERIENCIA – FORMACIÓN

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 o 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, necesariamente, 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 ser conocido por todos, pero que, al mismo tiempo, no admite una presencia masiva dada sus cualidades.

DIMENSIÓN FILOSÓFICA
DISCURSO
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 <i>es</i> el juego y lo que no, y a lo que se quiere con él y desde él.
EXPERIENCIA – JUEGO
<i>Juego</i> 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, aún cuando hay violencia y enfrentamiento, esto significa que no existe una 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.
EXPERIENCIA – FORMACIÓN
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 co – 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.

DIMENSIÓN CULTURAL
DISCURSO
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.
EXPERIENCIA – JUEGO
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 <i>modus vivendi</i> 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 juego es un elemento natural, ordinario, al que luego se le puede, o no, añadir ulterior significado.

EXPERIENCIA – FORMACIÓN

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, basándose 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.

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Cuadros 11 y 12: la segmentación de contenidos consiste en desprender de las categorías discursivas, a partir del encadenamiento de sus cualidades o aspectos, un grupo de contenidos generales que respondan, de acuerdo con su función, a la carga de cada una de ellas; en el cuadro presentado a continuación se incluye un ítem que lleva por nombre “transición”, éste expresa breve y claramente la vinculación entre la categoría discursiva y el contenido general, que a su vez hace posible la generación de este último.

Del mismo modo, del contenido general se trasciende a los contenidos específicos siguiendo la línea discursiva teniendo en cuenta la asociación de los distintos aspectos, en este caso del contenido general, y la función que va a cumplir el nuevo elemento que se desprende, que indica el punto de llegada en el proceso de segmentación. Todo el proceso se visualiza de la siguiente forma, leyéndose en el cuadro de izquierda a derecha.

Cuadro 11: SEGMENTACIÓN DE CONTENIDOS A PARTIR DE LAS CATEGORÍAS DISCURSIVAS GENERALES.

CATEGORÍA DISCURSIVA GENERAL	TRANSICIÓN DE LA CATEGORÍA DISCURSIVA AL CONTENIDO GENERAL	CONTENIDO GENERAL	FUNCIÓN DEL CONTENIDO GENERAL
Discurso	El contenido discursivo despliega categorías que se van repitiendo y reiterando, y que guardan relación con un grupo de tópicos particulares, cuya coherencia o correspondencia dará cuenta de la relación existente entre ellos. Las categorías extraídas forman un discurso o tema general, que de acuerdo con la experiencia analizada dictarán una categoría que debe corresponderse con una función o propósito determinado. En este caso se toma la parte del discurso cuya función es dar cuenta, decir, explicar el juego en sí.	Aspectos generales del juego	Dar cuenta de la estructura y comportamiento del juego como fenómeno sociocultural de cara al nuevo escenario donde se inserta a través de la postura emergente de la difusión
Experiencia Juego	El discurso que da cuenta de la experiencia se divide luego según sus tipos, que para el caso del fenómeno analizado solo expresa dos categorías. En este caso se toman las categorías cuya función es expresar o dar cuenta de las vivencias físicas, emocionales, psicológicas, etc., que se tienen en el juego como juego, como práctica y como hacer.	Fundamentos del juego como práctica	Dar cuenta de los aspectos esenciales que fundamentan al juego como fenómeno sociocultural y como práctica. Establece un referente para preservar los aspectos esenciales e íntimos del juego dentro del contexto emergente de la difusión y encuentro del juego con un nuevo escenario sociocultural.
Experiencia Formación	Finalmente, se extraen las categorías cuya función es dar cuenta de las vivencias y experiencias durante la formación recibida y dada, que igualmente conforman un discurso o categoría general que responde a esa función.	Fundamentos para la enseñanza del juego	Dar cuenta de los aspectos formativos desde una experiencia ceñida a la tradición. Establece un referente para orientar la enseñanza del juego dentro del contexto emergente de la difusión y encuentro del juego con un nuevo escenario sociocultural.

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Cuadro 12: SEGMENTACIÓN DE CONTENIDOS A PARTIR DE LAS CATEGORÍAS DISCURSIVAS ESPECÍFICAS.

CATEGORÍA 1: DISCURSO		
TRANSICIÓN DEL CONTENIDO GENERAL AL CONTENIDO ESPECÍFICO	CONTENIDO ESPECÍFICO	FUNCIÓN DEL CONTENIDO ESPECÍFICO
Las categorías que forman un discurso o categoría general se analizan, con base en la función, en orden de numerar o señalar distintos aspectos de la misma sin separarlos u obviar la relación existente entre uno y otro. Esto ayudará a construir un discurso lineal, formado por partes que se siguen unas de otras, y que se explican unas a otras.	Necesidad e importancia	Inserción del juego en distintos contextos socio históricos
	Definición general	Identificación y caracterización y de la práctica
	Implicaciones generales de la práctica	Identificación y caracterización de los aspectos pedagógicos y didácticos generales
	Implicaciones culturales	Identificación y caracterización del practicante y de las actividades que desarrolla
	Implicaciones biofísicas	Identificación y caracterización de los procesos físicos y orgánicos que tienen lugar durante la práctica
	Implicaciones socio – políticas	Inserción del practicante dentro de su contexto socio histórico
	Implicaciones técnicas	Identificación y caracterización de la técnica, su uso y su inserción en su contexto socio histórico.
	Implicaciones simbólicas	Descripción de la relación entre el juego y el practicante.
	Implicaciones psicosociales	Identificación y caracterización de los procesos de intercambio social dentro del juego y de la comunidad
	Variaciones	Caracterización general del juego desde la consideración de discursos dispares y estilos o variantes del juego
	Implicaciones tácticas	Identificación y caracterización de los elementos que conforman al concepto <i>juego</i> según su funcionalidad

