

# 神戸市外国語大学 学術情報リポジトリ

## Juegos deportivos y emigración vasca : crítica de una educación física global

メタデータ	言語: spa 出版者: 公開日: 2017-12-22 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: Etxebeste Otegi, Joseba メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/2344">https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/2344</a>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



## Juegos deportivos y emigración vasca : crítica de una educación física global

Joseba Etxebeste Otegi  
Universidad del País Vasco (EHU-UPV)

*“Aquel que no viaja no conoce el valor de la humanidad”*

Proverbio bereber

### Historias de emigrantes

¡Qué tristes son las historias de inmigrantes! Apostada la vida a una sola carta los corazones se encogen nada más abandonar campos, arroyos, amigos y montañas. El viaje, siempre incierto y a veces atroz, se hace a pie, en barco, a la grupa de una mula o sobre las alas de un avión, y cuando se llega a destino se enfrentan a un desafío aún mayor: adaptarse a un nuevo mundo con las armas de sus viejas costumbres. La lengua que el viajero domina y que le permite comerciar, amar, compartir, pelearse, se vuelve inútil en un mar de vocablos indescifrables que parecen ladrar a la oreja del recién llegado. Los ropajes cosidos por manos artesanas en telares centenarios se presentan desfasados ante los nuevos vestidos de los bailes de salón. Los juegos, que llenaron numerosos momentos de ocio a generaciones de hombres y mujeres, son despreciados por la nueva sociedad que no comparte los modos de apostar ni la violencia de los gestos. Esa es la gran batalla a librar. Nadie está preparado para este choque tan brutal, nadie está dispuesto a la mutilación y al vacío. Las vidas de los inmigrantes son historias de corazones desgarrados por un desasosiego permanente. Son las crónicas de las personas que arrancaron sus raíces para vivir en un tiesto que no les permite ni sentirse bien donde están, ni volver al humus de sus cuencas. Es la experiencia del caminante que no pertenece a ninguna parte, es el sacrificio de una generación por el futuro de las venideras. Es la historia de la humanidad.

Dominique Laxalt era un joven vasco que allá por 1904 abandona su caserío natal en Liginaga-Astüe en Zuberoa (Soule) para hacer fortuna en el Nuevo Mundo. Hasta ese momento, él había sido uno más de los mozos de una comunidad de trescientos vecinos. Sus quehaceres no distaban mucho de los de sus antepasados en la Edad Media. Vivían

del campo y del ganado; comerciaban con los excedentes, muchas veces en un sistema de trueque; hablaban en antiguo idioma del euskara, muy anterior a la llegada de los romanos; temían a los dioses paganos del bosque, cuya diosa principal era Mari, y adoraban la luz del Evangelio; y la casa, que daba nombre a sus habitantes, era la unidad social por excelencia. Aquí convivían al menos tres generaciones: los señores de la casa, *etxeko jaun-andreak*, y los padres e hijos de estos, los antiguos y los futuros señores. La vida social, donde hombres y mujeres poseían un cierto equilibrio de poder, se estructuraba en una red de alianzas entre casas vinculadas por vecindad. Así, el pensamiento vasco dividía el mundo en dos grandes grupos; los de casa, *etxekoak*, es decir, los nuestros, los que tienen nuestros mismos intereses, y los de fuera, *kanpokoak*, aquellos que los tienen distintos y defienden los beneficios de otra casa. Desde niño, Dominique, se empapó de esa cultura y participó en los juegos que le eran propios. Aprendió a jugar a las canicas, a la peonza, a la cadena, a polis y cacos, a las cuatro esquinas, a cazar ranas, truchas y saltamontes, a mirar nidos, a balancearse en la vara de los carromatos con la ayuda de sus compañeros, a pelearse, al chormorro, y, por supuesto, a la pelota vasca. Compartían muchos juegos comunes con las niñas, como el escondite, aunque cada grupo también tenía los suyos propios. Los juegos de caza y pesca, que terminaban muchas veces con el maltrato animal, los juegos de peleas y los de competición eran más comunes entre los chicos, mientras que ellas se esforzaban más en los juegos con cancioncillas, como los de cuerda, palmas o rondas. Todo este mundo de tradiciones europeas embarca con el muchacho rumbo al lejano Oeste, camino a Nevada, y a medida que las grandes hélices le alejan de su costa natal el inmenso Atlántico ahoga cualquier posibilidad de vuelta atrás.

