

ISBN-13: 978-987-27772-2-5

Título: Actas del I Encuentro Latinoamericano de Investigadores sobre Cuerpos y Corporalidades en las Culturas

Editorial: Investigaciones en Artes Escénicas y Performáticas

Edición: 1a Ed.

Fecha publicación: 8/2012



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/).

**Félix Baptista.** Antropólogo. [felixbaptista@hotmail.com](mailto:felixbaptista@hotmail.com)  
Universidad Nacional General Sarmiento-Instituto de Desarrollo Social (UNGS/IDES)  
**Grupo de trabajo:** Movimiento corporal arte y performances / **Modalidad:** oral

## **El Garrote venezolano. La constitución de corporalidades, subjetividades e identidades en torno a una practica cultural.**

### **Introducción**

Las siguientes reflexiones refieren sobre una práctica corporal y social específica como lo es el Juego de Garrote o pelea a palos venezolana, mismas que forman parte de nuestra investigación de tesis de maestría y que tiene como título provisorio **Cuerpos defensos: corporalidades, representaciones, subjetividades e identidades en torno a la práctica del Juego de Garrote**, y que tiene como objetivo general comprender las relaciones que imbrican corporalidades y representaciones a través del análisis de los procesos de enseñanza aprendizajes y las *performances* en y desde las cuales se moviliza y dinamiza esta práctica, cultural, física y social.

Entendemos la categoría de performances desde una doble acepción, una primera concibiéndola “*como actos vitales de transferencia, transmitiendo saber social, memoria y sentido de identidad a través de acciones reiteradas*”, y una segunda acepción que lo considera como un lugar epistémico, desde donde partir para analizar hechos sociales donde los cuerpos tienen una preponderancia mas allá del significado discursivo expresado.

En este sentido, queremos centrar nuestra reflexión en el marco del proceso de enseñanza y de las experiencias performativas desarrolladas por jugadores de diversos patios, pero enfatizando en las dinámicas de aprendizaje, así como en las percepciones y representaciones construidas acerca del sentido de esta práctica corporal de la Fundación *Jebe Negro*. Esto con la intención de colocar en relieve cómo el Juego de Garrote propicia entre los agentes participantes de esta *técnica corporal extracotidiana* ciertos procesos de reflexividad a partir de la condición corporizada de su experiencia.

Además de lo ya señalado, comentaremos brevemente sobre la experiencia desarrollada por algunas de las pocas mujeres participantes en el garrote, y particularmente de una reconocida jugadora de palos, que participa de esta práctica predominantemente masculina.

En este punto es válido mencionar que nuestra reflexión se sustenta en el paradigma del *embodiment* que señala que “la experiencia corporizada es el punto de

partida para analizar la participación humana en el mundo cultural” (Csordas, 2010 [1993]).

### **Caracterización y contextualización del Juego de Garrote.**

El Juego de Garrote<sup>1</sup> o juego de palos es una práctica cultural que se desarrolla en Venezuela desde el siglo XIX. Aunque diversos registros orales y documentales dan cuenta de la existencia del Juego de Garrote en diversas regiones de Venezuela durante el siglo XIX, su mayor registro documental y vivencial está en el estado Lara, ubicado en la región noroccidental del país.

Según algunas investigaciones (Sanoja, 1984; González, 2009) el Garrote se practicó en toda Venezuela durante el siglo XIX, cuando es asociado como técnica de lucha en el contexto de la guerra independentista contra la corona española y durante los sucesivos conflictos bélicos en el marco de la consolidación del estado nacional. Asimismo, otras investigaciones señalan que durante el siglo XIX y primeras décadas del siglo XX, esta técnica o conjunto de técnicas fue empleada por el campesinado y sectores populares como medio de resolución de conflictos (Röhring, 1990).

Esta práctica ha sido descrita como un tipo de esgrima popular que se realiza con bastones contruidos con maderas acondicionadas para este uso; también se utilizan otros tipos de armas tales como machetes y cuchillos. En lo que refiere al proceso de transmisión de esta práctica, algunos investigadores (Sanoja, 1990; González, 2000) señalan que los jugadores de garrote sólo enseñaban a familiares o amigos. Asimismo, se señala que en las primeras décadas del siglo XX existían maestros garroteros que mantenían “escuelas” o espacios de formación con este mismo fin, enseñando de manera privada a cambio de una remuneración.

Su dinámica como práctica corporal gira en torno a los movimientos defensivos y de contraataques que son ejecutados con el cuerpo provisto de un garrote o desarmado.

Originalmente la práctica y el aprendizaje se realizaban de manera “secreta” en el patio de la casa del maestro o en espacios discretos fuera de la vista de otras personas. Allí cada maestro se dedicaba a enseñar a pocos alumnos. En la actualidad esto se ha diversificado, tanto en cuanto al carácter de la enseñanza, como al número de aprendices y los espacios de práctica.

---

<sup>1</sup> Juego de garrote, juego de palos, esgrima maderera, pelea a palos son algunas de las denominaciones que se le han dado a esta práctica corporal.