CATEGORÍA 2: EXPERIENCIA JUEGO		
TRANSICIÓN DEL CONTENIDO GENERAL AL CONTENIDO ESPECÍFICO	CONTENIDO ESPECÍFICO	FUNCIÓN DEL CONTENIDO ESPECÍFICO
En el caso de la experiencia juego, a las categorías extraídas se les busca su respectiva expresión o momento en la experiencia, generando en cada ocasión un elemento o grupo de elementos que explican ese momento, que constituye una constante en la experiencia, y que siguiendo la función discursiva escogida (preservar los aspectos esenciales e íntimos...) describirá los fundamentos del juego.	Primer fundamento	Descripción de la relación objeto – cuerpo – técnica dentro de la práctica
	Segundo fundamento	Fundamentación de la técnica y de la práctica desde sus tres elementos característicos esenciales
	Tercer fundamento	Descripción de la inserción de la destreza física dentro de la técnica y luego dentro de la práctica
	Cuarto fundamento	Identificación de los diferentes niveles de intensidad que alcanza el juego
	Quinto fundamento	Fundamentación de la forma ejecutoria general de la técnica en todos los niveles del juego
	Sexto fundamento	Descripción de la filosofía general del juego y sus expresiones física, social y técnica
	Séptimo fundamento	Descripción del manejo de los códigos y otros aspectos psicosociales medulares del juego y de su relación causal con el desarrollo de la técnica
	Octavo fundamento	Descripción de los aspectos intrapsicológicos medulares del juego y su relación causal con el desarrollo de la técnica
	Noveno fundamento	Descripción de los aspectos sociales y dialógicos medulares del juego y de su relación causal con el desarrollo de la técnica
	Décimo fundamento	Descripción de aspectos socio – técnico – culturales específicos del juego, conocidos como <i>las llamadas</i> , y de su aplicación y variación dentro del juego según los intercambios sociales dados en cada ocasión
	Undécimo fundamento	Descripción del aspecto pedagógico más medular y profundo del juego, y su relación con el desarrollo de la técnica y de los procesos formativos individuales

CATEGORÍA 3: EXPERIENCIA FORMACIÓN		
TRANSICIÓN DEL CONTENIDO GENERAL AL CONTENIDO ESPECÍFICO	CONTENIDO ESPECÍFICO	FUNCIÓN DEL CONTENIDO ESPECÍFICO
Del mismo modo que en la categoría anterior, el ejercicio se repite enfocando la búsqueda en la experiencia formativa e, igualmente, se sigue la función discursiva ya escogida para crear las categorías, dentro de las cuales se vacían todos los contenidos asociados.	Primer fundamento	Descripción de la relación maestro – aprendiz dentro del juego y señalamiento de su importancia desde sus distintas calidades
	Segundo fundamento	Descripción de la relación aprendiz – aprendiz dentro de la estructura específica del emparejamiento y señalamiento de su importancia desde sus distintas calidades
	Tercer fundamento	Descripción de la traducción de aspectos psicosociales en forma técnica y de la mutua incidencia entre ambas categorías
	Cuarto fundamento	Descripción de los distintos niveles de intensidad del juego en la formación y señalamiento de la importancia de su consideración
	Quinto fundamento	Descripción de los procesos sensitivos dentro de la formación y desarrollo de la técnica y señalamiento de su importancia
	Sexto fundamento	Caracterización del juego desde sus calidades formativas más íntimas y descripción de su traducción en la forma técnica
	Séptimo fundamento	Descripción de los procesos intuitivos y perceptuales dentro de la formación y desarrollo de la técnica y señalamiento de su importancia
	Octavo fundamento	Descripción de los aspectos sociales medulares de la formación en el juego y su incidencia en el desarrollo individual
	Noveno fundamento	Descripción y señalamiento de la importancia de los procesos intrapsicológicos intrínsecos a la formación y desarrollo de la técnica
	Décimo fundamento	Caracterización de las etapas formativas en el juego y señalamiento de la importancia de la consideración de la individualidad de los procesos relacionados con ellas

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

Cuadro 13: bajo esta forma, que se considera mejor se ajusta a las necesidades planteadas por los informantes clave, los contenidos obtenidos del proceso de segmentación adquirieron según un criterio preexistente, contenido en cada una de las experiencias (discursiva, del juego y de la formación), por las que han atravesado tanto los informantes claves como el investigador, una serie de títulos que se siguen de una red semántica fundamental para el Juego de Garrote como fenómeno integral.

La vinculación entre esa red de palabras clave y la función de cada contenido específico permitió dilucidar sus temáticas generales, logrando así consolidar el hilo discursivo que ha posibilitado la última fase. El producto, entonces, atraviesa por la figura un temario general que guarda la esencia de los contenidos ahora delimitados y constituidos, que se traduce, varios pasos más adelante, en un documento general descriptivo y testimonial de fundamentos para la enseñanza del Juego de Garrote Venezolano. Queda, pues, expresado como sigue.

Cuadro 13: CONTENIDOS FINALES.

CATEGORÍA 1: ASPECTOS GENERALES DEL JUEGO		
ÍTEM	TÍTULO	TEMÁTICA GENERAL
Necesidad e importancia	La necesidad	Aspectos de supervivencia y calidad de vida. Consideraciones sociales y culturales de los métodos de lucha.
Definición general	Un arte civil	Conceptualización general del método de lucha venezolano. Seguimiento de la definición “juego” en el contexto latinoamericano. Diferenciación entre arte marcial y arte civil.
Implicaciones generales de la práctica	Un juego que no es juego	Carácter práctico del Juego de Garrote. Ubicación del término “juego” dentro del contexto de la violencia física. Ubicación y definición del elemento “violencia” y “responsabilidad” dentro del ámbito cultural tradicional venezolano.
Implicaciones culturales	Nosotros, jugadores	Contraste de la cultura tradicional venezolana y la cultura mediática desde el aspecto “violencia física”. Aislamiento de mitos y términos de la cultura productiva sobre el escenario de la lucha y la defensa personal. Importancia del carácter no científico del Juego de Garrote.
Implicaciones biofísicas	El despertar del cuerpo	Significado del dolor como compañero de aprendizaje. Definición del “juego caracterizado” desde el aspecto biofísico. Vinculación de las inteligencias sensibles como elemento clave para la formación en el juego.
Implicaciones socio – políticas	El cuerpo de la resistencia	Inserción, interpretación y expresión de lo cultural a nivel corporal. Significado orgánico – cultural literal del Juego de Garrote y su existencia. La identidad cultural como aspecto orgánico y sensible.
Implicaciones técnicas	El cuerpo defenso	El desarrollo del juego como producto del desarrollo de inteligencias sensibles. El consenso entre cuerpo y técnica como expresión de un juego desarrollado. Transliteración de los aspectos del juego al diario devenir como un fenómeno orgánico natural.
Implicaciones simbólicas	El cuerpo acompañado	Significado del juego por sí mismo. Lo religioso dentro del juego. Lo simbólico dentro del juego. Aspectos intuitivos y su expresión en el desarrollo de la técnica.
Implicaciones psicosociales	El cuerpo que juega	Los códigos y elementos sociales varios como aspecto medular del juego. El diálogo y su significado en el ambiente del juego. La figura arquetípica tradicional venezolana del garrotero.
Variaciones	Un solo juego	Aclaratorias sobre aspectos de forma y estilo dentro del juego. Compatibilidades, modalidades y discrepancias.
Implicaciones tácticas	El factor lúdico	Significado del juego dentro del contexto colectivo tradicional venezolano. Separación de lo lúdico de lo deportivo.