Acogido por la ya establecida comunidad vasca en el lugar, Dominique se inicia en el oficio de pastor de ovejas. Los vascos habían adaptado su tradición pirenaica a las grandes extensiones americanas, primero en Latinoamérica (Argentina, Uruguay, Chile...) para aplicarlas después, a partir de la fiebre del oro de 1849, en California (EE. UU.) y de ahí a los estados limítrofes. Las explotaciones ganaderas utilizaban los pastos que los estados abrían para un uso libre y gratuito, lo que se denominaba “open ranch” o rancho abierto, lo que permitía el mantenimiento de grandes rebaños de ovejas a un bajo coste. Los pastores, diseminados por el territorio y al mando de varios centenares de cabezas, tenían una existencia itinerante, en trashumancia permanente, y dependían de un “camp tender” o encargado del campamento para el suministro de víveres y material de supervivencia que los visitaba cada quince días. La vida de pastor era solitaria,

monótona y asilvestrada. El hombre, acompañado por perros, un fusil y un carromato tirado por mulas, se enfrentaba a una monotonía inusual. La intensa vida social a la que Dominique estaba acostumbrado en el País Vasco había desaparecido, la ayuda y dependencia vecinal eran un hermoso sueño que nunca más recuperaría. Lo único excitante que puede ocurrirle en las montañas, aparte de las pocas horas de conversación del “camp tender”, ponía en peligro su vida o la de sus ovejas. Los encuentros con coyotes, osos y “mountain lions” (leones de montaña o pumas) eran relativamente habituales, aunque lo peligroso consistía en coincidir en fuentes y riberas con los pastores de vacas, *cowboys*, en las guerras que se libraron por el control del agua y los pastos.

Con el tiempo, las lágrimas vertidas por los años de juventud perdidos entre las montañas de Sierra Nevada se secaron. El corazón endurecido de Dominique encuentra sosiego entre los brazos de Thérèse Alpetche con la que se casa. Thérèse regenta un “borderhouse”, un hotel vasco, refugio de los pastores y sus familias en Carson City, la capital del estado de Nevada. El hotel es el “hogar fuera del hogar” de los vascos y cumple además otras funciones de las propias del negocio de la restauración y el alojamiento. Actúa como agente social facilitador del vínculo entre la vida salvaje y marginal de los vascos de la montaña, llamados en los inicios “dirty black vascos” por su oficio de vagabundo, con las comunidades de pioneros asentados con anterioridad en esas tierras. Ayuda en la regularización de los permisos de residencia, en la redacción de contratos de compra venta o en cualquier requisito que necesite el uso del inglés. Thérèse se encarga también de la crianza y educación de su descendencia en las largas ausencias de pastoreo de Dominique. El objetivo es que sus hijos e hijas tengan los instrumentos necesarios para enfrentarse con éxito a la vida social en Nevada; es decir, que posean una socialización acorde con el mundo que les rodea y que se aleja drásticamente de la mentalidad pirenaica. Desde la infancia se acostumbran a convivir con los otros hijos de la ciudad, todos ellos inmigrantes polacos, escandinavos, chinos o rusos, y que al igual que los vascos van abandonando sus usos culturales propios para ir asumiendo un lenguaje común de convivencia. La escuela y el instituto son el corazón de esta socialización y homogenización. Se aprende a hablar, leer y escribir en inglés, las ciencias naturales y las matemáticas, los conocimientos técnicos, la historia y los usos y costumbres locales, y se apropian de los símbolos que unifican esta sociedad multiforme, la bandera de las barras y estrellas y el ejército. Los juegos también se diversifican y conocen otros extraños en el País Vasco: deportes como *football* americano, baloncesto, béisbol o boxeo, y entre otras opciones el *cheerleading* de las chicas (animadoras). Paul