El proceso de enseñanza-aprendizaje del uso del garrote se inicia con la memorización por parte del jugador de un esquema denominado “cuadro”<sup>2</sup>, que involucra a la postura y a ciertos movimientos básicos, buscando lograr reproducirlos. Lo que se persigue con esto es la incorporación a partir de la acción repetitiva de series de esquemas de movimientos y desplazamientos que se ejecutan siguiendo el “cuadro”. El “cuadro” organiza a los jugadores, regula las distancias y el sentido de ubicación entre los mismos, y su correcta ejecución permite al jugador administrar la energía para pasar de manera fluida de la defensa al ataque.

De este modo, observamos que la práctica ha sido representada desde la literatura criollista o costumbrista, así como en proyecciones escénicas de eventos folclóricos y en conmemoraciones públicas, o convertida en objeto de descripciones en investigaciones realizada por folcloristas donde es presentada y asociada a otras formas rituales y dancísticas, específicamente al Tamunangue o Sones de negros.

De igual modo se puede observar un conjunto de representaciones construida por actores e instituciones que comienzan a interesarse por conocer e interpretar la práctica en si misma y la percepción de los mismos practicantes, a través de investigaciones y representaciones estéticas basadas en testimonios y observaciones empíricas del hecho.

Otro conjunto de representaciones es la que emerge de la propia vivencia de los participantes, que en tiempos recientes han comenzado a comunicar su propia experiencia de la enseñanza del juego en contextos educativos (Hidalgo, 2008); (Cordero, 2010). Así como la experiencia de difusión e investigación desarrollada por grupos y patios de Garrote a través de distintas vías de expresión y medios de comunicación, articulando de este modo experiencia vivida y representación de la práctica social del Garrote (Jebe Negro; 2010 - 2011).

Asimismo, la revisión bibliográfica inicial y observaciones a partir de nuestra propia experiencia en la participación en esta práctica, nos permiten ubicar ciertos procesos que prefiguran nuevos usos del Juego de Garrote. De esta manera encontramos que en la década de los '80 y los 90, se da un proceso de revalorización del Juego de

---

<sup>2</sup> Aunque se habla generalmente de “cuadro” estos dispositivos se distingue por su forma, se habla de cuadro de cruz, de tijera, circular, e inclusive, por la medida que establece entre los pies del jugador, en este caso se habla de “almud” o “medio almud”.

Garrote, por parte trabajadores culturales y militantes político de izquierda en el contexto general de la lucha por la apreciación de la cultura popular venezolana, a través de la investigación, formación de espacios de práctica y difusión de sus contenidos por medio de talleres y charlas.

En las dos últimas décadas del siglo veinte, se da a conocer el juego de Garrote en eventos de difusión internacional, en países como España (Islas canarias), Venezuela y Corea. Así como el reconocimiento como legado histórico cultural regional por parte de instituciones culturales de orden regional (museos, alcaldías, etc.) dando paso a exhibiciones, exposiciones, encuentros y su inclusión en las actividades formativas en algunas escuelas públicas de educación primaria. Asimismo, la realización de investigaciones académicas por investigadores extranjeros y nacionales.

En procesos de data más reciente, año 2005 en adelante, el juego de Garrote ha sido considerado como tema para registros documentales y ficcionales<sup>3</sup>, dentro de una política de impulso del cine nacional, así como de la posibilidad de incorporar parte de sus contenidos en la formación técnica de los miembros de la nueva Policía Nacional, en el marco de una política de refundación de esta institución.

En el presente, el mayor registro vivencial del Juego de Garrote o juego de palos se da en la región centro occidente del país, específicamente en el estado Lara, donde se le atribuye distintos sentidos, que va desde ser considerado una forma de defensa personal, espacio de socialización masculina (honor viril) y por otro lado, asociándolo al Tamunangue o Sones de negro que es un forma específica de danza regional.

La práctica se realiza en un espacio denominado “patio”, en referencia a la parte de la casa donde se efectuaba su transmisión. Originalmente esta práctica se realizaba de manera ‘secreta’ en el patio de la casa del maestro o en espacios discretos fuera de la vista de otras personas, en donde éste se dedicaba a enseñar a pocos alumnos.

Las organizaciones del contexto emergentes, sin dejar de reconocer la procedencia regional del juego, lo distingue como elemento de la identidad nacional, esgrimiendo como argumento la presencia de esta forma de defensa corporal en diversas regiones del país y la participación de esta forma defensiva en las guerras civiles que definieron a la nación venezolana durante el siglo XIX y primeras décadas del siglo XX.

A partir de la década de los años ’80 del siglo XX se generan nuevas dinámicas sociales en torno al Juego de Garrote, impulsado por la acción de nuevos agentes

---

<sup>3</sup> Ejemplo de esto es el documental *Defensas, crónicas del juego de Palos* cuya autoría es de la cineasta Aldrina Valenzuela y la película *El soldado desconocido* del director Caupolicán Ovalles.

sociales, quienes comienzan a gestar un proceso de resignificación de la práctica, que implicó investigar y difundir el Juego de Garrote, inclusive fundar un patio de garrote y conformando la primera asociación venezolana de jugadores de palos “AVEJUGA”. A la par de su difusión a través de otros medios distintos a la práctica misma, el Juego de Garrote se fue modificando, de esta manera la forma ‘secreta’ de aprendizaje fue adquiriendo un tono más público, y con esta modificación los lugares tradicionales de práctica deja de ser el espacio discrecional en la casa del maestro para trasladarse a plazas y parques, así como también a espacios dentro de museos, escuelas de educación primaria y universidades, sólo por nombrar algunos de estos nuevos espacios de práctica.