CATEGORÍA 2: FUNDAMENTOS DEL JUEGO		
ÍTEM	TÍTULO	TEMÁTICA GENERAL
Primer fundamento	Se juega el cuerpo, no el palo	Concepción del arma, del cuerpo y del recurso. Concepción del juego desde lo físico. Objetivo o sentido general del Juego de Garrote.
Segundo fundamento	Juego sin triada no es juego de palo	La interacción como aspecto medular del juego. Concepción de la técnica y del fundamento tanto en forma como en función. La estructura general del Juego de Garrote.
Tercer fundamento	Un palo lo echa cualquiera	La organicidad en la técnica como aspecto medular del juego. Sentido táctico del Juego de Garrote. La variedad técnica como aspecto secundario.
Cuarto fundamento	La riña es un solo palo	Niveles de intensidad del juego. Significado de la palabra “riña” en el contexto del Juego de Garrote. Diferencias fundamentales entre Juego y riña. Implicaciones de la interacción entre juego y riña para el jugador en rigor.
Quinto fundamento	La salida es hacia dentro	Caracterización social, ética y lógica del jugador de garrote en rigor. Vinculación físico – social de los aspectos filosóficos del Juego de Garrote y su traducción práctica.
Sexto fundamento	Cuerpo solo hay uno	Filosofía primera y última del Juego de Garrote y sus diferentes implicaciones y expresiones.
Séptimo fundamento	Sébase conducir en todo momento	Significado y sentido de los códigos y sus implicaciones prácticas, técnicas, tácticas, sociales, éticas y culturales. Los conceptos del Juego de Garrote como desarrolladores de la técnica y del jugador.
Octavo fundamento	Jugar entregado no es jugar entregado	La exposición como aspecto medular del juego y su desarrollo. Aspectos intrapersonales e intrapsicológicos y su traducción en el campo técnico y práctico.
Noveno fundamento	Nadie juega solo	El diálogo, el intercambio, la interacción, los acuerdos, los códigos y la técnica en su traducción ética como eje principal para el funcionamiento del juego como práctica. La importancia de las habilidades sociales y su desarrollo junto a la técnica y recursos en la formación del jugador de garrote.
Décimo fundamento	No llame si no quiere que le respondan	Concepto, sentido, práctica y usos de las “llamadas”. Elementos afines y cercanos a las llamadas. Importancia de la habilidad interpretativa dentro del juego como factor táctico y funcional.
Undécimo fundamento	Un secreto es un secreto	El secretismo, sus niveles e implicaciones en el ambiente del Juego de Garrote. Importancia de la intuición intelectual y su desarrollo en la formación y práctica del juego de garrote.

CATEGORÍA 3: FUNDAMENTOS PARA LA ENSEÑANZA DEL JUEGO		
Primer fundamento	No enseñe sin amistad	Lo personal y lo personalizado como sustento de la formación en el Juego de Garrote. Indicación de la relación maestro – aprendiz y de su naturaleza.
Segundo fundamento	Tráigase a un compañero	El desarrollo personal y de habilidades sociales como elemento medular para el desarrollo de la técnica y ejecución del juego. Indicación de la relación aprendiz – aprendiz y de su naturaleza.
Tercer fundamento	El palo va al cuerpo	Transliteración de los aspectos y cualidades personales e intrapsicológicas en las ejecuciones técnicas y la importancia de su desarrollo y pulimento. Significado de las acciones físicas para el individuo en formación.
Cuarto fundamento	El juego es siempre de verdad	Estructura y manejo de diferentes niveles de intensidad como aspecto formativo del Juego de Garrote. La práctica de métodos de lucha y su relación con los conceptos de “real” y “realidad”.
Quinto fundamento	El dolor enseña	El dolor, su naturaleza, significado y usos en la formación. Aspectos sensibles elementales en el Juego de Garrote. Modales y maneras en el uso de la técnica. Lo orgánico y lo social dentro de la unidad llamada “cuerpo”.
Sexto fundamento	El juego es como es el juego	Los conceptos y esquemas culturales modernos como impedimento en la formación. Limitaciones y usos de la racionalidad en el desarrollo personal, social y técnico. La inflexibilidad del juego versus el amoldamiento y formación del carácter del jugador de garrote.
Séptimo fundamento	Hay que entender cosas	Importancia del desarrollo de la inteligencia perceptual e intuitiva en la formación. El cuidado de las relaciones sociales dentro del ambiente del Juego de Garrote.
Octavo fundamento	La práctica es siempre discreta	Aspectos del secretismo tradicional vigentes en una práctica llevada en épocas de difusión.
Noveno fundamento	Cada quien sabe	El desarrollo de la consciencia de sí en niveles físicos, técnicos, psicológicos y sociales como requisito para una formación exitosa en el Juego de Garrote.
Décimo fundamento	Juega o no juega	El apropiamiento del juego y de la capacidad de aprender como requisito fundamental para devenir jugador. Significado del devenir jugador. El devenir jugador como hito en la interminable formación en el Juego de Garrote.

Fuente: Cuadro elaborado para la presente investigación por Javier Rivas D.

CONCLUSIONES

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 a la acción de pasar (jugar – reñir – luchar) y a la formación como asunto Maestro – Aprendiz.

En este sentido los criterios deportivos, referidos a la práctica física, y los criterios educativos formales, 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 resisten 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.