y Robert, los primogénitos de los Laxalt, fueron buenos deportistas. Paul formó parte del equipo de baloncesto del Carson High School que ganó el campeonato del estado en 1938, y su hermano Robert llegó a boxear en el equipo de la universidad. La formación académica universitaria a los que orientó Thérèse a sus hijos da sus frutos, y los miembros de la familia pueden abordar una promoción social remarcable. El hijo mayor, Paul, fue gobernador (1967-1971) y senador (1974- 1987) del estado de Nevada y amigo personal del presidente Ronald Reagan; y Robert, un periodista y escritor de renombre, fue nominado varias veces al Premio Pulitzer. Su obra más conocida, *Sweet Promised Land* (1957), cuenta el viaje que hizo junto a su padre Dominique al País Vasco natal después de casi cincuenta años de ausencia. La conclusión más trágica y triste es que Dominique no pertenece más a esa cultura que idolatra, lo que le parte el corazón, ya se ha hecho uno con las orillas del lago Marlette de las montañas de Carson City en soledad con su ganado. Paul y Robert Laxalt, en tanto que miembros prominentes de la comunidad vasco-americana, alientan el reconocimiento y la aportación de esta comunidad de pastores vascos a lo que se llama la conquista del Oeste americano. Uno de sus mayores logros fue la organización del primer “Basque festival” en Reno-Sparks (Nevada) en 1959 donde se reúne a toda la dispersa emigración y se exhiben bailes y juegos tradicionales, así como se degustan los platos típicos del País Vasco. Este primer festival permitió la proliferación tanto de asociaciones para la difusión de la cultura, como de festividades que celebran la asimilación americana de la comunidad vasca. Dominique Laxalt muere a los 85 años de edad (1971) en Carson City, y la familia solicita que en vez de enviar flores al funeral se hagan donativos a las instituciones para el fomento de los estudios vascos. Obtenido el reconocimiento social en Estados Unidos, los vascos abordan el objetivo de mantener la herencia de sus antepasados en las nuevas generaciones a ambos lados del Atlántico.

### La génesis de una investigación compleja sobre la ludomotricidad vasca a ambos lados del Atlántico

La biografía de la familia Laxalt es la modélica historia de la transformación y adaptación de los miembros de la cultura vasca a la sociedad estadounidense. Es el éxito social basado en el esfuerzo y sacrificio de Dominique y Thérèse, la primera generación en pisar la tierra prometida. Otros compatriotas en cambio, que también hicieron fortuna, vuelven al País Vasco como “amerikanuak” y compran caseríos y tierras, y aumentan el deseo de los que ahí están por emigrar, a pesar de la difusión de relatos de dificultades y miserias. Los hay también, y muchos, que fracasan, que no consiguen llenarse el bolsillo

lo suficiente como para costearse el viaje y vivir de las rentas. Algunos de estos regresan cabizbajos, y los demás, los que ni siquiera tienen el valor de mostrarse tan pobres como se fueron ante sus antiguos vecinos, se quedan para siempre en América. De este modo, la cultura vasca se va desarrollando en dos contextos diferentes: por un lado, el europeo, entre el devenir histórico de Francia y España; y por el otro, el vasco-americano, dentro de las dinámicas sociopolíticas del Nuevo Mundo.

