

Lavega-Burgués, P. y Navarro-Adelantado, V. (2019). Trazas del deporte en los juegos de Brueghel (S.XVI) y Rodrigo Caro (S.XVII) / Traces of Sport in the Games of Brueghel (16th century) and Rodrigo Caro (17th century). Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte vol. 19 (73) pp. 119-136
[Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista73/arttrazas1008.htm](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista73/arttrazas1008.htm)
DOI: <http://doi.org/10.15366/rimcafd2019.73.009>

ORIGINAL

TRAZAS DEL DEPORTE EN LOS JUEGOS DE BRUEGHEL (S.XVI) Y RODRIGO CARO (S.XVII)

TRACES OF SPORT IN THE GAMES OF BRUEGHEL (16TH CENTURY) AND RODRIGO CARO (17TH CENTURY)

Lavega-Burgués, P.¹ y Navarro-Adelantado, V.²

¹ Doctor en Filosofía y Pedagogía. Instituto Nacional de Educación Física de Cataluña (INEFC)-Universidad de Lleida (España) plavega@inefc.udl.cat

² Doctor en Educación Física. Departamento de Didácticas Específicas. Universidad de La Laguna (España) vnavarro@ull.edu.es

Agradecimientos

Este trabajo ha contado con el soporte del Instituto Nacional de Educación Física de Catalunya (INEFC) de la Generalitat de Catalunya, Universidad de Lleida.

Código UNESCO / UNESCO Code: 5101.99 Antropología cultural / Cultural Anthropology.

Clasificación Consejo de Europa / Council of Europe Classification: 16 Sociología del deporte / Sociology of Sport

Recibido 27 de abril de 2017 **Received** April 27, 2017

Aceptado 24 de noviembre de 2018 **Accepted** November 24, 2018

RESUMEN

El objetivo de este trabajo consistió en desvelar en dos contextos europeos en qué medida se incorporan rasgos etnomotores del deporte en los juegos de los siglos XVI y XVII. Se aplican los fundamentos de praxiología motriz y se realiza un estudio comparado de 117 juegos recogidos en la obra de Brueghel (Bélgica, 1560) y Rodrigo Caro (España, 1626). Se analizan cuatro dimensiones etnomotrices de la lógica interna (13 categorías) y la lógica externa o institucional (8 categorías) del deporte moderno: codificación (presencia o ausencia de reglas); enfrentamiento motor (tipo de interacción motriz); contabilidad (existencia o ausencia de marcador final); materialidad

(acondicionamiento del terreno y objetos de juego). Los resultados muestran un patrón de cambio hacia rasgos etnomotores del deporte moderno, con mayor presencia de: exhaustividad de reglas (codificación); duelos simétricos sin agresividad corporal (control del enfrentamiento motor); marcador final (contabilidad); uso de zonas y objetos específicos (materialidad).

PALABRAS CLAVE: etnología, comunicación, juego tradicional, deporte.

ABSTRAT

The aim of this study was to establish the extent to which the ethnomotor features of sport were incorporated into games of the 16th and 17th centuries within two European contexts. Motor praxeology concepts were applied and a comparative study of 117 games contained in the works of Bruegel (Belgium, 1560) and Rodrigo Caro (Spain, 1626) was conducted. Four ethnomotor dimensions of the internal logic (13 categories) and the external or institutional logic (8 categories) of modern sport were analysed: codification (presence or absence of rules); motor confrontation (type of motor interaction); counting (presence or absence of a final score); and materiality (preparation of playing field and equipment). The results show a pattern of change towards the ethnomotor features of modern sport, with a higher presence of: comprehensive rules (codification); symmetrical matches without bodily aggression (control of motor confrontation); final score (counting); and use of specific areas and objects (materiality).

KEYWORDS: ethnology, communication, traditional game, sport

INTRODUCCIÓN

En cualquier período histórico los grupos sociales han protagonizado juegos en los que se han reflejado costumbres y maneras de actuar propias del ritmo de vida local. Se trata de manifestaciones sociales, que constituyen un patrimonio lúdico, que dan testimonio de la manera de ser de sus gentes, siendo las reglas las codificaciones de los rasgos de la tradición local (Lavega y Navarro, 2015). Las características internas de los juegos se impregnan de una cultura localista, de modo que en cada zona y momento histórico es probable que un mismo juego incorpore reglas y condiciones de práctica distintas, según las influencias que reciben de su entorno.

En ese proceso de transformación histórico-cultural de los juegos, algunas prácticas motrices se convirtieron en deportes (Elías y Dunning, 1992). Pero la línea entre juego y deporte es difícil de ser trazada de manera objetiva, y los aportes provienen de distintos enfoques (Blanco, 2006; Elías y Dunning, 1992; Huizinga, 1938; Parlebas, 1981; Trapero, 1971). Para comprender este fenómeno ha sido práctico describir diferentes estadios por los que pueden transitar las manifestaciones ludomotrices. Para interpretar el proceso específico

de transformación de los juegos y deportes, Blanchard y Cheska (1986) siguen un modelo neoevolucionista, histórico-cultural, describiendo cinco niveles para los grupos sociales y sociedades. Hernández, Navarro, Castro y Jiménez (2007) interpretan ese proceso de deportificación (Parlebas, 2001) de los juegos y deportes tradicionales y suman dos nuevos niveles a la clasificación anterior.

Reconocer el fenómeno en profundidad requiere añadir una visión interna de la propia actividad para identificar así cuál es el elemento que impulsa el cambio; es decir, hay que conectar el proceso histórico-cultural con los cambios estructurales de naturaleza sistémica de los juegos (Parlebas, 1988, p. 106). En consecuencia, nos preguntamos ¿cómo establecer una comparativa de juegos en momentos y culturas relativamente próximos? (Braudel, 1968; González Alcantud, 1993; Revel, 2006), ¿algunos territorios europeos compartían algún patrón de cambio en sus juegos?, ¿es posible identificar trazas del deporte al comparar los rasgos distintivos de juegos europeos de distintas épocas? Las respuestas a esas cuestiones pueden hacerse objetivas si se tienen en cuenta los criterios que establece la praxiología motriz para diferenciar un juego de un deporte.

