

13.2.- Xogo do pau galaico-portugués.

El juego del palo galaico-portugués es una actividad física a caballo entre un arte marcial y una danza/juego tradicional. Sus orígenes son inciertos, pero tiene relación con los ambientes rurales de Galicia y Portugal. En todas las labores del campo se usaban palos, como por ejemplo los campesinos con la azada y los pastores con el cayado. Además, el ambiente rural gallego era muy húmedo, los campos muy irregulares, llenos de canales de riego y siempre era necesario una vara para caminar por el campo, tantear el terreno o ir a cultivar en las fincas.

Además de estas necesidades cotidianas, tenemos que añadir factores como la autodefensa contra los animales o los bandoleros. Con todos estos factores mezclados, surgió esta especie de juego, baile tradicional o arte marcial de autodefensa, que ahora conocemos con el nombre de *xogo do pau* galaico-portugués.

Este arte marcial se practica con diferentes tamaños de vara dependiendo de la zona y estilos o modalidades. El tamaño más usado en el sur de Galicia está derivaba del tamaño del asta de diferentes herramientas del campo: una azada, guadaña, hoz de asta larga, etc. Los ancianos hablaban de 3,5 codos (1,54 m.), podemos establecer su tamaño de entre los 140 a 160cm. Normalmente esta vara se usaba con diámetros distintos entre las puntas, una más estrecha y la otra más gruesa, tal y como es un asta de azada. Esto, técnicamente tiene significado marcial, y el uso de la punta fina es diferente al de la punta gruesa.

Hay un interés creciente para recuperar este juego tradicional que incluye trabajos de autodefensa con el palo (combate), juegos de habilidades individuales, coreografías sociomotrices por parejas y grupos (*sarilhos*), situaciones de uno contra varios, etc. Es un juego marcial tradicional muy rico en técnicas y enfrentamientos diversos.

Su característica marcial más específica es la fluidez. *O xogo do pau* destaca por buscar siempre la fluidez de un movimiento a otro y el continuo juego con la distancia de guardia. El deslizamiento del agarre es característica propia *do xogo do pau*. Los movimientos se hacen fluidos por este deslizamiento constante de la mano del agarre, no por la fluidez conjunta del implemento. Lo mismo ocurre en la parte del combate, el deslizamiento de la mano consigue el cambio de guardia desconcertante y sorpresivo para el rival, ya que el cambio de guardia con deslizamientos de manos es más rápido que con movimientos del conjunto del cuerpo.

Muchos de sus movimientos imitan acciones típicas de las labores agrícolas, como aventar el grano o trillar el grano. Se conservan los nombres antiguos de muchas de estas técnicas semi/agrícolas de ataque y defensa: *enviesada, rebate, redonda, arrepiada, pontuada*, etc.

En el club Falcata estamos recuperando un estilo del sur de Galicia, o xogo do pau estilo Caride. Hemos recuperado varios sarilhos específicos, como el sarilho del 8 o el sarilho Caride. Varios golpes exclusivos de este estilo como: *a ruchada*, *o escornobois*, *a tea da araña*, etc. En este capítulo, mostraremos sólo alguna guardia general y técnica típica de *xogo do pau*.



Foto de la izquierda, guardia baja *do xogo do pau*. Foto de la derecha, guardia alta *do xogo do pau*.
Fotos del autor.



De izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.
Secuencia típica de *xogo do pau*. EL sujeto de la izquierda comienza con bloqueo de aventar el trigo (sus manos están separadas en el agarre), seguido desliza su mano izquierda hasta que se pega a la derecha en el momento de golpear con un golpe de arrepiada (manos juntas en el agarre). Desde ahí se repetiría la secuencia volviendo a bloquear y deslizando la mano izquierda de nuevo, separándola de la mano derecha. Fotos del autor.