El Juego de Garrote bajo esta nueva dinámica comenzó a difundirse ocasionalmente a través de artículos de prensa en diarios regionales y nacionales, de libros, así como en talleres y exhibiciones. Todo este proceso contribuyó, en fechas más recientes, a la creación de patios de Juego de Garrote ubicados en otras zonas del país, e integrados por personas de diversos sectores sociales.

En este nuevo contexto social y espacial se crean organizaciones como es el caso de la Fundación “Jebe Negro”, cuyo objetivos además de la práctica del juego es la de ser *“un vehículo para la creación de nuevos significados y la transmisión de valores culturales históricos”*.

Los integrantes de Jebe Negro son en su mayoría estudiantes universitarios, profesionales que aprendieron las técnicas defensivas con el maestro Eduardo Sanoja. Un punteo por las actividades desarrollada por sus integrantes nos puede dar una mejor idea del tipo de performances donde participan: exhibiciones en instituciones culturales, muestras itinerantes en espacios públicos, exposiciones, encuentros internacionales de formas de luchas, talleres en escuelas primarias y universidades. Asimismo, han participado en registros audiovisuales de carácter documental y ficcional sobre el Garrote<sup>4</sup>.

En este sentido, nos interesa discutir cómo a través de las diversas **performances** en las que participan, y particularmente durante el proceso de enseñanza aprendizaje, los jugadores de garrote incorporan esquemas físicos (movimientos, posturas, gestos), así como esquemas mentales, perceptivos y emocionales que modelan su corporalidad, y su

---

<sup>4</sup> Ejemplo de estas es el documental *Defensos, crónicas del juego de Palos* (2010) cuya autoría es de la cineasta Aldrina Valenzuela y la película *El soldado desconocido* (2012) del director Caupolican Ovalles o el cortometraje *El Silbón* (2012), del realizador David Cabrera.

visión subjetiva de la práctica del garrote. Para esto nos valdremos de una selección de notas de observación obtenidas durante nuestro trabajo de campo con la intención de mostrar el contexto de donde surgen nuestras reflexiones y análisis.

### **El aprendizaje técnico y la configuración de un modo somático de atención**

A propósito de la incorporación del conjunto de disposiciones en el momento del aprendizaje de la práctica, un ejemplo claro de esto lo podemos apreciar en la siguiente nota de campo de una clase en el patio de *Jebe Negro*, desarrollada en el teatro Teresa Carreño:

*Alcanzo a reconocer los lances, trabajan con golpes a la zona baja del cuerpo, barrecampo, güeveros y corveros y a la zona media, lanzando las puyas o estocadas. Algunos minutos más tarde y a partir de las correcciones que hace Alfredo, y que imparte en voz alta que pareciera dirigidas a alguien específico, pero que en realidad es un recurso utilizado por los instructores para hacer sentir al grupo que están siendo observados, con la intención que por reflejo los que hacen la clase se corrijan por si mismos, en este sentido hay un control del grupo. A partir de esa corrección entiendo que el objetivo en esta parte de la clase es trabajar la pisada, es decir, las posibles salidas para un mismo lance o golpe.*

*Fijo mi atención en Carlos, sus movimientos son bastantes entrecortados, le cuesta cambiar el garrote de mano en correspondencia con el tipo de pisada o movimiento de salida ante un movimiento de ataque o lance del oponente, esto lo hace parecer inestable, sus movimientos y reacciones de defensa son tardías frente a los lances del compañero de ejercicio.*

Pienso que sus pensamientos son de poca fluidez, pero en el momento que transcribo las notas entiendo que es precisamente lo contrario, Carlos estaba “pensando mucho” y es porque evidentemente no tiene incorporada la técnica, no ha hecho “carne” los esquemas mentales, emocionales y físicos que subyacen a la practica, *los elementos técnicos no se habían hundido en el horizonte de la conciencia*, como señalaba Marcel Mauss cuando habla del proceso de acoplamiento entre las técnicas corporales y el manejo de las técnicas del manejo del instrumento, en su conferencia sobre las técnicas corporales.<sup>5</sup>

Continuando con la transcripción de las notas de campo sobre el proceso de

---

<sup>5</sup> **Marcel Mauss** (1979) *Sociología y Antropología*. Editorial Técnos. Madrid. Capitulo: técnicas corporales. Págs 337-354.

aprendizaje, destacamos el siguiente momento:

*La última parte de la clase son los **quites en limpio**, que consiste en quitarse y defenderse los diferentes golpes o lances, sin mediar ningún tipo de arma u objeto. Quitarse en limpio los golpes sin ayuda de armas y tan sólo con el cuerpo, dependiendo de la habilidad y la destreza adquirida por cada uno, se puede utilizar las manos o las piernas para intentar evadir, anticipando el golpe o para desestabilizarlo o derribarlo.*