Según Parlebas (1981) el deporte corresponde a una situación motriz de enfrentamiento motor, codificada e institucionalizada, mientras que los juegos tradicionales no están regidos por una institución que organice y regule una competición. Cabe una precisión sutil para el juego tradicional cuando tiene presencia calendárica en la fiesta, y se hace pública una regulación de una manera de jugarse, como una actividad recreativa mimética que represente lúdicamente algún aspecto distintivo de la cultura local (Elías y Dunning, 1992). Un buen ejemplo es el juego de cañas en el período entre los siglos XVI y XVII, tal y como describe Bernardo Vargas (1600) quien reproduce en el contexto de la fiesta aspectos de orden social, bélico y religioso del momento. Este autor muestra con detalle las reglas de este juego sobre la interacción entre participantes, el uso del espacio, así como otros aspectos organizativos y estéticos (*Libro de Ejercicios de la gineta*, 208-210).

Conocer qué cambios se estaban produciendo en este período es una misión difícil si no la acometemos con una visión interna y contextualizada del juego, porque el localismo y la globalización son dos fenómenos que se concitan en los juegos tradicionales. La praxiología motriz (Parlebas, 1981, 1988, 2001) permite analizar y comparar juegos de diferentes contextos culturales si se adopta una perspectiva etnomotriz, que relacione los rasgos distintivos de la estructura interna de los juegos (lógica interna o patrón de organización, Parlebas, 1981, p. 131) con características socioculturales de esas prácticas motrices (lógica externa o contexto). Desde esta visión, un juego puede ser distinto a otro, pero a la vez pueden compartir rasgos distintivos de su lógica interna y/o lógica externa por lo que pueden ser comparados.

Europa es sensible a su patrimonio cultural del que los juegos es una parte compartida ya en tiempos remotos. La Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, en la Declaración de Verona (2015), postula la diversidad cultural y la difusión común de los juegos, así como su contribución a mostrar la memoria

de las civilizaciones. En efecto, los juegos son auténticas vitrinas, depositarias de las tendencias culturales que les acompañan, en tanto que manifestaciones sociales y culturales.

Este trabajo nos ayuda a conocer el proceso de cambio habido en los juegos y si, en el período estudiado, señala una tendencia que suponga el acercamiento a los rasgos que contiene la lógica interna del actual deporte (máxima codificación; estructura de duelo y simetría en el enfrentamiento motor; control de la violencia o intensidad en la interacción motriz de los participantes; contabilización del resultado identificando criterios de éxito o derrota), y también de su lógica externa (especialización o estandarización de los objetos y del terreno de juego) (Parlebas, 1981,2001).

Nos encontramos ante una manera de analizar el fenómeno de cambio cultural en el juego a partir del estudio de las tendencias lúdicas. Parlebas (2003) señala que esa visión etnomotriz, que considera el estudio de los juegos en relación a la cultura local, permite una comparación en distintos períodos históricos (Parlebas, 2001, p. 453). Todo ello, sin perder de vista sus consecuencias culturales, que, en el caso del tránsito del juego al deporte, para este autor significa una 'ruptura' cultural. Desde el enfoque histórico, Europa ha sido un territorio cultural más o menos diverso y más o menos homogéneo, pero, en el campo lúdico, falta una parte por conocer respecto a desvelar qué aspectos caracterizan la cultura lúdica en determinados períodos.

Parlebas (2003) describe una tendencia moderada hacia la deportificación al comparar los juegos descritos por Brueghel (1560) en Bélgica y por Stella (1637) en Francia. Como es sabido, se trata de un largo proceso que culminó cientos de años después con las circunstancias histórico-culturales que dieron como resultado la transformación de algunos juegos en deporte.

En este trabajo, que sigue las mismas pautas que ese estudio de Parlebas (2003), se aporta una descripción comparativa de la lógica interna de los juegos estudiados en Bélgica (1560) y en España (1626), y de algunos rasgos de su lógica externa o contexto. Esta aproximación etnomotriz ha permitido ordenar los datos para comprobar si existían trazas de deportificación entre ambos períodos y localizaciones. La observación objetiva proviene del análisis de dos fuentes etnográficas que toman como referencia el juego, y que lo exponen de dos modos distintos: a través de la pintura, en el cuadro los juegos de niños de Brueghel, (1560) y mediante un texto narrativo que recoge la obra *Días geniales o lúdicos* de Rodrigo Caro (1626). En ambas fuentes se describe la condición de la regla y el contexto de los juegos, de modo que tanto la contemplación como la lectura de una escena permiten describir de modo contextualizado la acción motriz. Completa este procedimiento que muchos de estos juegos son conocidos en diferentes lugares europeos. Ya en esos años existía una importante difusión lúdica que tiene su conexión con las culturas clásicas griega y romana (Friedländer, 1967; Mandell, 1986; Osborne, 2004).

Así el objetivo de este trabajo consiste en desvelar en qué medida están presentes los rasgos etnomotores distintivos del deporte en los juegos identificados en las obras de Brueghel (1560) y Rodrigo Caro (1626), recogidos en dos contextos geográficos e históricos de Europa; este objetivo lo operamos en cuatro apartados:

- a) La codificación referida a la presencia de reglas en las prácticas lúdicas y al nivel de institucionalización.
- b) El enfrentamiento motor correspondiente al tipo de interacción motriz (duelos simétricos) representativa del deporte.
- c) La contabilidad referida a la presencia de criterios que identifican la victoria o derrota de los participantes.
- d) La materialidad correspondiente a las características de los objetos y la preparación de los espacios de juego.

Todo ello, permitirá verificar la tendencia encontrada por Parlebas (2003) de rasgos etnomotores del deporte al comparar los juegos descritos por Stella en Francia (1657) con los datos aportados por Brueghel en Bélgica (1560).

MÉTODO

Como antecedentes, se ha partido de los hallazgos de dos investigaciones anteriores. La primera corresponde a la comparación que hace Parlebas (2003) de los rasgos etnomotores de los juegos que describen Brueghel (1560) y Stella (1637); la segunda se refiere a la visión etnomotriz que aportan Lavega y Navarro (2015) y Navarro y Lavega (2017) al estudiar los juegos de Rodrigo Caro (1626). Las obras de Stella y Rodrigo Caro son de la misma época, lo que aporta coherencia y originalidad a este estudio al introducir una nueva comparativa entre Brueghel y Rodrigo Caro.