Es tradición venezolana el resistirse, y siguiendo las líneas identitarias el juego no va ceñirse a ninguna imposición cultural, las modificaciones de cara a la difusión se han hecho desde la propia necesidad y criterio de los propios jugadores que han partido del secretismo a la discreción en seguimiento de un proceso que no es exclusivo de éste siglo ni del anterior y que, en este momento simplemente se exhibe de una manera más desarrollada, queriendo enfatizar en todo momento en la preservación de un juego caracterizado, de un juego propio no solo en un sentido ejecutorio, sino experiencial. 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 que no le es precisamente favorable, hallándose indispuesto a extinguirse o a perder sus cualidades más íntimas.

Siguiendo lo anterior, la reflexión grupal y los procesos de intercambio en comunidad han permitido hallar que sí es posible “itemizar” los contenidos del juego para tener una referencia escrita, siendo posible listar siguiendo un criterio más o menos sistemático que permita hallar un principio y un fin para las técnicas y prácticas; no obstante no es posible ni negociable contener el juego en cuanto a proceso formativo, y mucho menos en cuanto a fenómeno colectivo y cultural, dentro de un esquema o fórmula de eficiencia, eficacia o efectividad, y aún 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 esa corporalidades, criterios y perspectivas que se rigen por un mismo sistema de códigos, un mismo lenguaje, y una misma variedad técnica.

El juego como fenómeno sobrevive, así, por sí mismo de una forma corpórea, 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 descubrir lo que no se le ha enseñado, y siendo responsable de su vida y de su formación, y como pactando con el juego mismo, se hace mejor y mejor y más 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 hay dos, siempre que hay 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 o por simplificaciones que permitan violar un fundamento que es ley, y que es que el juego es idéntico a sí mismo todas las veces, como cada quién es idéntico a sí mismo todas las veces, resumido en la verbalización que abunda en cada lección que reza “cada quien juega con el cuerpo que tiene”.

El proceso de difusión se puede discutir comprendido lo anterior, y es que no es estrictamente excluyente de aquello que la comunidad llama juego caracterizado, y que no es otra cosa que la unicidad de la técnica, fundamento y fenómeno colectivo decantados en un mismo cuerpo que se defiende y ataca a otro cuerpo que se expone, dejándose afectar por esos elementos, de la misma forma.

La única razón por la que el juego puede dejar de existir o pueda ser modificado es que la comunidad así lo decida, en ese sentido traicionando sus propios códigos, y siendo visto por sus iguales como una cosa muy otra y muy distinta de lo que es un jugador de garrote, respetando la individualidad y decisiones del otro, pero ciñéndose a la coherencia que exigen los códigos y el juego mismo.

De cara a la difusión el juego caracterizado sí puede insertarse dentro del contexto cultural vigente, y tiene mucho que aportar en dos sentidos:

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

Se habla entonces de una manifestación física de la cultura que se inserta dentro de la corporalidad, cuya importancia se demuestra en la constante búsqueda del venezolano de prácticas físicas relacionadas con lo cultural para llenar una necesidad inexplicable que la comunidad de jugadores de garrote extiende como un testimonio que varía de jugador en jugador, pero que está siempre presente, de resistirse ante algo que se le impone y que no siempre sabe definir, y que despierta o más bien se encuentra cuando alcanza a ver a dos jugadores echándose palos.

A nivel educativo el juego tiene mucho que aportar, 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.

Siguiendo lo anterior, 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 deportivas, en este caso el Juego de Garrote, son fundamentales en la formación del individuo que se demuestra afin con él; el juego, ya como categoría general, y en un sentido tradicional, en el que priman códigos sociales, acuerdos, interacciones, etc., es necesario en tanto todas las formas de socialización y las habilidades requeridas para ese saber conducirse se encuentran allí; es decible, en este sentido que un niño que no juega se convierte en

un adulto sin sentido común, y 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, ya en juego, ya en aspecto cotidiano, es algo que trasciende lo simbólico, y constituye una necesidad que se vincula con la seguridad del individuo sobre sí mismo. Pero lo sociocultural requiere procesos formativos no estructurados según un criterio de estandarización, que se sigue de una cultura de la seguridad psicológica y de lo eficiente y eficaz, es decir, de una cultura de producción masiva que ha mandado sobre los procesos sociales que han tenido lugar en los pasados dos siglos; requiere, más bien, un retorno a los procesos formativos tradicionales y, si se quiere, artesanales, idénticos a sí mismos y generadores de procesos de desarrollo integrales de individuos considerados, o más bien aceptados como idénticos a sí mismos.

El Juego de Garrote lo demuestra en tanto que, no su técnica, como la técnica en general, dedicada a las prácticas de cualquier clase necesita un correlato en los distintos niveles de la personalidad, que se desarrollan desde una experiencia colectiva que tiene lugar de forma espontánea y 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.

LIMITACIONES

El tiempo total de duración de la investigación fue el justo para cumplir con los objetivos y tareas del proceso investigativo; sin embargo se considera que un año de trabajo no es suficiente para alcanzar todos los niveles de profundidad que los contenidos relativos al Juego de Garrote Venezolano tienen para ofrecer, considerando éste como el paso preliminar en una investigación mucho más abarcante. En ese sentido los resultados y el producto de la investigación son tenidos por la comunidad y por el investigador como parte de esa comunidad como satisfactorios, creando nuevas posibilidades en el curso que ésta pueda tener y generando nuevas interrogantes.

No obstante no ha sido posible extender la labor investigativa hasta los patios larenses y otros escenarios de práctica, lo cual se perfila como una difícil labor desde que únicamente los integrantes del patio Jebe Negro se han comportado de manera receptiva con el trabajo porque en su labor como fundación se han familiarizado con el empleo de metodologías investigativas, y porque la iniciativa surge de las inquietudes de sus propios integrantes, que no necesariamente serán compartidas por miembros de otras comunidades.

Así, posibles limitantes de esta labor surgen cuando se proyecta sobre otros escenarios, dejando la comodidad de lo conocido, del hogar – patio – comunidad propios, para encarar otras posturas y formas de proceder que casi a modo de tradición han traído incontables desacuerdos entre los distintos grupos y jugadores que igualmente tienen qué decir acerca del juego, su sentido último, su práctica, enseñanza y fundamentos.