En el mundo globalizado en el que vivimos podemos fácilmente imaginar que la cultura vasca también se pueda construir fuera de los límites fronterizos del País Vasco; del mismo modo que la cultura argelina también pueda desarrollarse tanto en Chlef y Argel, como en París y Ámsterdam. La sociología y la antropología llevan años interesándose en el estudio de las comunidades de inmigrantes: los matrimonios mixtos, las dificultades escolares, el bienestar económico, o la promoción social han sido prolíficos temas. Se han estudiado también programas de integración social basadas en el deporte (boxeo, *rugby* o fútbol) en tanto que instrumento facilitador de la asimilación de los nuevos miembros. También existen estudios sobre el significado de los deportes de calle (*roller*, *skate*, *parkour*) en los jóvenes de la periferia de las grandes ciudades.

El proyecto que abordamos sobre el estudio de la cultura lúdica vasca a ambos lados del Atlántico es un trabajo amplio y complejo; ya que pretende elaborar una etnografía de los juegos deportivos en diferentes contextos culturales vinculados entre sí por un origen común. Esto nos permitiría comprender la función y el significado social de los juegos deportivos en el proceso de socialización, sobre todo en las comunidades emigrantes, en aquellas que abandonan una sociedad para integrarse en otra. El interés para la educación física es evidente, ya que toda educación pretende una socialización, una aceptación en sociedad, sin renunciar por ello a cambiar el mundo que nos rodea.

Conviene constatar que nuestra intención es la de elaborar una ludomotricidad; es decir, una etnografía de los juegos motores. En palabras de Parlebas, “la concepción y constatación según la cual los juegos están en consonancia con su cultura de origen, sobre todo en sus características de lógica interna que ilustran los valores y el simbolismo subyacente de esa cultura: relaciones de poder, rol de la violencia, imagen del hombre y de la mujer, formas de sociabilidad, contacto con la naturaleza...” (Parlebas, 1998). Se entiende por “cultura de origen”, no la cultura que originó de los juegos, sino en la que dichos juegos son jugados y practicados.

Al igual que “un viaje de diez mil leguas comienza siempre con un primer paso”, nuestra

investigación se inicia con un viaje a París allá por 1995 cuando bajo la dirección de Pierre Parlebas nos adentramos en el apasionante mundo de la Acción Motriz. El equipo de trabajo lo formamos, y lo seguimos haciendo, Clara Urdangarin Liebaert, mi mujer, y yo. Como el lector puede suponer nada de lo explicado hasta este momento rondaba por nuestra cabeza en aquellos días de aprendizaje. La idea que nos guiaba era mucho más humilde, pretendíamos estudiar la relación que pudiera existir entre los juegos deportivos y la socialización tradicional en el País Vasco, o lo que es lo mismo elaborar una etnomotricidad de los juegos deportivos de la infancia vasca. El trabajo finaliza en 2001, aunque seguimos trabajando en él hasta mediados del 2002.

Durante el año 2004 abordamos el proyecto estadounidense y nos establecemos en Nevada (EE. UU.) gracias al apoyo del Centro de Estudios Vascos (Centre for Basques Studies, CBS) de la Universidad de Reno dirigido por el antropólogo vasco Joseba Zulaika. Los primeros meses de adaptación y exploración nos permitieron adentrarnos tanto en la vida norteamericana corriente como en la dinámica de los vascos en América. De hecho, podemos afirmar que fue gracias a la aceptación en la comunidad vasco-americana que nuestra adaptación a la sociedad se pudo realizar con éxito. Era evidente que formar parte del CBS y del club vasco *Zazpiak-bat* facilitaba nuestra integración social. En aquel año, nuestros hijos de trece y nueve años, asisten a la escuela pública y conviven con la prole del americano medio, aprendiendo el lenguaje común de convivencia de la multiforme sociedad estadounidense. Pronto nos dimos cuenta de que estamos inmersos en un proceso de asimilación cultural que tenía muchos elementos comunes con los seguidos por los descendientes de aquellos pastores de ovejas que abandonaron las faldas del Pirineo. Dos agentes sociales se encontraban en interacción: por un lado, “el hogar lejos del hogar” centrado en las ayudas y el bienestar impulsados por el centro de estudios vascos y el *Zazpiak-bat dance club* y sus miembros, y por otro la sociedad estadounidense de convivencia común, lo que se ha denominado el “main stream” o corriente principal, representada principalmente por la escuela y su fuerza social aglutinadora. Decidimos orientar la investigación hacia estas vertientes subrayando la aportación de las actividades motrices a la socialización vasco-americana. La nueva ludomotricidad era una moneda de dos caras: por un lado estaba el estudio de las prácticas motrices de los vascos-americanos en sus asociaciones y festivales, principalmente las danzas; y por el otro, los juegos motores que se hacían en el instituto, sobre todo las clases de educación física y el fútbol americano.