Metodológicamente, y teniendo en cuenta el contexto histórico y cultural, la comparación entre los juegos de Brueghel y Rodrigo Caro, supone considerar dos territorios alejados, Países Bajos y España, que pertenecen a la idea política y europea que se fragua en tiempos de Carlos V. Esos territorios comparten semejanzas y diferencias culturales derivadas de la organización de una misma unidad político-administrativa; en cuanto a los juegos, es asumible cierta difusión aunque éstos poseyeran su propia personalidad cultural local. Esta realidad, llevada a la comparativa, nos permitirá dos cosas: observar lo compartido por los juegos de ambas referencias analizadas, y confirmar, por la vía de la réplica, el trabajo de Parlebas (2003) en cuanto a si la tendencia de transformación de los juegos tradicionales en trazas del deporte se producía entre otros dos territorios europeos alejados.

Las fuentes de consulta analizadas corresponden a dos obras con valor etnográfico proveniente una de ellas de imágenes icónicas de juegos (Brueghel,

1560) y la otra historiográfica, sobre narraciones de contenido lúdico (Rodrigo Caro, 1626). Estas dos obras guardan homogeneidad en cuanto a precisión y a valor etnográfico para describir los juegos de su momento histórico. Ambas muestran un conjunto de juegos en una escena sincrónica; Brueghel lo plasma en la urbe renacentista y Rodrigo Caro describe su mundo lúdico, conocido por él y en boca de sus personajes. Las dos obras requieren una descripción figurativa y narrativa para ser trasladada. Desde un punto de vista general, las dos fuentes no son un compendio de dos documentos etnográficos exhaustivos de su época, pero sí que son representativos de dos momentos lúdicos y dos corpus de juegos de gran valor.

El cuadro de *Los juegos infantiles* (Brueghel, 1560), pintado en Amberes, es una obra innovadora y pionera ya que concede al juego de niños la importancia y dignidad habitualmente rechazados; no obstante, se trata de una obra que recoge en la misma medida juegos de jóvenes y adultos (Lavega y Navarro, 2015). Hasta entonces, la pinturas reflejaban esencialmente escenas bíblicas y sujetos religiosos (Parlebas, 2003), en las que se desvirtuaba el valor descriptivo del juego; en este caso, se muestran escenas de juegos en un contexto de la vida cotidiana. Al contemplar esta pintura parece que los juegos practicados por los personajes compartiesen grandes dosis de difusión lúdica respecto a los juegos de los territorios españoles de la época. *Días geniales o lúdicos* de Rodrigo Caro (1626) constituye una obra muy completa en aportación de un conjunto de juegos diversificados (Lavega y Navarro, 2015); se trata de la primera obra específica de juegos en España, descritos exhaustivamente, interesada además por su práctica, al contrario que otras obras que incorporan juegos de manera tangencial o anecdótica (prohibiciones, fiestas...).

El corpus estudiado corresponde a 117 juegos en dos cortes históricos (58 juegos en la obra de Brueghel de 1560, y 59 juegos en la obra de Rodrigo Caro en 1626) y en dos territorios diferentes (Países Bajos y España) con una proximidad cultural lúdica para su valoración diacrónica por determinar.

Se ha aplicado un análisis comparativo sobre los rasgos etnomotores distintivos de los juegos. Esta comparativa soluciona el problema de las fuentes, de manera que la alusión a la descripción de los juegos fuera a través de dos vías válidas, una procedente de imágenes que dibujan una escena en conjunto y enmarcada en la vida cotidiana (Brueghel, 1560), y otra descrita mediante una narrativa prolija y explícita (Caro, 1626). La obra de Rodrigo Caro es una excepción en el mundo etnográfico, pero también tiene sus límites; lo que expresa en la imagen Brueghel falta en Rodrigo Caro, y lo que este último narra falta en Brueghel.

Para Brisset (1999), desde el punto de vista antropológico, las imágenes tienen el valor de representar una ausencia, plasman una puesta en escena de una existencia, y adquiere así su significado manifiesto; sin embargo, presentan la limitación de no poder reflejar su significado simbólico. La imagen congela una acción motriz más o menos compartida con otros jugadores, permitiendo captar una lógica interna y externa que, muchas veces, es seguida por similitud con

otros juegos documentados. Por su parte, la narración expresa con precisión la descripción de los juegos porque el propósito del narrador es ser comprendido; en el caso de Rodrigo Caro, este autor se esfuerza en que sus personajes recuerden entre sí si jugaban del mismo modo o si lo relacionan con su origen clásico griego o romano. En cualquier caso y en las obras comparadas, la imagen o la descripción narrativa constituyen fuentes válidas de expresión con reconocimiento contextual de la lógica de las situaciones de juego.

La búsqueda de homogeneidad en los juegos es difícil de establecer, pero una visión estructural de naturaleza sistémica hace posible este acercamiento etnomotor de los juegos de distintas regiones y momentos, aun teniendo en cuenta las posibles diferencias culturales (Parlebas, 2003).

En la comparativa, se contrastan, desde la praxiología motriz (Parlebas, 1981), cuatro dimensiones etnomotrices que están presentes en la lógica interna e institucional del deporte moderno: codificación (presencia o ausencia de reglas en cada práctica motriz identificada); enfrentamiento motor (tipo de interacción motriz, es decir si se realizaba mediante un duelo u otras estructuras); violencia en el enfrentamiento (tipo de contacto producido sobre los otros participantes); contabilidad (presencia o ausencia de contabilidad en los juegos; criterios para identificar la victoria y la derrota); materialidad (en relación a las zonas de juego: preparación de un terreno de juego, realizado en una superficie regular; y referida a los objetos: presencia y ausencia de objetos; procedencia de los materiales) (ver tabla 1).