*Acá se trabaja todos los elementos técnicos y principios del juego (**el cuadro, la mirada, la pisada, lances** o golpes) pero también implica una percepción más activa o consciente de la distancia entre los cuerpos, del tiempo, la alerta y la anticipación es **la malicia** que refieren los jugadores más diestros. Implica también control de los procesos fisiológicos como la respiración, y al dolor, o más justo decir al miedo ante la posibilidad presente al dolor.*

Continuamos destacando algunas situaciones del proceso de enseñanza aprendizaje de esta práctica corporal:

*“Intento seguir observando las dinámicas que se dan en el espacio, la relación entre los jugadores, las actitudes, los gestos y las reacciones emocionales que los practicantes expresan en algunos momentos. En este sentido, me llama la atención como Víctor, que en ese momento juega con Alfredo tiene cierta dificultad para lanzar el palo **güevero** y Alfredo lo reta en voz alta y le dice que se lo lance, Víctor se cohibe un poco, no sé si por miedo a lastimar al compañero, o como si le diera grima hacerlo. En un momento de descanso donde coincidimos le pregunto sobre este hecho, y con cierto gesto de incomodidad, me dice que no sabe, levanta los hombros y hace un gesto con las manos que traduzco como de incomodidad e impotencia, no acierta a decirme con palabras que es lo que le pasa en esa situación”.*

Esta situación remite a dos cosas, primero, a la estructura de relaciones que conforma la práctica y de los roles entre los participantes, en donde algunos tienen roles de subordinación y otros de preeminencia y la otra necesariamente correlacionada es de efectivamente tener temor ante la posibilidad de pegarle al otro y aún más si el otro es el profesor o maestro. Entiendo que es una situación donde la inexperiencia funciona como una doble coacción, o doble in/habilidad, una “técnica” de no saber interpretar la situación de cierta permisividad que propone el maestro de realizar el movimiento exigido por él y lanzar el golpe, y la otra moral expresada en términos emocionales en forma de temor y que termina reforzando la primera.

Me permito pensar que es precisamente durante estos momentos donde se puede



visibilizar el proceso de incorporación del conjunto de disposiciones que estructuran tanto a la práctica como al jugador de garrote.

Es decir, ante esta situación de riesgo “calculado” pero igual de dolorosa, se adquiere una mayor percepción de si mismo, que impulsa a una mayor conciencia de dónde y cómo estamos parados frente al otro. Efectivamente, pasa por estar en una posición, aunque más bien puede ser útil recordar lo que Merleau-Ponty distingue entre una espacialidad de posición y una espacialidad de situación, al respecto afirma que:

*“si la conciencia del cuerpo propio puede ser una ‘forma’ es porque la espacialidad del cuerpo no es una ‘espacialidad de posición, sino una ‘espacialidad de situación’; porque el cuerpo es “polarizado por sus tareas” “existe hacia ellas” “se repliega sobre si mismo para alcanzar su objetivo, y el esquema corporal es finalmente una manera de expresar que el cuerpo está en el mundo”* (Referido en, **Martínez;** 2007).

Como hemos querido destacar por medio de estas notas de campo el jugador de garrote se posiciona espacialmente por medio del proceso de memorización del esquema denominado cuadro, para reproducir el esquema de postura y de movimientos básicos. Lo que se persigue con esto es su incorporación a partir de la acción repetitiva de series de esquemas de movimientos y desplazamientos que se ejecuta siguiendo lo dispuesto en este dispositivo “cuadro”. El cuadro organiza a los jugadores, regula las distancias y el sentido de ubicación entre los mismos. Su correcta ejecución permite al jugador administrar su energía e ir desplegándola según el tipo de interacción planteada y los momentos dentro de la misma.

Es un concepto que se hace cuerpo, es decir, es incorporado, de manera progresiva por los practicantes para poder avanzar y desplegar efectivamente el conjunto de técnicas de defensa y ataques.

El cuadro es un dispositivo que organiza la inversión energética de los jugadores y administra los principios sobre los cuales se asienta la técnica del manejo del instrumento acoplado a la técnica corporal. Durante el proceso de aprendizaje del juego se constituye el proceso de acoplamiento entre cuerpo y técnica a la vez que se producen en el cuerpo de los jugadores un cúmulo de sensaciones y emociones que modifican su percepción sobre la acción realizada.

Con esto llegamos a un punto en el cual algunos de los jugadores coinciden y enfatizan de cómo en el juego desarrolla un alerta, agudiza la atención como proceso que trasciende la practica misma, esto según estas mismas apreciaciones les permite

desarrollar el poder anticiparse y “leer” la intención del oponente o de cualquier persona en otros ámbitos de la vida cotidiana, con sólo verle la cara y más específicamente los ojos.

*“El tema de **la atención, de la vista, la alerta, el cuadro, todo eso va configurando en una manera de tú funcionar, y de moverte, eso te va condicionando y van moldeando una cierta lógica que se va haciendo automática.**”* (Abel; 2011).