En conclusión, esta etnografía de la emigración en Estados Unidos se construye a partir

de tres ludomotricidades diferentes: los juegos infantiles tradicionales del País Vasco de la primera generación de emigrantes, las danzas y juegos deportivos de la diáspora vasca en EE. UU., y las actividades motrices y los deportes de la escuela estadounidense.

### A la pata coja: juegos deportivos y socialización de la primera generación de emigrantes

Los vascos que atracan en las costas estadounidenses transportan con ellos su propia cultura inmaterial. Llevan las marcas de los hábitos corporales que vivieron en los juegos de su casa, caserío y pueblo natal. Es una cultura que comparten los que se van con los que se quedan, los que emigran y los que no. No hay diferencias entre el que decide hacer las Américas y el que se queda en su tierra; la primera socialización (familia, amigos, escuela, iglesia) es la misma en ambos casos. Estudiar la cultura inmaterial lúdica de la primera generación de emigrantes es conocer los juegos tradicionales infantiles del País Vasco, comprender los juegos en origen.

Para la obtención del corpus de juegos deportivos se utilizó una investigación anterior elaborada por el grupo etnógrafo Etniker Euskal Herria, que cumplía muy satisfactoriamente los requisitos de rigor y exhaustividad necesarios y que se publicó en 1994 con el título de *Juegos Infantiles en Vasconia*. La presentación de los juegos utilizada por los autores es generalista y para la clasificación se presentan criterios diversos: a veces de objetos (juegos de canicas, de palos, de chapas, de cromos...), otras veces de lógica externa (juegos de fiestas, con animales...), y en ocasiones descriptivas de las acciones de juego (juegos de persecución, de balanceo, de corros...). Se realiza un análisis de contenido del documento desde la perspectiva de la acción motriz y se identifican 863 juegos motores diferentes a los que se les pasó una ficha de análisis de la lógica interna y externa. De estos registros se obtienen los datos cuantitativos necesarios para un análisis estadístico clásico: frecuencias y diagramas de barras, tablas de contingencia y  $\chi^2$ , y análisis factoriales multivariantes.

Estudiemos dos ejemplos de análisis de este corpus de juegos: el champlón (lanzamiento individual de monedas contra un muro) y el escondite. En el champlón, cada jugador lanza una moneda contra un muro intentando que después de tocarlo quede lo más cerca posible de la pared. El juego termina cuándo todos han lanzado y vence el que tiene la moneda más cerca de la tapia, que gana toda la calderilla del suelo. Con respecto a la lógica interna, es un juego psicomotor (el lanzamiento individual de una moneda no



afecta el comportamiento de otro jugador), carece de incertidumbre espacial (la pared repele la moneda siempre del mismo modo), posee un sistema de competición excluyente (uno gana mientras los demás pierden), y se necesita de monedas, objeto de juego, para llevarlo a cabo. En relación a la lógica externa, diremos que es un juego de apuestas, el vencedor gana también las monedas lanzadas, se juega en los alrededores de una casa, los jugadores son chicos varones, y es un juego diario, no festivo, en el que los adultos ceden o regalan las monedas para un uso infantil.