Las categorías se definen siguiendo criterios praxiológicos. Para la dimensión 'codificación': 'juego deportivo' (situación motriz reglada de enfrentamiento sin institucionalizar y de carácter tradicional) y 'cuasijuego' (situación motriz informal y libre, carente de reglas y enfrentamiento"). Para la dimensión 'enfrentamiento': 'duelos en general' (situación de enfrentamiento entre adversarios cuyos intereses están contrapuestos), 'duelos de individuos simétricos' (situación de enfrentamiento en igualdad de fuerzas y simetría de roles entre dos adversarios cuyos intereses están contrapuestos), 'duelos de individuos disimétricos' (situación de enfrentamiento en desigualdad de fuerzas o medios entre dos adversarios cuyos intereses están contrapuestos), 'duelos de equipos simétricos' (situación de enfrentamiento en igualdad de efectivos y roles entre dos equipos cuyos intereses están contrapuestos), 'duelos de equipos disimétricos' (situación de enfrentamiento en desigualdad de efectivos o roles entre dos equipos cuyos intereses están contrapuestos), 'por simple contacto' (contacto débil, sin agresividad), 'por medio de un instrumento' (contacto realizado mediante el empleo de un objeto), 'por contacto cuerpo a cuerpo' (distancia casi nula o nula de enfrentamiento motor). Para la dimensión 'contabilidad': 'juegos con contabilidad' (juegos con conteo de los éxitos o fracasos derivados del desarrollo del juego), 'juegos sin contabilidad' (juegos sin conteo de los éxitos o fracasos y que se bastan con el cambio de rol para organizar las consecuencias derivadas de las interacciones motrices). Para la dimensión 'materialidad': 'sin material' (ausencia de material en el juego), 'con material' (presencia de material en el juego), 'preexistente, concebido para este tipo de juego' (material específico para el juego), 'tomado del medio' (material

procedente de la naturaleza o del hábitat que rodea a los jugadores), 'trazado, preparado'(espacio dispuesto por adecuación para el juego), 'no trazado, no preparado' (espacio sin adecuar para el juego), 'espacio plano, regular' (espacio llano en su conjunto), 'espacio irregular' (espacio que presenta relieves o es accidentado), 'espacio exterior' (espacio al aire libre), 'espacio interior' (espacio en un lugar cerrado).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El objetivo de este trabajo ha consistido en comparar desde una visión etnomotriz los juegos de Brueghel (1560) y de Rodrigo Caro (1626), en dos territorios europeos (Países Bajos y España) conectados por sus circunstancias políticas y culturales, en la línea de verificar la tendencia de trazas deportivas hallada por Parlebas (2003).

Desvelar los rasgos etnomotores que caracterizan la cultura lúdica europea es un desafío científico que todavía está por completarse. Conocemos exhaustivamente los acontecimientos que abrieron el escenario del deporte moderno a través de hechos e interpretaciones históricos y del análisis sociológico, pero se echa en falta una mirada desde una perspectiva etnomotriz de los mismos juegos.

Abordar estudios remotos es de gran dificultad, porque se ha de disponer de muestras suficientes y homogéneas de juegos. Pero, además, necesita un modelo por medio del cual se haga factible la comparación en distintos cortes temporales. En este caso, la praxiología se ha mostrado capaz de identificar las pautas comunes de la estructura interna de los juegos y deportes. El problema de los cortes temporales para el estudio de los juegos se puede solventar aplicando estas pautas a un método comparativo.

El paso de juego a deporte estaba larvado con anterioridad al siglo XIX pero, para reconocerlo, en mayor medida, se requiere identificar rasgos etnomotores, de la lógica interna y de su contexto (lógica externa) en los juegos que desvelen una transversalidad.

La caracterización etnomotriz del deporte nos lleva a analizar los rasgos distintivos de los juegos de Brueghel y Rodrigo Caro sobre cuatro dimensiones: tres referidas a la lógica interna: a) la codificación (presencia de reglas); b) la contabilidad del tiempo de juego; c) la domesticación del enfrentamiento motor (estructura de duelo y control de la violencia en la interacción); y d) una cuarta relativa a la lógica externa o contexto, que hemos denominado materialidad (estandarización de las zonas y objetos de juego).

Tabla 1. Trazas de rasgos etnomotores del deporte en los juegos de Brueghel y Rodrigo Caro

| Rasgos Etnomotores: | Brueghel 1560 | Rodrigo Caro 1626 |
|---------------------|---------------|-------------------|
|---------------------|---------------|-------------------|

| Categorías, subcategorías | N = 58 | N = 59 |
|--|------------|-------------|
| LÓGICA INTERNA: NIVEL DE CODIFICACIÓN | | |
| Juegos Deportivos | 18 (31%) | 52 (80,32%) |
| Cuasi- Juegos | 40 (69%) | 13 (19,68%) |
| LÓGICA INTERNA: ENFRENTAMIENTO MOTOR (DUELO) | | |
| Duelos en General | 11 (33%) | 13 (36,11%) |
| Duelos de individuos simétricos | 5 (15,15%) | 7 (19,44%) |
| Duelos de individuos disimétricos | 3 (9,09%) | 1 (2,78%) |
| Duelo de equipos simétricos | 1 (3,03%) | 4 (11,11%) |
| Duelos de equipos disimétricos | 2 (6,06%) | 1 (2,78%) |
| LÓGICA INTERNA: ENFRENTAMIENTO MOTOR (VIOLENCIA) | | |
| Por simple contacto | 4 (16,67%) | 16 (47,14%) |
| Por medio de un instrumento | 9 (37,5%) | 3 (10,71%) |
| Por contacto cuerpo a cuerpo | 4 (16,67%) | 6 (21,43%) |
| Por golpe fuerte sobre el cuerpo-objetivo | 7 (29,17%) | 3 (10,71%) |
| LOGICA INTERNA: CONTABILIDAD | | |
| Juegos con contabilidad: | 14 (25%) | 30 (51,85%) |
| Juego sin contabilidad | 44 (76%) | 29 (49,15%) |
| LÓGICA EXTERNA MATERIALIDAD: RELACIÓN CON OBJETOS | | |
| Sin material | 22(38%) | 17 (28,81%) |
| Con material | 36(62%) | 83 (71,19%) |
| Preexistente, concebido para ese tipo de juego | 12 (21%) | 23 (38,98%) |
| Tomado del medio | 23 (40%) | 14 (31,11%) |
| LÒGICA EXTERNA-MATERIALIDAD: ZONA DE JUEGO | | |
| Trazado, preparado | 2 (3%) | 19 (13,56%) |
| No trazado, no preparado | 56 (97%) | 40 (86,44%) |
| Espacio plano, regular | 48 (83%) | 57 (96,61%) |
| Espacio irregular | 10 (17%) | 2 (3,39%) |
| Espacio exterior | 55 (95%) | 44 (74,58%) |
| Espacio interior | 3 (5%) | 15 (25,42%) |

El análisis de estas dimensiones muestra cuatro trazas del deporte moderno que tienen mayor presencia en los rasgos etnomotores de los juegos de Rodrigo Caro en comparación a los de Brueghel. Estas trazas señalan un cambio de elementos latentes, sin describir necesariamente una concepción de evolución lineal; como sabemos, más tarde, fueron unas circunstancias históricas y culturales las que dieron lugar al fenómeno del deporte.