En estas aseveraciones por parte de los jugadores de Garrote sobre su proceso de incorporación de la técnica o conjunto de técnicas, creemos reconocer lo que Csordas define como modos somático de atención, o *“modos culturalmente elaborados de prestar atención ‘a’ y ‘con’ el propio cuerpo, en entornos, que incluyen, la presencia corporizada de otros”*. (Csordas; 2010: 97).

Desde esta perspectiva, es importante señalar que algunos jugadores de garrote hablan de una conexión con el entorno, con el otro, algunos hablan de una conexión energética con el compañero. A partir del desarrollo del aspecto técnico, de la reproducción de los gestos y los movimientos los jugadores registran sensaciones de bienestar y de poder, llegando a compararla con un estado de conexión mística.

*“...porque parte del tema del garrote es la energía, no sólo lo físico sino **la energía que te transmite el otro, el juego del garrote no sólo se va desarrollando solamente en el espacio físico de los palos, sino en la mente de los que están jugando(...)** pero se logra una conexión, tú te das cuenta, hay un momento cuando tú te conectas con el otro y entonces lees lo que va a pasar y entras como en un baile, parecido a un baile aunque son palos que van por el cuerpo pero que fluyen y te das cuenta de que estás en posesión de la situación, en control de la situación, eso es una situación que **te genera una seguridad, para llegar a eso necesitas tener la mente, estar bien centrado, no preocupado, no concentrado, es un nivel (...)** que yo diría medio de trance, medio extático... y te conectas con todo, entonces **oyes, ves, sientes y te mueves distinto, eso genera como la meditación, como un nivel de satisfacción y bienestar, una sensación de bienestar de poder, pero de poder que no es de atropello!** cuando uno llega a ese nivel siente esa experiencia que es mística, sales renovado, fortalecido, andas por la calle y no eres el mismo que antes que tuvieras esas revelaciones, entonces frente a eso un golpe es una cosa absolutamente irrelevante”*. (Abel, 2011)

En estas palabras podemos identificar lo ya señalado por investigadores sobre la capacidad de poner en juego un particular poder desde el cuerpo que permite comprender el devenir del ser-en-el-mundo. Un poder que se constituye sobre el entramado de sensaciones, percepciones, emociones y las significaciones de placer que este conllevan como una forma de constitución de la corporalidad. (Citro; 2010) Un poder que se desprende del “cuerpo en situación” y sobre la base del entramado de sensaciones, emociones y movimientos producido en el contexto de la práctica.

### **Actos performativos y reflexividad corporizada.**

Las performances funcionan como actos vitales de transferencia, transmitiendo saber social, memoria, y sentido de identidad a través de acciones reiteradas (Taylor; 2001). Suscribiendo las implicaciones de la anterior definición, pensamos que las acciones corporizadas y reiteradas que se suceden en los actos performativos funcionan como “*espacios de definición y actualización del sentido cultural y social del Juego de Garrote*” bien sea legitimándolo o resignificando su sentido.

Y a partir de lo anterior, pensamos que el sentido del Juego de Garrote se redimensiona por efecto de la puesta en escena de conceptos, elementos técnicos, saberes y valores de esta práctica, a través de los **actos performativos** en los que se despliegan tales contenidos. Siendo de este modo que, algunas performances propiciarían una “amplificación” de lo sensorial y, por ende, producirían ciertas modificaciones subjetivas posibles de distinguir (Rodríguez, 2010).

En este orden de ideas precedentes, estimamos que una breve descripción de algunas de las performances en las cuales los jugadores del patio Jebe Negro han participado con el objetivo de difundir su visión del juego de Garrote, nos permitirán ejemplificar sobre este aspecto. La performance que queremos comentar se desarrolla en el marco de la filmación del documental Defenso, dirigida por Aldrina Valenzuela, específicamente queremos destacar las primeras imágenes del Demo promocional de este documental, en la misma aparecen la silueta de dos personas jugando garrote, por su formas corporales se puede notar que una de ellas es de una mujer y la otra de un hombre, estas siluetas se visualizan en el contraste que le proporciona un gran muro iluminado que funciona como telón de fondo, y que tiene varias figuras en bajorrelieve de dimensiones muy altas, estas figuras representan la escenificación de un combate.

Precisamente este telón de fondo fuertemente iluminado, que mirada a contraluz les da a las personas de *siluetas en movimientos*, es que nos permiten reconocer el lugar donde se desarrolla la performance descrita, es el lugar conocido como *Paseo de los próceres* (Caracas). Este lugar construido en la década de los años 50, durante la última dictadura militar en el país, para más señas, este espacio es donde se efectúan desde entonces todos los desfiles y actos de conmemoración de las efemérides patrióticas (día de la independencia, de la bandera, etc.). Las figuras de los jugadores siguen moviéndose, y en su recorte como silueta parece querer decir que no importa tanto quienes son, ya puede ser cualquier venezolano, lo importante es que están ejecutando

una especie de lucha iluminados por esa luz que viene precisamente desde “el fondo de la historia”, ellos son lo que son herederos porque están haciendo lo mismo que hicieron sus antepasados que reviven en sus cuerpos.

