



Imaxe do plenario do V Curso de Formación sobre o Patrimonio Lúdico, Carballo 2013.



As chapas no V Curso de Formación sobre o Patrimonio Lúdico, C

Seguirmos xogando, volvendo xogar

No conxunto da Península, e mesmo de Europa Occidental, Galiza é un país enormemente rico en xogos. Entidades como a Asociación Galega do Xogo Popular e Tradicional teñen catalogados 123 tipos de xogos tradicionais. Collamos, por exemplo, a maneira máis natural de xogo, a carreira para alcanzar un contrario –a queda, a pilla, os altos, as estatuas, o stop...– coas súas infinitas variantes, extrapolemos o dato, e teremos como resultado un catálogo de milleiros de xogos.

Se intentamos non retrotraernos a épocas máis remotas da nosa historia, podemos situar na década dos 60 –o *desenvolveméntismo* franquista– un grave punto de inflexión na vixencia dos xogos de sempre no día a día dos galegos e das galegas. A primeiros do século XX, os xoguetes deixaran de ser patrimonio exclusivo das camadas máis acomodadas da poboación para –o xoguete industrial– dar paso ao xoguete barato. O que ocorreu en Galiza foi que non tivemos cartos para adquirir eses xoguetes fabricados pola industria, por moi baratos que fosen, ata que emigramos a Euzkadi, a Catalunya e a Europa. E, se a iso engadimos certos cambios nas formas de vida –sobre todo a compartimentación das idades e a especialización escolar da infancia–, teremos debuxado o mundo que provóceu que os xogos tradicionais minguasen no seu protagonismo. Iso, sen amentar a popularización dos deportes de masas e o cada vez máis monopolístico protagonismo dos medios de comunicación, tamén de masas.

Con todo, os xogos tradicionais nunca morreron. Non o fixeron, desde logo, os xogos de nenos e nenas –a mariola, o aro, o peón, as bolas...–, pero tampouco os xogos e deportes das persoas adultas. Pode que nalgures, hoxe en día, sexa descoñecido determinado xogo –a *porca* do sur de Galiza é descoñecida no norte, por exemplo– pero faltará o primeiro centro educativo, o primeiro grupo de nenos e nenas, nos que a inmensa maioría dos xos



Para xogar non fai falta nada, só unhas mans... é a cabeza.

gos tradicionais sexan totalmente descoñecidos, antes ao contrario.

POSTA EN VALOR

Nunca morreron os xogos, tampouco os das persoas adultas. Mesmo nas épocas máis escuras para o noso patrimonio lúdico, clubs e asociacións preservaron a práctica de xogos como a *chave* ou os *birlos*. Pero é sobre todo a partir, talvez, dos últimos quinquenios do século XX cando a posta en valor do patrimonio lúdico tomou forza. A este novo estado de cousas con-

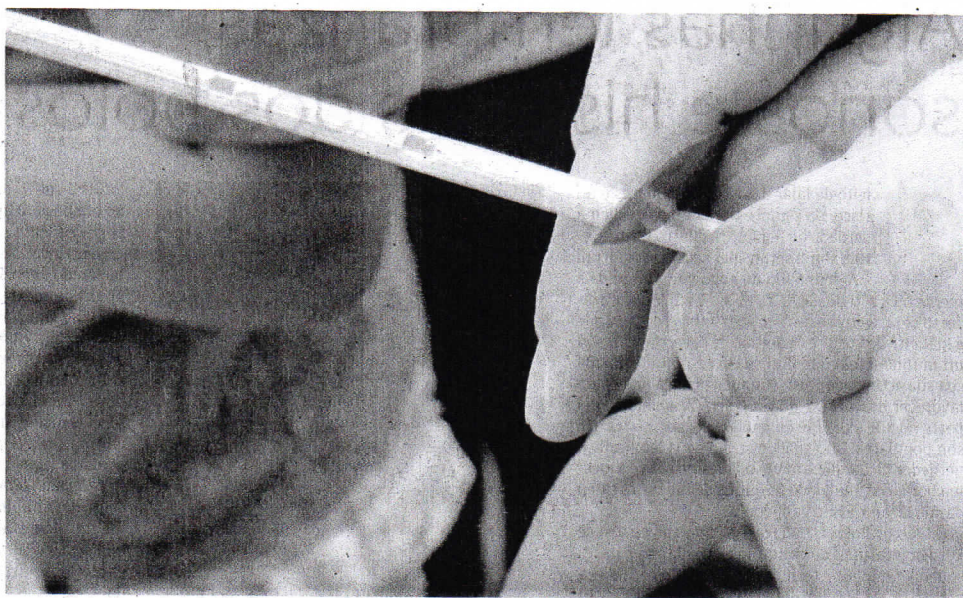
tribuíron os sucesivos traballos de investigación que foron vendo a luz, nun primeiro momento centrados na recompilación dos xogos e, máis tarde, nas estratexias para poñelos en valor e revertelos á cadea de produción cultural. Grazas a iso, nos albores do século XXI podemos falar xa dun movemento, modestamente organizado, de recuperación e posta en valor do patrimonio lúdico que nos identifica, a carón das outras manifestación culturais que fomos quen de crear, aos galegos e ás galegas como pobo.

Cunha vida xa de máis dunha década yiron a luz entidades nadas, exclusivamente, por e para a recuperación do xogo tradicional. É o caso, entre outras, de Brinquedia, XOTRAMU ou a AGXPT. Este tipo de entidades lograron transcender a recuperación de prácticas lúdicas illadas –función esta de clubs e colectivos locais– para intentar ollar o patrimonio lúdico con sentido de país. A promoción da investigación, a organización de eventos superadores de localismos ou mesmo a posta en marcha de competicións –un dos logros máis evidentes ata o momento foi a articulación dunha liga galega de birlos, por exemplo– xunto, sobre todo, coa divulgación, constitúen outras tantas liñas de traballo de organizacións desta índole.