REFERENCIAS

- (APA), A. P. (2010). *Manual de publicaciones. 3era. edición castellana de la 6ta. en Inglés.*
- Ander-Egg, E. (2003). *Repensando la Investigación AcciónParticipativa.* Buenos Aires: Grupo editorial Lumen Humanitas.
- Berger, P., y 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-practico>
- 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.
- Cordero Chavier, M. Á. (2009). Aproximación a la pelea de palos o juego de palos. Recuperado el 24 de Noviembre de 2014, de Saber ULA: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/30194/1/articulo8.pdf>
- Cordero Chavier, M. Á. (2014). Co-construcción de sentidos sobre el juego de palos venezolano para la educación en valores. Recuperado el 23 de Noviembre de 2014, de http://www.cinv-upelipb.org/criped2014/memorias/area_tematica_1.pdf
- Cordero Chavier, M. Á. (2012). *El juego de palos venezolano: una expresión lúdica y cultural para la formación integral del estudiante. Una experiencia universitaria.* Recuperado el 24 de Noviembre de 2014, de Revista Compendium: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4237370>
- Cordero Chavier, M. Á. (2008). *La esgrima venezolana, una actividad de autodesarrollo en contextos socieducativos.* Obtenido de IV Jornadas de investigación e innovación educativa. "Creatividad e innovación en contextos socioeducativos de cambios" : www.ucla.edu.ve/viacadem/redine/jornadas/.../R-011%20Memorias.doc
- 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. (1997). *La nueva producción del conocimiento*. Barcelona: Pomares-Corredor, S.A.
- 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 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 de Canarias, C. d. (1998). BEÑESMÉN. *El Palo Canario, Juego y Tradición* , N° 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 amazonences 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. 2. (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 ICMAUA. : <http://www.icmaua.com/Journal.files/Journal2007.files/ICMAUAJournal2007.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-tocuyan-os-vol-1-19_/

- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Martinez, M. (2004). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. Mexico: 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. *Beñesmen. Revista oficial de la Federación de Juego de Palo Canario (FEJUPAL)*. , 37 - 50.
- Neide, J. (2009). *El futuro de japon: 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. (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)
- Perales, D. (19 de julio de 2014). Juego de Garrote Curarigüño en la ciudad.
- Plan de la Patria. Segundo Plan Socialista de Desarrollo Económico y Social de la Nación, 2013-2019. (28 de Septiembre de 2013). Caracas, Venezuela: Asamblea Nacional.
- Röhrig Assunção, M. (2005). *Capoeira: The history of an afro - brazilian martial art*. New York: Taylor & Francias e-library.
- 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, M. (1999). Juegos de palo en Lara. Elementos para la historia social de un arte marcial venezolano. *Revista de Indias* , 55-89.
- Ruíz Olabuénaga, J. I. (2007). *Metodología de la Investigación Cualitativa. 5º 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 tansmission 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.
- Tomat, C. (julio de 2012). *Dialnet*. Obtenido de El 'focus group': nuevo potencial de aplicación en el estudio de la acústica urbana.: file:///C:/Documents%20and%20Settings/usuario/Esritorio/Dialnet-ElFocusGroup-4150929.pdf
- Universidad Nacional Experimental Libertador. (2008). *Proceso de construcción de la propuesta sobre la transformación curricular del programa de educación intercultural bilingüe*. Recuperado el 21 de Noviembre de 2014, de UPEL: <http://150.187.142.20/info-general/eventos/Pregrado/Archivos/PropDiseInterBilin.pdf>
- 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

ANEXO

Javier Rivas D.

JUEGO DE GARROTE VENEZOLANO

FUNDAMENTOS SOCIOCULTURALES PARA SU ENSEÑANZA

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; Esto, 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, tratadas con procesos que las 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: auto estima, desarrollo, referentes, son algunas de estas cosas.

Auto estima 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 con el 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... Clarencio 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 salva guarda de la propia integridad en condiciones de desventaja, de resistencia, puesto 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) fueron generadoras de 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 chorrida” 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 genera una estética; estética de la sobrevivencia, de la resistencia.

Si a caso 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

Miércoles, 3 de marzo de 2010

ACERCA DE ÉSTE DOCUMENTO

El presente documento es el producto de una investigación propuesta en calidad de trabajo de grado para la Escuela de Educación de la Universidad Central de Venezuela en la modalidad de Estudios Universitarios Supervisados, que lleva por título “Juego de Garrote Venezolano: Fundamentos Socioculturales para su Enseñanza. Dicha investigación ha sido una iniciativa que apunta hacia el rescate y restauración de la tradición del Juego de Garrote a través de la producción del primer documento escrito que dé cuenta de los aspectos cualitativos y formativos fundamentales que bajo la forma de tradición oral han sustentado y dado cuerpo a su práctica, siendo que este método de lucha latinoamericano opera y se compone por mucho más que conjuntos de técnicas y ejecuciones físicas. El curso de la investigación condujo a varios de los miembros de la Fundación Cultural Jebe Negro, encargada de la práctica, investigación y difusión de la tradición del Juego de Garrote, hacia la decantación de saberes y experiencias construidos a lo largo de veinte años de trayectoria formativa e investigativa en un discurso multifacético y multi-significante 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. El texto escrito constituye, en este sentido, 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 vence las limitaciones de la memoria y el secretismo, perdurando en el tiempo, sobreviviendo.

PRESENTACIÓN

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 por el hecho de ser simplemente humanos y naturalmente sociales, necesitan un lugar, no físico, sino espiritual, donde convenir y hacer comunidad.

No soy larense, o tocuyano, coriano o trujillano, no he nacido en un periodo histórico que me haya permitido hundir mis raíces en algo menos artificial de 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 inconscientemente, un sustento para algo que, tal vez erróneamente, interpreto como identidad. En este sentido nuestros referentes históricos permanecen lejanos, y más allá de un conjunto de fechas y títulos de sucesos que se dice han moldeado la historia venezolana, no llegan a existir en el imaginario colectivo, en mi opinión, pruebas sensibles de quiénes somos, aún 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, y habiéndome formado completamente en tres de ellas recuerdo haber rechazado sutilmente la sugerencia de “hacerme con 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 la cultura venezolana moderna se funda principalmente en, por un lado, subestimar las prácticas y referentes autóctonos, y por otro, en el desconocimiento de lo verdaderamente autóctono y tradicional, y finalmente en un aprecio excesivo por todo aquello que se importa a nuestro imaginario desde la media.