Más adelante del material audiovisual podemos escuchar distintos testimonios sobre el Garrote, entre ellos uno que especialmente conecta en términos de sentido con las imágenes antes referidas:

*“Qué quiere decir que el juego sea venezolano, es decir, que quiere decir que me tiren un palo y me duela a lo venezolano o me quite a lo venezolano Por qué yo soy venezolano, por Simón Bolívar, por el cuatro, por qué, dónde exactamente están mis referentes, cómo hago yo para que mis referentes no sean estatuas o fechas, **cómo hago para vivir realmente la historia, yo pienso que a través de la practica del juego de Garrote se recrea y se vive la historia, yo pienso que esto está tan puro y que nuestros cuerpos ejecutan movimientos tan antiguos que todo el mundo, los próceres y todo el mundo toma vida en nosotros y que sin palabras y de hecho uno llega a entender porque uno es de esta parte del mundo pero en el sentimiento**”.* (Daniel, 2010).

Estas performances y representaciones discursivas les permite a los jugadores de el patio *Jebe Negro* situarse simbólicamente en una línea de filiación y reafirmarse identitariamente, es la constitución de procesos de afirmación identitaria pero ya no fundado en relaciones de consanguinidad o de tradición local sino en términos de una ancestralidad y su conexión viene dada por la práctica del juego, por la ejecución de movimientos antiguos. La categoría de ancestro es una noción construida en el proceso de socialización de la práctica del juego y que opera simbólicamente dentro de ciertas narrativas, de enlace con un origen transformándose en capital simbólico que justifican y avalan posiciones.

A través del siguiente testimonio dado por una de las pocas jugadoras de Garrote, y ante nuestra pregunta sobre lo que ella siente en su condición de jugadora de palos, nos afirma sentirse conectada con sus referentes ancestrales,

*“(...) lo que uno siente lo que uno reflexiona siento algo distinto y uno dice; bueno, uno siente una conexión, un despertar con el antepasado, estoy recibiendo, estoy despertando como la herencia de ese antepasado, o de ese ancestral que tenemos, y yo lo siento que lo hacemos a través de la práctica, cada vez que uno juega y en las actitudes diarias que uno siente. De los antepasados yo no sabría decirte mucho pues yo no leo historia, no sé mucho de los lanceros, pero cuando uno hace el juego, uno dice ‘estos carajos pelearon así y mucho más arrecho todavía’ entonces uno dice... mientras más leo de historia no quiere decir que uno sepa más de historia, o entienda más mis antepasados.*

*Yo creo que cuando uno ejecuta el juego de palos uno entiende como era, por lo menos como eran nuestros antepasados los campesinos en esa época. Pero en eso como que uno siente 'estoy contigo' 'no estás dormido' 'no te quedaste allí [ahí]' 'estamos junto en esto'."*

En este caso, el sentido de la reflexión que hace la jugadora sobre la noción de antepasado refiere no a que ella provenga en términos familiares o locales de jugadores o peleadores de garrote sino que en el proceso de movilización o constitución de su subjetividad se reconoce como sucesora o heredera de a los campesinos (milicias) que participaron de la gesta independentista de Venezuela y que se supone manejaban el garrote como sistema de lucha. Esto nos sugiere que lo que se define como **ancestralidad** opera como un significante que vincula el hecho de “sentir” y percibir la conexión con sus ancestros, a partir de la reproducción de las dinámicas técnicas, corporales y emocionales del juego de Garrote. Esta representación es construida a partir de la articulación entre las sensaciones y percepciones que provienen del cuerpo “vivido” y situado por la acción práctica y el cuerpo representado en el discurso.

Podemos observar cómo la constitución del sentido de la práctica se crea en la relación intersubjetiva con el “otro”, y en este caso con quien ella reconoce como sus ancestros. De esta manera se inviste a la práctica del juego de Garrote de cierta “densidad” histórica y como efecto retroactivo a quienes lo practican. De esta manera se establece una legitimación de la práctica a través de su articulación en un proceso histórico más amplio, colocándola y colocándose en una especie de línea sucesora directa de la herencia simbólica que significa la gesta independentista que forjó a la nación venezolana.

Se establece si se quiere una correlación entre la experiencia de la práctica, de sus gestos y movimientos con la representación de la gesta independentista misma y de sus protagonistas, que son vivenciados en el acto mismo de la ejecución del juego de palos. En ella toman forma, reviven en el acto gestual y en los movimientos de los jugadores actuales, convirtiéndose en una especie de rito. Esto nos revela una autopercepción sobre el cuerpo como mediador de una historia abierta, en permanente devenir entre pasado-presente a partir del cuerpo como puente bisagra que conduce hacia ambas temporalidades y lo que de alguna manera le permitiría “*actualizar y legitimar ciertas narrativas míticas o historias fundacionales*”, imágenes inscriptas en el proceso de socialización y reactualizadas en la performance (Rodríguez; 2011: 288).