Por otro lado, el juego del escondite tiene otras características de lógica interna y externa absolutamente diferentes. Es un juego sociomotor, uno atrapa y los demás se esconden, la acción de un jugador influye en el comportamiento de los demás, es necesaria una lectura espacial a la hora de desplazarse y de encontrar escondites, no existen ni vencedores ni vencidos, la competición es compartida, y tampoco requiere el uso de ningún objeto de juego. En la lógica externa se observan también algunas diferencias: se juega en los límites de las casas o en las inmediaciones de los bosques y es un juego neutro con respecto al género, es decir que los niños y las niñas pueden jugar juntos. En alguna característica coincide con el juego del champlón, ninguno de los dos es un juego de fiestas, como sería el caso de las carreras de sacos.

Se analizan de este modo los 863 juegos del corpus, y los resultados de lógica interna y externa se interpretan desde la cultura tradicional vasca con la pretensión de describir la función socializadora de los juegos motores. Con respecto a las características culturales de la motricidad vasca se puede afirmar que los juegos deportivos vascos tiene una fuerte presencia de espacios sin incertidumbre (82 % frente al 18 % con presencia de incertidumbre), de relaciones sociomotoras (81 % frente al 11 % de juegos psicomotores), y de objetos lúdicos (67 % frente al 33 % sin material lúdico) y que poseen un cierto equilibrio entre las competiciones compartidas y las excluyentes (un 55 % y un 45 % respectivamente). Este nivel de análisis de la motricidad es muy importante ya que determina el moldeamiento de la inteligencia, la toma de decisiones y la afectividad motriz, tanto personal como interindividual, para una cultura dada, en nuestro caso la vasca. Intentemos una interpretación cultural de los datos presentados.

Con respecto al espacio cultural vasco, podemos decir que la casa troncal, como dominio nodriza y protector, tiende a concentrar la vida de sus gentes en sus alrededores así como de sus juegos, que tendrán también el mismo valor de seguridad, ausencia de

incertidumbre, en sus reglas, como ocurre en el juego del champlón (82 % de juegos con incertidumbre espacial). Estas casas seguras se oponen a los bosques y al mar, lugares peligrosos y de riesgo, tanto por la incertidumbre espacial requerida para habitarlos o para jugar en ellos, como por los encuentros arriesgados que pueden acontecer. Estos miedos se materializan en dioses y brujas paganos en contraposición al espacio católico de la casa y la iglesia. Estos espacios salvajes, peligrosos y llenos de incertidumbre exigen una presencia ocasional a los miembros de la casa: caza, pesca, recolección o limpieza del bosque, reflejada también en el menor número de juegos realizados en ellos y en la lectura requerida del espacio, necesaria cuando existe incertidumbre informativa (18 % juegos con incertidumbre espacial como el escondite). De este modo, la construcción del espacio de la cultura vasca alrededor de la casa se encuentra en las características de los espacios de los juegos tradicionales: seguridad y concentración de las actividades alrededor del domicilio en oposición al riesgo y la periodicidad de la vida salvaje.

Por otro lado, la casa troncal vasca, además de ser un espacio, es un grupo doméstico que se identifica por su nombre. Los apellidos actuales son reflejo de esta antigua costumbre, y así el término “etxe” (casa), como Etxebeste el del autor, son muy populares. Esta identificación es también un modelo de actuación: los intereses del grupo doméstico, el beneficio de la casa, está siempre por encima del capricho de sus miembros. En este sentido, el matrimonio tradicional es concertado, para que las posibles posesiones del consorte o de su familia o sus propias características personales, repercutieran positivamente en la casa. Que el grupo es más importante que el individuo, quiere decir que las relaciones sociales son más determinantes en la vida de los vascos que el deseo individual. Los juegos tradicionales muestran también esta idea, en la que las relaciones sociométricas son más importantes que el talento individual psicomotor (80 % socio frente al 20 % psico); los juegos de escondite son más populares que los juegos del champlón.