Pese a mis años de práctica, que sumarán unos veinte en estos momentos, nunca tuve la necesidad de “sentirme” más asiático o europeo, no sentía la necesidad de imbuirme en toneladas de libros y películas que me brindaran una investidura más o menos *de esta o aquella* forma identitaria, pero al no sentirme, de otro lado, cercano a mi propia cultura, que llegué a considerar inexistente, al punto de llevar en mi discurso de cara a los extranjeros algo como “*es que soy venezolano y los venezolanos no tenemos cultura*”, llegué tempranamente a aceptarme como una suerte de *paria cultural*, y arrastré esa etiqueta por espacio de más de una década.

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*, y puedo resaltar que me sentí desde el principio muy cómodo con la forma ejecutoria, 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 entonces ver cómo era la forma del juego fuera de una práctica de principiantes, en donde

lastimosamente no se llega a apreciar y mucho menos 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*, y que tocó directamente esa identidad desechada, descartando de golpe al *paria cultural*, y abriendo paso a un individuo diferente.

Para empezar, *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 hablar y acaba hablando a su manera, pero se movía dentro de un lenguaje común, dentro de una forma identificable visualmente como Juego de Palo y no como cualquier otra cosa; esa forma 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*.

En segundo lugar, un día, después de haber desarrollado *mi primer juego a vista, una pasadita* muy simple, la verdad, con un reparto muy sencillo, pero que me hizo entender en el cuerpo y no conceptualmente, es decir, de manera orgánica, de qué se trataba el juego, relaté brevemente lo que acababa de sentir, y cuánto tenía que ver con la extinción del *paria cultural* y con una reconciliación con algún 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 beisbol no me llama la atención, ni lo entiendo, no bailo salsa, ni tambor, ni soy aficionado a la vino tinto; 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, y que para descubrirlos era necesario abandonar ese carácter “adicional” y convertirlo en materia de práctica constante y reflexión continua, de un estudio y formación que requeriría que yo dejase de intentar *adquirir la destreza cuanto antes*, y pasara a *entregarme al juego y dejarme transformar, a aprender a entenderme con él, a llegar a un acuerdo*.

Es difícil hacer tal cosa, desprenderse, aunque sea temporalmente, pero desprenderse a cabalidad de nociones, conceptos y formas que atañen tanto al diario devenir que se traducen en nuestra *clave corporal*, en nuestra manera de hacer, mover, pensar, vivir. Sin embargo, y dispuesto a lograr esta proeza, decidí volcar mis destrezas y esfuerzos en el Juego de Garrote, estudiarlo, pensarlo, vivirlo, manejarlo según sus códigos y planteamientos, investigarlo y escribir sobre él. La investigación que ha permitido construir el documento que se despliega a continuación es esa acción de insertar mi vida en el juego y obtener a cambio una identidad que se ha ido construyendo poco a poco, errando, rectificando, yendo y volviendo sobre el juego, dándole voz a un entendimiento que se ha hecho más lúcido, no solo con respecto a lo que el juego tiene que ofrecer, ni a lo que realmente es la cultura venezolana vivida desde una perspectiva tradicional, casi extinta, sino también desde lo que es *ser* una figura arquetípica completamente venezolana.

Me he encontrado, sin dejar de sorprenderme cada vez, y casi siempre cuando alcanzaba esa sensación de haber finalmente entendido el juego, con que cada lección aporta algo completamente nuevo, o tal vez algo no tan nuevo, pero faltante, algo que, en fin, me regresaba hasta el principio, o que tal vez colocaba el principio frente a mí, una vez más, para hacerme avanzar. Sé por experiencia que en la formación en el juego se atraviesan etapas de reconocimiento, de aceptación de comprensión y de incorporación que se siguen de otras similares que, en el mismo orden, constituyen un ciclo que nunca acaba. 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.

En este sentido el ejercicio más básico, el *palo a la cabeza*, continua siento tan completo, complejo y difícil hoy como el primer día, siendo ahora que 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 en su devenir, pareciendo a veces como si más bien en lugar de ser aprendido, el hombre le prestase el cuerpo al juego, y a cambio el juego le prestase su habilidad al hombre, y en la medida en que la 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 ésta? ¿Y quién puede negarla, de otro lado? 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, en una forma desconocida, ignorada y subestimada, pero absolutamente superior de *conocer*. La respuesta a las preguntas, que el aprendiz debe, redundante, pero inevitablemente, aprender a hacer y que el maestro intenta desde su capacidad responder, porque no son fáciles de hacer o responder por simples que sean, 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, más a quien se para allí y lo intenta, que a quien observa desde fuera y se estremece con el choque de las maderas, de que el juego emplea y exige que otras formas de inteligencia se pongan de manifiesto y en uso, de una manera asociativa, de una manera sinérgica, y de que 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, y que resulta vacía en el sentido en que alberga lo complejamente simple y lo simplemente complejo, retando lo binario, lo plano y lo lineal, capturando lo paradójico y empleándolo como un recurso más, jugando con él, jugando siempre.

Desde aquí, no considero, como alguna vez lo hice, que una sistematización de todos los contenidos del juego en orden de crear un manual docente o similares sea necesario para preservar la tradición, destaco

que mi sueño con relación a este tesoro que es 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, o 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, lento, tenga un juego completo, variado o limitado, a *echar una pasadita*, porque sí, porque el juego invita, porque así somos.

Creo, más bien, y entendida esta aspiración sobre la que mis certezas de lo que sé y de lo que me hace feliz se asientan, que el contenido escrito viene a ofrecer un referente que antes no existía, una memoria física de una tradición que exige ser conocida, no necesariamente practicada por todos, pero sí conocida, para continuar existiendo, deviniendo. Así, he querido, más bien, construir la memoria de los elementos que dan forma a todas las técnicas y prácticas que en el juego hay, y que igualmente merecen ser llevadas al papel, al texto, en orden de tener entre manos un recuento, un inventario, una memoria que trascienda la fragilidad de una mente humana que va envejeciendo y olvidando cosas, mas nunca desde la necesidad de un programa. He querido, ya no recopilar, ni siquiera rescatar, sino compartir todas estas cosas por un medio que antes no se consideraba, y que no estaba tan disponible, o más bien no estaba mínimamente disponible.

Éste documento, y todo lo que se desprenda de él, seguirán siempre la línea de salvar lo que a la memoria y a la palabra de pronto se escapa, para recordar a quien sepa leer lo que en él se expresa, que el Juego de Garrote no es un sistema fácil y rápido de aprender que complementa otras prácticas, o que es simplemente una destreza, una técnica que se adquiere sin más, sino más bien un mundo que se expresa en forma de juego, y que no funciona a nivel técnico si no *se entienden cosas*, si no se entienden las cosas que aquí se insinúan, y que la palabra apenas puede llegar a señalar.