A consecución dunha certa coordinación entre as entidades que promoven o patrimonio lúdico en Galiza levou consigo tamén que as accións dos clubs e colectivos de xogos e deportes específicos fosen máis coñecidas e que, en certa medida, alcanzasen unha nova dimensión. É o caso, particularmente, das asociacións de xogadores/as de chave existentes sobre todo nas cidades. Tamén o é dos colectivos que practican as infinitas modalidades de birlos que existen no noso país, que non só foron quen de entenderse senón que conseguiron dignificar o deporte sen esquecer poñer en valor as modalidades locais. Finalmente, e aínda a risco de deixarmos á marxe desta pequena referencia outros logros destacados, casos singulares represéntanos a Liga Nacional de Billar-da, que foi quen de implicar colectivos de toda índole ao longo de todo o país na práctica do que algúns in-



ballo 2013.



Facendo unha gaita de alcacén, no marco de Ludaria-2013, Ourense.

<<Nos albores do século XXI podemos falar xa dun movemento de recuperación e posta en valor do patrimonio lúdico>>

vestigadores/as consideran o noso auténtico deporte nacional, ou o Club A Cambadela, que recuperou con notable éxito a loita tradicional galega.

O PAPEL DOS CENTROS EDUCATIVOS

Un papel específico no proceso de recuperación e posta en valor do patrimonio lúdico galego está sendo desempeñado, sen dúbida, polos centros educativos. En efecto, son numerosas as experiencias que conxugan a investigación sobre o patrimonio lúdico da contorna coa recuperación dos xogos para os tempos de lecer e, incluso, como ferramenta didáctica de primeira orde. Neste sentido, debemos amentar aquí, especificamente, a habilitación de canchas de xogos tradicionais a carón dos campos de deportes de masas en moitos centros escolares do país. O caso máis evidente talvez sexa o Centro de Interpretación dos Xogos Tradicionais do CEIP da Capela.

Paralelamente, non son raras xa tampouco as iniciativas postas en marcha por asociacións de base e polas entidades locais. En diferentes lugares do país –Arzúa, Sada, as grandes cidades...– existen canchas de xogos tradicionais de uso público. Tampouco debemos esquecer a publicación en diferentes sopor-

tes de catálogos de xogos tradicionais zonais, como é o caso de Dodro ou Cee, por exemplo. Pola contra, as accións institucionais do goberno e das administracións públicas galegas parecen atoparse nun certo punto morto, a pesar de que nos últimos meses do goberno bipartito vira a luz o *Plan estratéxico dos xogos e deportes populares e tradicionais* que as entidades mergulladas na recuperación do patrimonio lúdico están agardando, como auga de maio, ver reactivado.

A inacción institucional, precisamente, provocou nos últimos anos que as iniciativas de formación dirixidas sobre todo a educadores e educadoras fosen, humildemente, asumidas por entidades particulares, nun esforzo ás veces solitario de máis. Sendo a primeira Tese de Doutoramento que considerou o patrimonio lúdico desde a súa globalidade xa do ano 1998, con todo, semella inferirse que das universidades galegas comezan ver a luz investigacións que analizan os xogos tradicionais desde ópticas moi diversas. Globalmente considerada, a investigación dos xogos tradicionais galegos está aínda apenas iniciada, se ben é evidente que obtivo xa notables logros, como, por exemplo, o paso de xigante que supuxo para o estudo dos xoguetes tradicionais a aparición do *Tas-tarabás* de Antón Cortizas.

Máis alá dos procesos de restitución dos xogos tradicionais á cadea de produción cultural, nos nosos días o patrimonio lúdico precisa tamén doutros foros onde poida ser visibilizado, por unha parte, e situado a carón do que, nun afán simplificador, poderíamos chamar a modernidade, por outra. Neste sentido son numerosos xa os proxectos e publicacións que incorporan entre os seus contidos os xogos tradicionais –o *Proxecto Roncel*, a *Revista Galega de Educación*..., os espazos audiovisuais que os inclúen –*Top 10. Onde vai a xente, Máis galego*...– e mesmo nos últimos anos téñense deseñado espazos multimedia –*Un xogo, un soño, Paporrubio*...– cos xogos tradicionais como desculpa. Paralelamente, son numerosos xa os sitios web co patrimonio lúdico como eixe central.

MUSEOS E INICIATIVAS EMPRESARIAIS

Unha faceta non menos importante nos procesos de recuperación dos xogos son os museos e mesmo as

<<Son numerosos xa os proxectos e publicacións que incorporan entre os seus contidos os xogos tradicionais>>

empresas que teñen o xogo tradicional como faceta específica das súas propostas. No primeiro caso debe ser citado o Museo Etnolúdico de Galicia, recentemente inaugurado en Ponteceso. No segundo, iniciativas empresariais, entre outras, como Altega, Etnoga ou Sedega, ou a aparición progresiva de fabricantes de xoguetes tradicionais.

Os procesos de recuperación dos xogos tradicionais, se ben tropezan coa dificultade engadida da renovación xeracional, son comúns a toda Europa Occidental e mesmo a diferentes partes do mundo. Galiza está representada na Asociación Europea de Xogos e Deportes Tradicionais por Brinquedia, polo MELGA e pola AGXPT, e a través desta organización transnacional non é allea ás iniciativas de toda índole que se están levando a cabo en Europa, en primeiro lugar, pero tamén no resto do mundo, pois a Asociación Europea promoveu, á súa vez, a creación de organizacións transcontinentais a través das cales as estratexias están comezando a fluir.

Por César Camoira Vega
Membro da Asociación Galega
do Xogo Popular e Tradicional