Codificación de las prácticas ludomotrices

Una de las trazas deportivas identificadas en Rodrigo Caro es la mayor presencia de juegos deportivos (80,32%) en relación a Brueghel (19,68%) y por consiguiente el menor protagonismo de los casi-juegos que corresponden a prácticas motrices sin reglas (Parlebas, 1981, 2001) (figura 1). Se trata de una diferencia marcadamente superior que la hallada por Parlebas (2003). Esto significa que la cultura ludomotriz está asociada a unas prácticas con cierto grado de codificación, en las que se cuida el establecimiento de las condiciones que

los jugadores deberán acatar, dejando huella en la codificación. De este modo, se orientan los límites dentro de los cuales los protagonistas podrán intervenir. Esta condición es necesaria para poder organizar futuras competiciones, bajo una codificación formal meticulosa, como sucede en el actual deporte (Elias y Dunning, 1992; Parlebas, 1988).

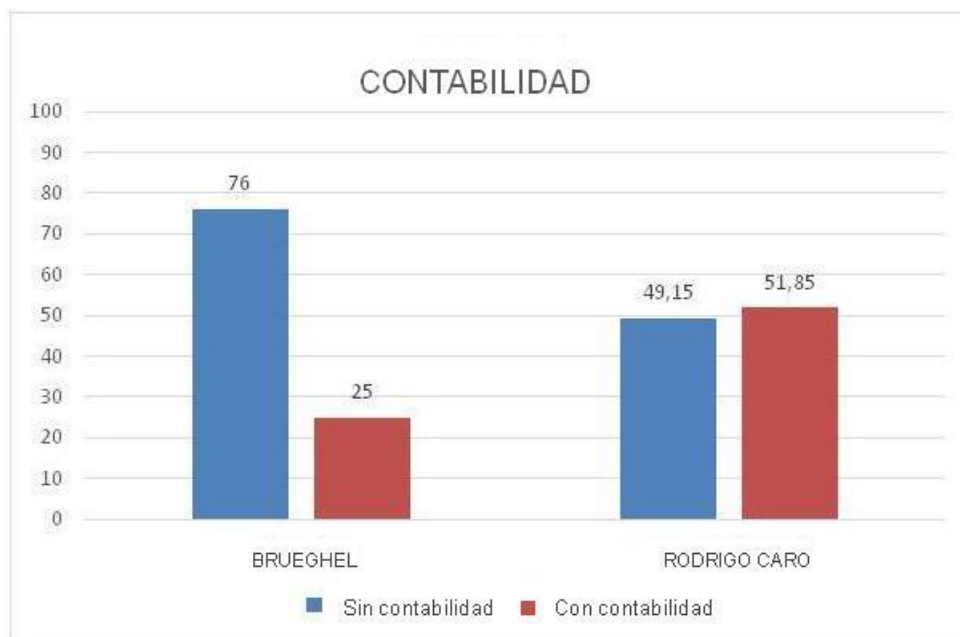
Figura 1. Presencia del rasgo de codificación en los juegos de Brueghel y de Rodrigo Caro



Contabilidad del tiempo de juego

Se aprecia un proceso de cambio hacia la contabilidad a favor de Rodrigo Caro (51,85% de los juegos) con una diferencia algo mayor que la encontrada por Parlebas (2003) (41% de los juegos de Stella). De modo que se asienta una codificación de los resultados obtenidos por los jugadores como logros valorados en la memoria de registro. Esta tendencia apunta hacia uno de los rasgos del deporte moderno, tener el máximo control del “tiempo” de juego, mediante la codificación de la contabilidad y el modo de concluir el enfrentamiento motor (figura 2). En el deporte moderno se exalta el uso del cronómetro y se registran meticulosamente los éxitos de los participantes (Blanchard y Cheska, 1986), lo que conlleva glorificar el dominio de los vencedores. Sin embargo, la manera de concluir los juegos a través de limitar el tiempo de juego es un rasgo todavía inexistente en los juegos de Brueghel y Rodrigo Caro. Es decir, el tiempo es un elemento subsidiario de la finalización de la tarea que asume su sentido codificador.

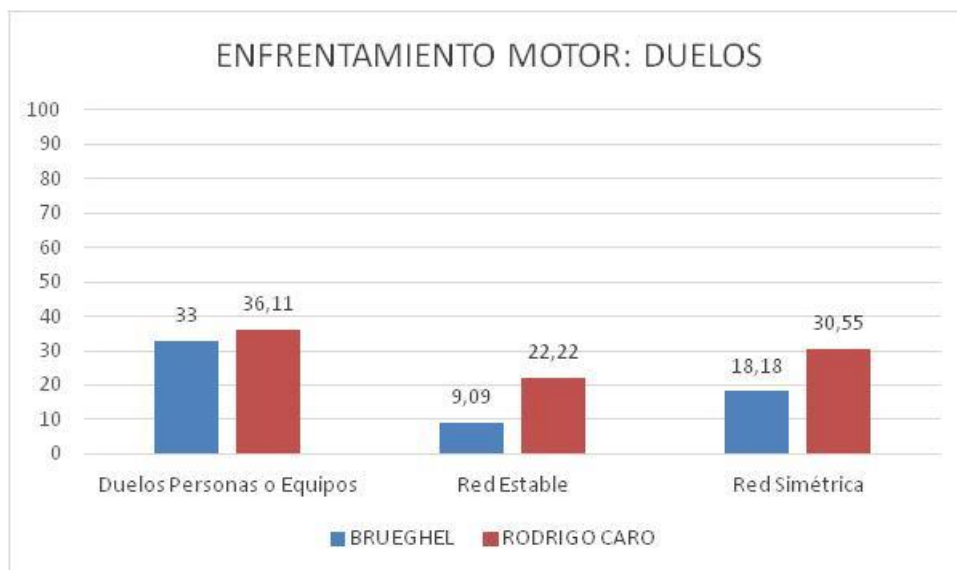
Figura 2. Presencia del rasgo de contabilidad en los juegos de Brueghel y de Rodrigo Caro