Asimismo, esta condición de reflexividad como efecto del manejo de un tipo de

técnica corporal extracotidiana hace posible el surgimiento de nuevas percepciones movilizadora de la subjetividad, propiciando nuevos sentidos en el marco de relaciones de género que se establece, en este caso en particular, entre la condición femenina de la jugadora y el espacio generizado de una práctica predominantemente masculina como lo es el Juego de Garrote. En este sentido, cuando indagamos sobre la relación entre su condición femenina y el juego de Garrote y si habría espacio de expresión para la misma en el Garrote, la entrevistada nos refiere lo siguiente:

*“Claro! Y yo te voy a decir por qué, porque aún cuando yo juego Garrote, que tiene que ver con enfrentamiento constante, vamos a decir que es una pelea... la feminidad no sólo se manifiesta en gestos bonitos y hermosos, sino que se manifiesta en otras cosas, ¿Cómo? En ser madre, y durante la práctica yo le doy teta a mi hija y eso es mucho más hermoso que hacer gestos bonito, no sé como decir lo otro. Y cuando uno juega pues simplemente sale lo fuerte (...) pues vamos a decir que femineidad y femenino es una cosa distinta, porque el femenino quiere decir que tú seas débil, porque durante el juego tú sacas lo fuerte que tienes por dentro, tú tienes que sacar todo eso que tienes por dentro. Y eso son cosas corporales que tú tienes que sacarlo y manifestarlo y si tiene la necesidad de darle la cachetada a un compañero en plena práctica, pues simplemente lo hace y por eso no pierdes esa parte ni femenina ni femineidad, que tiende a confundirse”. (Ailín, 2011).*

Lo arriba expresado por la peleadora de palos permite suponer que la experiencia corporizada de los jugadores/as de Garrote puede llegar a resignificar el sentido de la práctica; e inclusive, llegar a entrañar un sentido distinto al instituido por las categorías culturales utilizadas para definir estos mismos procesos intersubjetivos que se construyen en el marco del Juego de Garrote.

En este caso en particular, hay una resignificación de las categorías que predominan en el espacio de práctica del juego de Garrote por otra que reivindican su condición como sujeto/jugadora, categorías tales como femenino/masculino; femineidad/masculinidad; fuerte/débil que hace pensar en cierta capacidad de agencia por parte de los actores para definir su propia experiencia, de su ser-en-el-mundo.

A partir del análisis de los discursos y de las performance, se puede comprender cómo esta categoría [ancestros] está construida en la socialización de la práctica, cómo se fue instituyendo a medida que los actores incorporaron las técnicas y los sentidos de la danza (Rodríguez; 2011: 294). Lo que Rodríguez señala para la danza perfectamente puede ser utilizado para comprender como la categoría de ancestros que se hace presente a través de las performance de este grupo de practicante de Garrote (Jebe

Negro) y de sus representaciones discursivas está construida desde un imaginario común “Se trata de cuerpos que ‘saben’, de cuerpos ‘poderosos’ que anclan su potencia en una relación imaginaria y sensitiva con un mundo de antepasados” (Rodríguez; 2011: 294).

Pero ya a modo de cierre provisional de estas reflexiones queremos mostrar a través del siguiente testimonio, cual es la relación que se establece entre corporalidades y representaciones, la construcción de nuevos sentidos de la práctica, a través de la constitución de procesos subjetivos en el marco de la práctica de Garrote, es este sentido, ante la interrogante que le hiciéramos si el sentido del juego no era nada más que el placer mismo de reunirse con los amigos y compañeros de juego, la respuesta esgrimida por un jugador de Garrote, afirmando lo siguiente:

***“Y si uno se reúne para reunirse, si me lo preguntas a mi, inclusive, no sé si románticamente, no sé, se reúne para conmemorar también, para conmemorar. El palo tuyo no es tu palo porque ese palo tiene 200 o 300 años tirándose, cuando tú alcanzas un palo a la cabeza, [o]te dan un palo a la cabeza, no es sólo tu dolor, son unos cuantos siglos de palos a la cabeza que hay por ahí de por medio. En estos días me estaba acordando de la batalla del “vuelvan caras” y se me ocurría una imagen, porque el cuadro de Michelena con Páez dando la orden del “vuelvan caras” se me ocurrió ese grito como suspendido en la historia, el grito, el grito militar del “vuelvan caras” ¡que tuvo que ser un grito para que lo escucharan! se me ocurrió reverberante en la historia, suspendido, y empezaron a llegarme imágenes como televisivas en la cabeza, de Páez, de Zamora, de Gómez, de Pérez Jiménez, del puente sobre el lago de Maracaibo, de la autopista Francisco Fajardo, de la UCV, de ese vuelvan caras reverberando, reverberando, reverberando y yo por eso me reúno a jugar Garrote, y yo me siento en esa reverberación histórica, cuando me reúno a jugar Garrote con los amigos, es eso.”***

Este ‘discurso de regreso a la fuentes’ es una de las formas en que se expresa según Patrick Charaudeau el imaginario sociodiscursivo de la tradición. La tradición expresada en forma de saberes, así como ideas y valores es un tipo recurrente de imaginario social y discursivo que en tanto representación social circula dentro de un grupo, instituyéndose en normas de referencias para sus miembros. En este sentido, la *fidelidad* es presentada como un valor moral, un deber de asumir el origen. En este remontarse hacia el pasado, encontramos los ancestros, descubrimos sus voces que recibimos en herencia, nos sentimos los depositarios de aquellas y las retomamos como propias. Con esta herencia moral, se está investido de una responsabilidad, pues se siente uno obligado a hacerse portavoz de esta palabra, con la misión de transmitirla a su vez en una larga cadena de filiación y solidaridad histórica a fin de conservar su memoria. (Narvaja, 2008).