Con respecto a la cultura material, la casa vasca posee una economía de subsistencia y autárquica; es decir, que se autoabastece y se basa en el ahorro, la reutilización y el reciclaje. La agricultura y la ganadería permiten llevar adelante la vida en la casa sin demasiados excedentes que intercambiar o vender, obtenidos mediante un gran esfuerzo de fuerza humana. El uso de utensilios rústicos se articula con la utilización de las manos desnudas. Esta limitación de recursos se observa también en los juegos, donde el material

lúdico es construido por los propios jugadores con los objetos desprovistos de utilidad para los adultos y que en algún modo pueden prescindir de ellos. Piedras, palos, frutos silvestres, huesos de frutas, cuerdas, bramantes, billetes de tranvía, alfileres de cabezas coloreadas, pequeñas monedas, trozos de cerámica de viejas vajillas rotas, y un sinfín de otros utensilios, como las monedas del champlón, que con una navaja y el saber hacer infantil se convierten en tirachinas, cromos, canicas y otros juguetes (67 % de los juegos poseen objetos lúdicos). Asimismo, los chicos y chicas juegan a juegos donde no es necesario un uso de materiales lúdicos, como en el juego del escondite (33 % no tiene objetos de juego). La cultura material de los vascos se refleja en los juegos tradicionales infantiles.

La cultura temporal de los vascos se divide en dos mundos: el tiempo con propósito y el tiempo sin propósito, o lo que es igual el tiempo causal y el tiempo cíclico. La causalidad se manifiesta en el uso del calendario de los santos o santoral (calendario solar) que es utilizado mediante proverbios y refranes para organizar la vida campesina. De este modo, por san Martín, 11 de noviembre, se mata el cerdo para el invierno, por san Blas, se siembra el ajo que se recoge por junio. La sabiduría popular del refranero organiza el mejor momento para hacer las cosas del campo y de la casa. Por otro lado, la vida espiritual de los vascos se organiza mediante un calendario cíclico, no causal sino estacionario, ordenado a partir del calendario lunar, al igual que el Ramadán musulmán, y que tiene en la Semana Santa su punto culminante. Este calendario es la representación simbólica del nacimiento, muerte, resurrección, ascensión y bajada del espíritu santo del Cristo Jesús. Para los católicos, los dos tiempos se equilibran, ya que ambos tienen un valor semejante, y que en las reglas benedictinas de los monasterios este equilibrio se manifiesta en su leyenda: “ora et labora”, reza y trabaja, tan necesarios para la vida de un buen cristiano. Los juegos tradicionales reflejan también esta realidad. Aquellos que poseen una competición excluyente se rigen por el principio de tiempo con propósito, es decir, que siguen el mecanismo causa-efecto. Lanzar la moneda lo más cerca del muro es lo que genera la victoria en el champlón; el efecto de ganar se consigue mediante un lanzamiento preciso, un acontecimiento genera otro que determina el vencedor y el perdedor del juego. El final está determinado por la regla, al igual que ocurre en los deportes modernos como el fútbol. Por otro lado, en la competición compartida no existe ningún mecanismo de finalización marcado por la regla, ya que se acaba gracias a un acontecimiento propio de la lógica externa. El juego del escondite se reinicia una y otra vez, sin un fin concreto, sin vencedores ni vencidos, sin causas ni efectos; solo el

cansancio, el final de la tarde, las ganas de merendar o cualquier otro acontecimiento marcan su término. El equilibrio entre los dos tipos de tiempos de juego (55 % competición compartida y 45 % excluyente) refleja la construcción temporal de la norma benedictina de la cultura católica vasca.