Presencia de la estructura de duelo en el enfrentamiento motor

El duelo entre jugadores o equipos no es la principal estructura interactiva en los juegos de Brueghel (33%), de Rodrigo Caro (36,11%) o de Stella (42% estudiados por Parlebas, 2003). Existen otro tipo de redes de comunicación motriz originales, en las que los participantes pueden incluso cambiar de relación durante la partida (p.ej. uno contra todos, todos contra todos, estructura de coaliciones...), que son las que toman protagonismo en esa época y territorios. No obstante se vislumbra una ligera tendencia —que se confirmará en épocas posteriores—, hacia un modelo de relaciones motrices que ofrece igualdad (simetría) y estabilidad (sin cambio de relación durante la partida) (figura 3). Estos rasgos del actual deporte favorecen el espectáculo, ya que permiten que los espectadores identifiquen fácilmente a los jugadores o equipos que se enfrentan (duelo) y que se puedan comparar los éxitos (puntos o canastas...) que alcanzan los participantes al permanecer siempre en el mismo bando y en las mismas condiciones (red simétrica y estable).

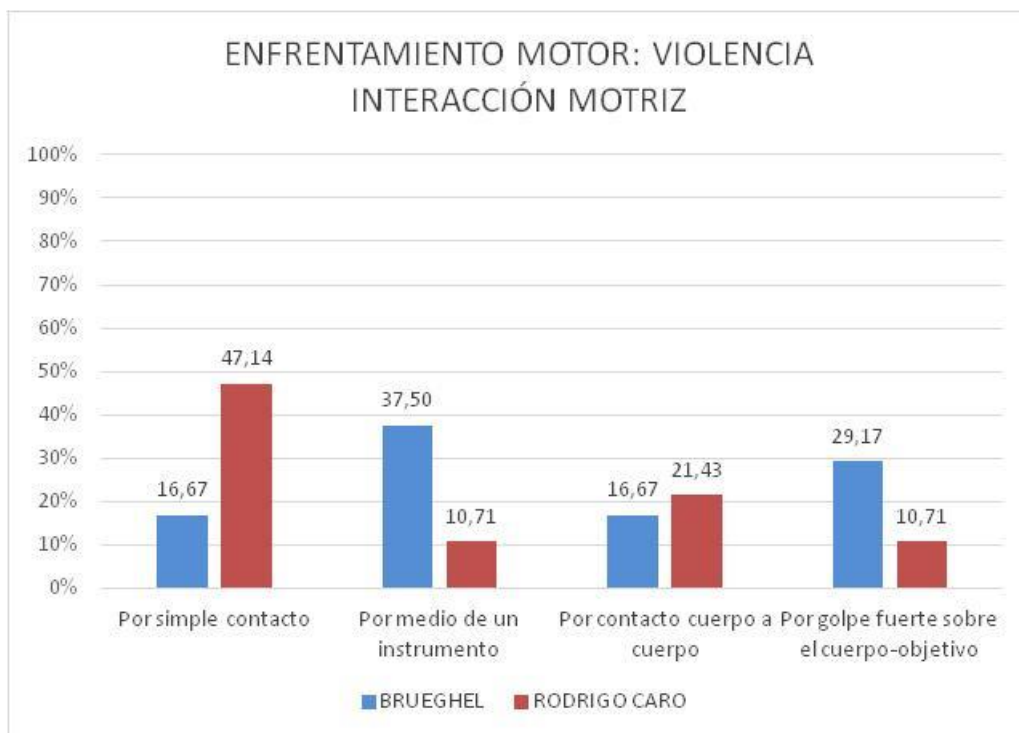
Figura 3. Presencia del rasgo del duelo simétrico (enfrentamiento motor) en los juegos de Brueghel y de Rodrigo Caro



Domesticación de la violencia en la interacción motriz

La intensidad del tipo de interacción motriz que contiene la lógica interna de los juegos estudiados permite analizar la violencia o agresividad en las relaciones lúdicas. Se observa un proceso de control de esa violencia en Rodrigo Caro respecto a Brueghel al disponer la mayor presencia de juegos por simple contacto o con contacto cuerpo a cuerpo; y también al disminuir el golpeo fuerte sobre el cuerpo del adversario como objetivo a alcanzar y los enfrentamientos por medio de instrumentos (figura 4). Esa tendencia del proceso civilizador (Elias y Dunning, 1992) supone regular la carga agresiva, de rudeza de las relaciones, con el fin de favorecer el virtuosismo de una intervención motriz domesticada. Así, más tarde, el deporte moderno simbolizará la vigilancia de la regla en la figura del árbitro, quien asegura la sanción de cualquier contacto corporal no autorizado que incluso puede llevar a sanciones, descentrando la responsabilidad de los jugadores.

Figura 4. Presencia del rasgo de violencia en el enfrentamiento motor en los juegos de Brueghel y de Rodrigo Caro

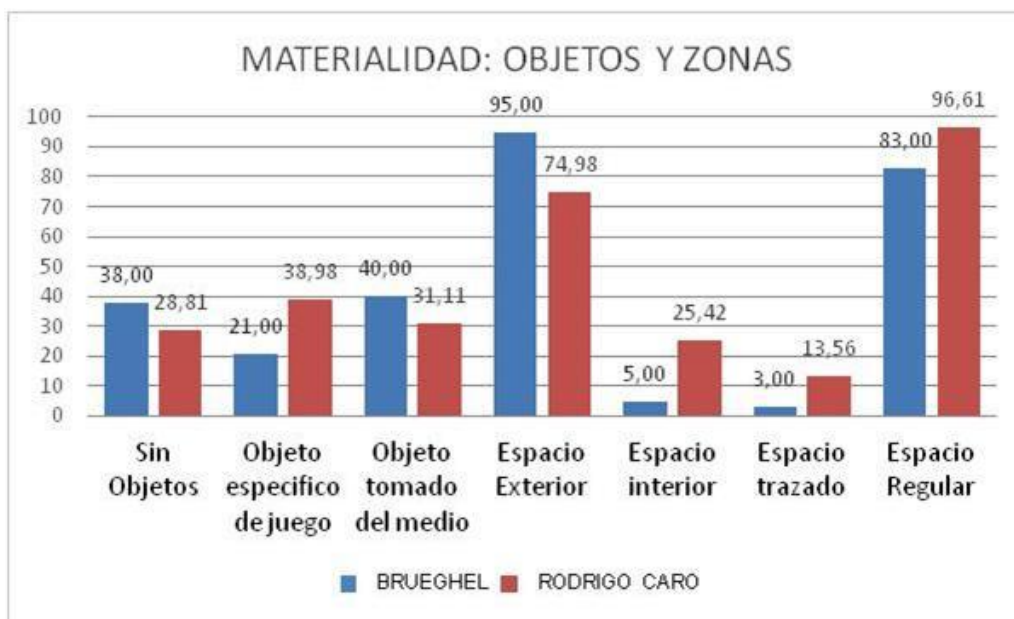


Hacia la estandarización de los objetos y las zonas de juego (materialidad)