Que siga esta línea, sin embargo, no niega la motivación, el motor que hace que las palabras fluyan, que es mi deseo de compartir esto que es hermoso; esto no siempre fue así, pero ahora sí lo es, y sin que estorbe al desarrollo de los contenidos, es importante que quede claro, pues, a fin de cuentas ¿qué es el interés investigativo sino las ganas de compartir con otros algo maravilloso que se ha encontrado uno en sus esfuerzos?

El juego constituye una forma de conocimiento y de saber que trasciende las formas más avanzadas descritas por la academia, conteniendo una expresión del entendimiento al que no se le escapa ninguna faceta, ninguna capa, ningún nivel partiendo desde lo más orgánico, pasando por lo más emocional y descansando en el entendimiento más sublime de los conceptos más profundos, en una suerte de esfuerzo colaborativo en que cada nivel toma una parte de un saber que le supera, y que por eso se divide a sí mismo, dividiendo las tareas de un esfuerzo que acaba traducándose en corporalidad, ritualidad, rítmica, diálogo y significancia, en un fenómeno entero que hace temblar a quien juega y a quien mira, a eso que se llama Juego de Garrote Venezolano.

Jugar Garrote no me ha alejado de la inteligencia ni del conocimiento, sólo me ha hecho más sensible ante el conocimiento porque me ha hecho 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... Éste es el sentido último del Juego de Garrote.

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

I

SOBRE EL JUEGO DE PALO

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 a un día 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 ésta 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 al 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 es decible 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* 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 que 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, y es que la diferencia está 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, o 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 de los siglos 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 y 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 y siendo transmitidas y en algunos casos difundidas, encontrando distintos propósitos, investiduras 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 incluido 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, éste 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 quién, 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, aún cuando sea o no divertido; y 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..., que quien mira desde fuera 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 podían costar la vida a un jugador.

La Capoeira brasileña, la Riña Gaucha argentina, los Juegos 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 socio histórico, 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 al 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 al 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 pueden estar presentes 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 o no; 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, que 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, auto preservación, 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 sólo 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 ver...

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 consciencia; 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 que 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, y por eso quien juega con él debe ser lo suficientemente sensible como para entender que, estando también armado, representa una amenaza, y que 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, y 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, sobretodo 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 aquél, es *oro en polvo*, decía el maestro Mercedes Perez. 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, cuando se sienta en el borde de la silla sin usar el espaldar, cuando se sitúa cerca de la salida, cuando 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 a 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 y, cuando 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 pararán 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, y 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, y 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, y 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 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, y porque *cada quién 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, y 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 dialogo, 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 cuerpo y 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, y ni siquiera 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, y se hace entonces eso 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 permiten, 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 a nivel ejecutorio 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; aún así, muy grande es la diferencia entre el aprendiz y el jugador al ejecutarlo, aún cuando ambos lleguen, aún 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 es decible 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, y 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, la evitación del 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, y 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 quien 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, al caer, al 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 del 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 éste 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 éste 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 defender, 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 instintivamente tendiente 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 que 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, porque la cultura es necesaria, porque el referente es necesario, porque las prácticas también son necesarias, sepa quién es, no podrá identificar a otros, y 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, y ya de espíritu.

También ocurre que ese aparataje socio cultural que se impone a la ciudadanía, y que obedece a un modelo que no es autóctono, tiene tal efecto sobre el individuo, sobretudo 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; es que 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 socio cultural que se impone a través del hábito de la sociedad del consumo, encontrar esa afinidad que tiene lugar sólo 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, vencién dose 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, en ese 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 ejecutarlos, 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 y 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 al 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; y es en ese quitarse y echar el palo constantes 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*; esto es algo que solo puede salir de la disposición a jugar y dejar jugar, y es que 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, y 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 sólo 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 cuando luchar, cuando huir y cuando 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, y 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 diaria conducción. 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 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, y 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 bien preciado, 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 sólo 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 separados 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 aúnan 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 quién, el juego de cada quién.

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 socio históricos, 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, defenso, 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.

Siendo que 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 ésta 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 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 el caso planteado.

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 socio–histórico, 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 social, haciendo 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 periodos 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.

II

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, y que no solo a nivel visual, sino a nivel funcional diferencian enormemente al 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 de 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 éste 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 del palo y, más adelante, 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, la evitación en el uso de desarmes y técnicas que puede dominar, pero que resultan irrespetuosas en su uso no explícitamente autorizado por parte del maestro. Entre las cosas con la que esta práctica dota al aprendiz se encuentra el 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 des-caracterización 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 elemento 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 en 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, en tanto prioriza el *quite* por encima de todo lo demás porque él es la forma en que el cuerpo se libra de todo daño y es la forma que se emplea en atención y en descuido y 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”). Como quiera que después de cada *quite* el cuerpo queda en *un perfil* o en el otro, y que 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, y el segundo caso 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 al Juego de Palo conforman un número limitado, que colocan la dificultad de ejecución en el juego mismo y no en su aprendizaje, y siendo que el 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 uno 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 ésta, 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 éste o aquél juego, o con éste y aquél 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 donde 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 este apropiamiento 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 sólo 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 obliguen 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 desde aquí 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 necesaria, 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, es jugable, 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 quién 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 el mantenimiento de esas relaciones sociales y de la comunidad entre hombres constantemente armados y alerta.

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 quién.

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 sólo 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 éste 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 éste 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 a plantear más problemas que soluciones para quien cae en tal contradicción.

Miedo y molestia son los motores de una peligrosa anticipación, son siempre ganancia del 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 sólo 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 aquél 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 ente 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 diario devenir. 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 fuera 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, sobretodo 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, cuando 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 y 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 quién 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 dialogo 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 éste 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 pasada* 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 al 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, a la aceptación de llegar a alcanzar al otro, que es hasta más difícil que aceptar que se va a ser alcanzado por el otro, a la inflicción y recepción de 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 al 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, cuándo y cómo 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 en 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 éste 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. Éste 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 regidas 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.