Pero no es sólo en lo discursivo, sino también, y fundamentalmente a través de los cuerpos. Es lo que revelan las imágenes corporizadas en relación a la constitución imaginaria de la intersubjetividad y la transividad (entre los sujetos) dada a través de la mimesis. La naturaleza de estas imágenes sugiere que el despliegue y la organización de los sentidos y de la sensibilidad son enfáticamente culturales. Esta organización sensorial está favorecida por una socialización en común, en la cual la mimesis juega un rol importante.” (...), estas imágenes han sido inscriptas en el proceso de socialización, así como reactualizadas en la performance. (Rodríguez; 2011).

### ***Fuentes bibliográficas, audiovisuales, electrónicas y testimoniales.***

- Bourdieu, Pierre** (2007) *El sentido práctico*. Siglo Veintiuno Editores; Argentina.
- Citro, Silvia** (2009) *Cuerpos significantes. Travesías de una etnografía dialéctica* Editorial Biblos – Culturalia; Buenos Aires, Argentina.
- Citro, Silvia [coord.]**(2011) *Cuerpos Plurales Antropología de y desde los cuerpos* Editorial Biblos – Culturalia; Buenos Aires, Argentina.
- Csordas, Thomas J.** (2011) **Modos somáticos de atención**, en; *Cuerpos plurales Antropología de y desde los cuerpos*. Editorial Biblos – Culturalia; Buenos Aires, Argentina. Págs., 83-104.
- Cordero, Miguel Ángel** (2008) “La esgrima maderera. Una actividad de autodesarrollo en el contexto socioeducativo” en *IV Jornadas de Investigación e Innovación Educativa*. Redine – UCLA; Barquisimeto, Venezuela.
- Hidalgo, Winston** (2008) *El juego de Garrote. Manual básico*. Fundación Ciara; Caracas, Venezuela.
- Mauss, Marcel** (1979) *Sociología y Antropología*. Editorial Tecnos. Madrid. Capítulo: *Técnicas corporales*. Págs. 337-354.
- Mora, Ana Sabrina** (2010) *El cuerpo en la danza desde la antropología. Prácticas, representaciones y experiencias durante la formación en danzas clásica, contemporánea y expresión corporal*. Tesis doctoral. Universidad Nacional de La Plata, Argentina.
- Narvaja de Arnoux, Elvira** (2008) *El discurso latinoamericanista de Hugo Chávez* Editorial Biblos. Buenos Aires.
- Röhrig, Matthias** (1999) “Juego de palos en Lara. Elementos para una historia social de un arte marcial venezolano” en *Revista de Indias*, Vol. LIX, núm. 215, págs. 50-96.
- Rodríguez, Manuela** (2011) ‘Representando a mi raza, en; *Cuerpos plurales Antropología de y desde los cuerpos*. Editorial Biblos – Culturalia; Buenos Aires, Argentina. Págs., 277-297.
- Sanoja, Eduardo** (1984) *Juego de garrote larense. El método venezolano de defensa personal*. Federación de la Cultura Popular; Caracas, Venezuela.
- Wacquant, Loïc** (2006) *Entre las cuerdas. Cuadernos de un aprendiz de boxeador*. Siglo Veintiuno Editores; Argentina.
- Fuentes audiovisuales*
- Valenzuela, Aldrina** (2008) *Defensas, Crónicas del Juego de Palos Documental* (DEMO: 5 minutos).
- González, Argimiro** (2009) *El juego de garrote Arte civil venezolano. Testimonios*. Vol. 3. Fundación Escuela de garrote “León Valera Mora”. DVD.



*Fuentes electrónicas*

**Fundación cultural Jebe Negro** *Al Son del Garrote... Muestra itinerante de sistemas de luchas y formas resistencias populares*. S/f

<http://palovenzolano.blogspot.com/>

**Taylor , Diana** (2001) *Hacia una definición de performance*

<http://www.crim.unam.mx/cultura/ponencias/PONPERFORMANCE/Taylor.html>

*Testimonios*

.-Entrevistas realizadas a integrantes de la fundación “Jebe Negro”. Caracas. Venezuela, agosto, 2011. (Ailín Vásquez, Jesús Ramos, Roberto Santaella)

.-Entrevista realizada a Abel Pérez Wilke. Cabudare, estado Lara. Venezuela, abril 2011.

.-Entrevista realizada a Daniel Perales. Fundación Jebe Negro. Caracas. Venezuela, agosto, 2010.