A diferencia del deporte moderno, en el juego tradicional no se requieren objetos y materiales estandarizados que deban reunir unas condiciones precisas en tamaño, forma, material y proceso de elaboración tecnológica. Los objetos de juego en Brueghel y Rodrigo Caro son abundantes y muy variados, procedentes del medio natural (piedras, frutos, bastones, huesos de animales,...), domésticos (monedas, sombrero, cinta, herradura, ladrillo, sogas...) y concebidos expresamente para el juego (bolos, trompo, pelota...). Se observan algunas tendencias que apuntan hacia el proceso de deportificación de las prácticas ludomotrices. Al comparar los juegos de Rodrigo Caro con los de Brueghel, se constata que disminuyen los juegos sin material y los objetos obtenidos del medio (doméstico o natural), y que aumenta la presencia de objetos concebidos para el juego (figura 5).

La zona de juego de Brueghel y Rodrigo Caro no es ni un espacio especializado y cerrado, como ocurre en el deporte moderno, ni tampoco un espacio salvaje realizado en plena naturaleza; se trata de un espacio exterior que no está totalmente acondicionado y tampoco improvisado. Los terrenos de juego se ubican mayoritariamente en el exterior, aunque en Rodrigo Caro aumentan los juegos en superficies de interior (figura 5). También predominan los espacios regulares, con mayor porcentaje en Rodrigo Caro; este hecho constituye una traza clave del deporte actual que va a suponer la construcción de instalaciones específicas para jugar manteniendo las mismas condiciones, que incluso pueden llegar a ser recintos cerrados como es el caso del juego de pelota en trinquete ya presente en esta época.

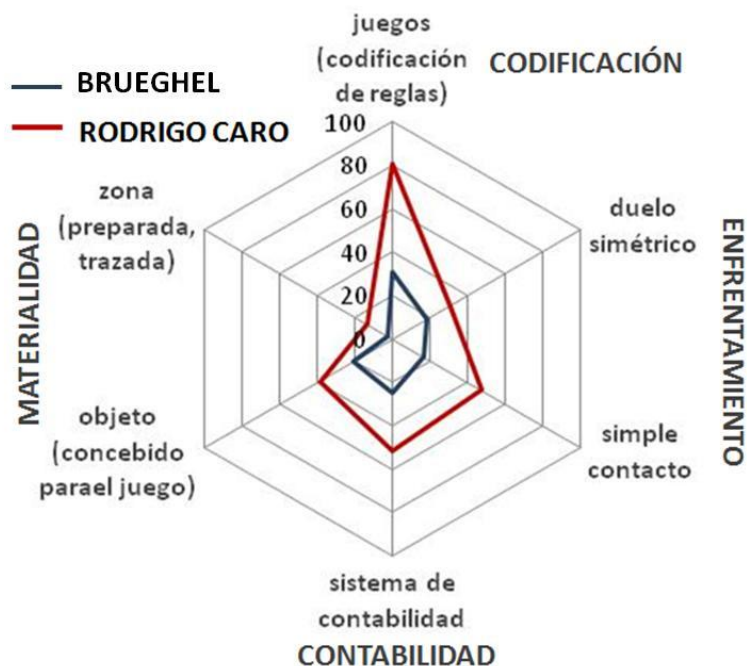
Figura 5. Rasgo de materialidad del deporte en los juegos de Brueghel y de Rodrigo Caro



Al trasladar las cuatro dimensiones de rasgos etnomotores del deporte a una figura integrada con los resultados, se observa un crecimiento inequívoco de Rodrigo Caro respecto a Brueghel. La figura indica que el mayor peso del cambio procede del aumento en la codificación (presencia de reglas), de la domesticación de la agresividad rudeza en el enfrentamiento motor (interacción por simple contacto) y de la contabilidad (manera de finalizar y establecer la victoria o derrota). También se identifica una transformación en la materialidad de los juegos, es decir, en el mayor uso de material específico (concebido para el juego) así como mayor presencia de terrenos de juego regulares (preparados).

Tal vez, las trazas del deporte se acentúan en casos particulares. El ejemplo que apuntábamos del juego de pelota en trinquete, jugado en los territorios europeos estudiados (Gillmeister, 1997), representa un paradigma del modelo deportivo. En este juego las reglas son exhaustivas (codificación), que en épocas posteriores van a ser institucionalizadas (organizadas y controladas por instituciones, como ocurre con las federaciones). El *enfrentamiento motor* corresponde a un duelo simétrico y estable, sin contacto corporal en las relaciones (ausencia o control de violencia), con un marcador final (*contabilidad*), y con uso de objetos e instalaciones específicos para cada juego (*materialidad*).

Figura 6. Modelo de cuatro dimensiones que señala las pautas de cambio en los juegos hacia el deporte



CONCLUSIONES

Estas cuatro dimensiones (codificación de las reglas, enfrentamiento motor, contabilidad y materialidad) muestran la tendencia en el proceso de cambio de los juegos. Sin duda, la aparición del deporte moderno no se podría explicar solo por la estructura interna del deporte, porque para comprender los hechos sociales hay que entender una serie de acontecimientos de la complejidad social. Del mismo modo, tampoco se puede interpretar el juego o el deporte sin precisar en qué aspectos y cómo se conformarían como una práctica social.

En este conjunto de datos, en el intervalo entre Brueghel y Rodrigo Caro, se vislumbra un patrón que tiene como rasgos distintivos un progreso hacia: un juego con regla codificada; una relación creciente hacia los juegos sociomotores centrada en los duelos de equipos con simetría; decae el golpeo fuerte sobre el cuerpo como objetivo y se centra en el control del simple contacto; la contabilidad de lo obtenido como logro durante el juego aumenta considerablemente; el material se concibe para el juego y se hace más específico; y el lugar de juego que predomina es al exterior. Estas son las trazas por las que se conducen los aspectos internos que son propios del deporte moderno.