Desde allí, es decible 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. Desde aquí se pueden evidenciar aspectos comunes de 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, en últimas, permite a uno 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, si tuviese un nombre, 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 *significan*, dicen, responden, plantean, ofrecen o reservan 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 constantes objetos de 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 carácter de ese otro que está siendo claramente ofendido, y 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 de 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 de 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 entre sí y entre los cuales existen fuertes vínculos de amistad, pueden 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*, pero 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 que *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, puesto que ante una llamada la respuesta es obligatoria y 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 también causar una reacción muy difícil de manejar, de modo que 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 tiene que ver con la exposición y el riesgo, no existe motivo para no responder una llamada, esté ésta 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.

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; aún 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 socio histórico, 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 cuan 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 aún así ser descubierto porque ésa 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 un 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 del 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 aquél *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 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.

III

FUNDAMENTOS DE LA PRÁCTICA

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, aún 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, queriendo decir que aunque sí 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 y que finalmente le dan forma y la orientan de acuerdo con las variaciones que la misma situación va presentando.

Dentro de la experiencia entra 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 comprobarán pequeñas certezas que le han venido acompañando durante su práctica, y que a 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 siendo 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, y 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 y 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 suavecito puede significar ambos, respeto o irrespeto, y un *palo vaciado* también. Respetar, subestimar, ofender y perdonar, cosas como éstas 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 éste 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 *sobao*, 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.

Priman, 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, aún 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 se 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 su 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 combinatoria de 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 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 dialogo 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 ni se extiende demasiado en duración.

Ante eso malamente llamado “lo real”, existe una respuesta individual que, muy seguramente, 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, prepara 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, y que sólo se pueden practicar y no jugar desde 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 pragmáticamente 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. Aún 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 y que aprende rápido, si fuera el caso, va a emplear en juego con el maestro técnicas recién aprendidas que éste 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 ésta, el uso del lenguaje explícito va haciéndose necesario, sobretodo porque aunque el juego conserva los códigos y los conceptos, el entorno en el que se va situando, aún dentro de un escenario campesino, donde eso que se hace llamar “civilización” va alcanzando y llevando elementos de una transculturalización forzada por el consumo mediático, ha ido 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 se enlaza con la frase *el dolor enseña*, muchas veces para servir como forma de 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 ha, de hecho, penetrado en las formas de percibir las cosas de 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 cual, aún 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, es decir, por causa permanente, constante e inextricable a la cotidianidad, 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 en una cosa o en la otra. 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 a 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 y el acostumbramiento 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 industriosos no tuvieron cabida desde que no existían o al menos no fueron relevantes. Así, la concepción del juego y de su práctica fue muy 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 *la 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, 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 éste una práctica apropiada para quien se haya obsesionado con tales elementos.

No existen, pues, garantías, nadie sabe cómo va a responder el cuerpo de éste aprendiz o de aquél 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 existe tampoco garantías de que el juego vaya a operar tan bien en este jugador como en aquél, 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 quién 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!*, instrucción que se da con sus diferentes correcciones y añadiduras, por supuesto, y de una verificación que no sea *vamos a echar una pasadita*, 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 al juego como *una actividad* cuando no como a *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 aquél 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 en 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 y que tal vez por primera vez estén siendo plasmados de forma escrita, y más a nivel referencial, para ayudarlo a saber un poco qué buscar y dónde dentro del marco de la transculturización y la sustitución de los valores tradicionales campesinos venezolanos por otros; siguiendo el esquema, la adquisición y entendimiento de los conceptos fundamentales del Juego de Palo, permite al aprendiz hacerse más astuto, comprender más cosas que le ayudan a saberse conducir mejor y en varios 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, sobretodo sobre 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. Siguiendo esto, la impaciencia de los maestros era tal, que a pesar de que en su momento histórico se les pagasen las lecciones

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 también. 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 pre independentista 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 periodos 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, aún a mediados del siglo XX portar un garrote empinado, 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, no es como si el mundo hubiese cambiado demasiado; a pesar de las tecnologías, de la aparición de una mayor variedad de armas y presentando toda población un mayor número de individuos y una mayor posibilidad de anonimato, y, naturalmente, con ello 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 defenso* 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 se intenta darle, 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 flexible, 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 ésta 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, en un sentido formativo estricto, que es lo que a fin de cuentas quiere el maestro garrotero, ser 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 aún 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 QUIÉN 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 en forma 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 el fundamento 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 sólo 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 participe 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 completa cuenta de los procesos internos del individuo. Cada *pasadita* dice cosas distintas sobre cada jugador, pero sobretodo 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 sólo 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 aquello de *cómo va* el aprendiz solo puede ser respondido por el aprendiz.

Esto resulta un poco truculento desde 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, cada vez 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 en 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*, sobretodo porque permite manejar el juego que se tiene, sabiendo en qué juegos entrar y cuáles no, y hasta donde 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 dialogo 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 quién, 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*, entendiéndolo a éste 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 pasada* 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 dialogo y entendimiento entre ambos participantes, y si más que una golpiza, *la pasada* se muestra hacia fuera como un intercambio, es decible que esa persona *juega*.

Su nivel de juego, su experiencia en el juego, su edad, su nivel de madurez, son muy 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 pasada*, 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 *dialogo*, 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, y de hecho, es necesario *jugar* con todos ellos para cultivar una experiencia completa.

A veces hace 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 se vienen 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, y 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, 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*, éstas 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 los actos que obliga al jugador a encarar el peligro de una *adultez* que le obligará a conducirse con mayor cuidado, respeto y consideración hacia los otros, y a abandonar la comodidad de la consideración que hasta el momento otros le han tenido y extendido pacientemente, *porque se trata de un aprendiz*.

Llegar a la *aceptación del juego* lleva también a ese que se hace *jugador*, llámese *jugador reciente*, por establecer una diferencia entre él y otros más entrados en años, a una difícil transición en la que 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 continua, pero no es la misma de antes, ahora las enseñanzas vienen en forma de ideas y lecciones muy breves que retan a la perspicacia e inteligencia de quien las recibe; sumando a la prueba de esa *repelencia* que no es tal, porque 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 *adultez*, y eso toma un tiempo y no es muy fácil de asimilar (como al joven adulto le cuesta asimilar que no hay vuelta atrás, que no volverá a ser niño nunca más), se añade 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 y dejar de hacer, tomando las riendas de su formación y no dejándolas más en manos de un maestro, no significando esto 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 resulten 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.

Éste es el significado de dejar simplemente de hacer, para comenzar a ser.