Al comparar estos resultados con las conclusiones a las que llega el estudio de Parlebas (2003), podemos verificar que determinadas trazas del deporte ya están presentes en los juegos españoles en el comienzo del siglo XVII, y que, al menos, una parte de Europa compartía una forma de jugar próxima y común, que evidencia, más allá de la difusión, el análisis contextualizado de los juegos desde la perspectiva etnomotriz.

Es evidente, sin embargo, que los estudios de juegos han de ser precavidos con las variables culturales locales. Esta cautela se ha considerado en este trabajo al compaginar el análisis de la lógica interna (rasgos internos de los juegos) con el examen de algunos rasgos de la lógica externa (contexto sociocultural) de los juegos de Brueghel y Rodrigo Caro. No obstante, la presencia de determinadas reglas, sus condiciones y límites para organizar las acciones, son las claves de cualquier planteamiento operatorio, y tanto la lógica interna como la externa actúan como dimensiones que aglutinan y dan coherencia a un marco teórico praxiológico, que hemos seguido.

El análisis comparado de naturaleza etnomotriz posee gran fuerza interpretativa para poner al descubierto trazas representativas del deporte moderno en los juegos de Rodrigo Caro (1626) en relación a los de Brueghel (1560). Esta contribución ha permitido verificar las tendencias mostradas por Parlebas (2003) al comparar los juegos de Brueghel (1560) con los de Stella (1637).

Todo ello permite considerar el juego como un laboratorio social (Parlebas, 2003), en el que se reflejan las normas de una cultura, que tras estudiarla en su contexto social e histórico (visión sincrónica) se la puede comparar con otra cultura lúdica de otros territorios y épocas (visión diacrónica).

Limitaciones y perspectiva de futuro

Asumir el reto de interpretar los juegos tradicionales de otras épocas supone aceptar la limitación que ofrecen las fuentes de consulta, que a menudo aportan una información parcial o incompleta. Construir conocimiento a partir de partes va a depender de una teoría que dé coherencia a un método igualmente consecuente. Se trata de un fuerte límite para el análisis de los juegos, que hemos manejado con un procedimiento basado en el estudio de los rasgos etnomotores que aporta la praxiología motriz.

A pesar de las limitaciones, la realización de este tipo de estudios nos anima a seguir avanzando en otras investigaciones etnomotrices sobre juegos de distintos territorios de España, Europa u otros continentes, así como su posible comparación. Todo ello favorecerá, como apuntó González Alcantud (1992, p. 255), «reconocer los componentes del ludus cultural».

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Bellaterra.
- Blanco, S. (2006), Juego y deporte: aproximación conceptual. *Apunts*, 83, 82-29.
- Braudel, F. (1968). *Historia de las ciencias sociales. La Larga duración*. Madrid: Alianza.
- Brisset, D. E. (1999). Acerca de la fotografía etnográfica. *Gazeta de Antropología*, 15, artículo 11 <http://digibug.ugr.es/handle/10481/7534>

- Declaración de Verona (2015). Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales. Boletín núm. 28. <http://www.jugaje.com/es/?go=>
- Diccionario de Autoridades (1726-1737). Madrid: Gredos, 1976. Real Academia de la Historia. Reproducción facsímil (edición de la imprenta de Francisco del Hierro, Madrid). <http://web.frl.es/DA.html>
- Elías, N. y Dunning, E. (1992). Deporte y ocio en el proceso de la civilización. México: FCE.
- Friedländer, L. (1967). Juegos y espectáculos romanos. Citius, Altius, Fortius, IX(1-4), 161-78. Madrid: INEF.
- Gillmeister, H. (1997). Tennis: A cultural history. London: Leicester University Press.
- González-Alcantud, J. A. (1993). Tractatus ludorum. Una antropología del juego. Barcelona: Anthropos.
- Hernández, J.; Navarro, V.; Castro, U. y Jiménez, F. (2007). Catálogo de los deportes y juegos tradicionales canarios de adultos. Barcelona: INDE.
- Huizinga, J. (1989). Homo ludens. Madrid: Alianza. Original de 1938.
- Lavega, P. y Navarro, V. (2015). La motricidad en los juegos de Rodrigo Caro: Días geniales o lúdicos (1626). Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, 59(15), 489-505. doi: <http://dx.doi.org/10.15366/rimcafd2015.59.006>. <http://cdeporte.rediris.es/revista/revista59/artmotricidad616.htm>
- Mandell, R.D. (1986). Historia cultural del deporte. Barcelona: Bellaterra.
- Navarro, V. y Lavega, P. (2017). Espacio, tiempo y materiales en los juegos de la obra de Rodrigo Caro Días geniales o lúdicos (1626): una visión etnomotriz. Cultura, Ciencia y Deporte. doi: <http://dx.doi.org/10.12800/ccd.v12i36.948>
- Parlebas, P. (1981). Contribution à un lexique commenté em science de l'action motrice. Paris: INSEP.
- Parlebas, P. (1988). Elementos de sociología del deporte. Málaga: Unisport.
- Parlebas, P. (2001). Juegos, deportes y sociedad. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2003). Une rupture culturelle: des jeux traditionnels au sport. Revue International de Psychosociologie, IX(20), 9-36.
- Osborne, R. (2004). Studies in Ancient Greek and Roman Society. New York: Cambridge University Press.
- Revel, J. (2006). Un momento historiográfico. Trece ensayos de historia social. Buenos Aires: Manantial.
- Rodrigo Caro (1626). Días geniales o lúdicos. Edición de Jean-Pierre Etievre (1978). Madrid: Espasa-Calpe, vol. I y II.
- Trapero, M. (1971). El campo semántico 'deporte' en el español actual. Citius, Altius, Fortius, XII, 149-290.
- Vargas, B. (1600). Libro de ejercicios de la gineta. Madrid: Pedro Madrigal, 208-210 (parte cuarta, 201-210). Repositorio de la Universidad de Oviedo, Patrimonio bibliográfico digitalizado. <http://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/32749>

Número de citas totales / Total references: 24 (100%)

Número de citas propias de la revista / Journal's own references: 1 (4,16%)