Si retomamos nuestros ejemplos del champlón y escondite, podemos afirmar que no forman parte de un mismo universo lúdico, difieren en todas sus características. El champlón es psicomotor, sin incertidumbre espacial, con objeto y de competición excluyente; mientras que el escondite, es sociomotor, con incertidumbre espacial, sin objeto lúdico y de competición compartida. El hecho de que la combinación de elementos de la lógica interna de los juegos tradicionales no se organice de un modo homogéneo, sugiere una interpretación más compleja que la presentada hasta el momento y requiere de un análisis estadístico multifactorial más arduo de las categorías analíticas a estudio. El estudio confirmó que las características de lógica interna del champlón, por un lado, y del escondite, por otro, formaban dos polos de organización del universo lúdico vasco. Es decir, que en la cultura tradicional vasca existen dos tipos diferentes de juegos, lo que la lengua vasca denomina bajo los términos de *joko* y *jolas*. El *joko*, es por definición un juego de competición con apuesta jugado principalmente por los hombres, por lo que podemos afirmar que las características de lógica interna del champlón, son las características de lógica interna del término *joko*. Por otro lado, si *jolas*, es una actividad en el que se juega por jugar, para compartir un momento de ocio en el que todo el mundo es bienvenido, tanto hombres como mujeres, el juego escondite es un juego tipo, por lo que las características de lógica interna son las propias de este término. Nuestra investigación permitió de este modo clasificar todos los juegos vascos en función de sus características y tendencias hacia el *joko* o el *jolas*, lo que permitió identificar un espacio intermedio, que no era ni *joko* ni *jolas*, que se denominó *jolas-joko*, propio de los juegos de cuerda de niñas. Estos tres ámbitos motores se vinculan con tres modelos de comportamiento cultural vinculados al género de las personas: el *joko* es el modelo de la defensa de los intereses de la casa regida por los hombres, del señor de la casa frente a los de fuera o *kanpokoak*, el *jolas* es el espacio mixto de convivencia común de los miembros de una casa, de los de casa o *etxeoak* y el *jolas-joko* el modelo de las mujeres gestionando las labores de la casa.

La conclusión general a la que llegamos es que los juegos son espejo de la cultura, y de este modo, el término cultural central de los vascos, *etxe* o casa, y los modelos de

comportamiento vinculados con ella, se encuentra en el centro de la organización y de las características de lógica interna y externa de los juegos tradicionales. Jugar a los juegos vascos permite socializarse en la cultura vasca. Dominique y Thèrese Laxalt desembarcan en Nevada con estos juegos y esta realidad social tatuada en el tuétano de sus huesos.

### Lucha de carneros: *American football* y socialización de los descendientes de los pastores vascos en EE. UU.

Resulta fácil imaginarse el conflicto entre la primera generación de emigrantes y su descendencia. Pocas cosas tienen que ser más hirientes que sentir a los tuyos despreciar las raíces, las costumbres, los deseos que te son tan propios. ¿Tienen los pastores que dejar a los hijos jugar a fútbol americano y que se comporten como si pelearan dos carneros en celo? ¿Tienen las hijas de las hosteleras que voltear y danzar con dos pompones alentando al equipo del instituto delante de un público indiferente? ¿Pueden unos padres negar el aprecio de los congéneres a sus hijos?

Thèrese Laxalt, que había salido del País Vasco a estudiar cocina en París, reflexionó sobre estas cuestiones y creyó que en Nevada los hijos e hijas tenían que hacer lo que se hacía en Nevada: estudiar e implicarse en la vida de la escuela y el instituto. De este modo, entre lanzamientos a canasta, tablas de multiplicar y conjugación irregular de los verbos en inglés, los Laxalt dejaron de seguir la estela de sus padres para transformarse en estadounidenses. La pregunta que nos plateamos como praxiólogos, etnógrafos y profesores de educación física es inmediata: ¿qué se aprende sobre la cultura en las clases de educación física y los deportes en Estados Unidos? O dicho de otro modo, ¿cuál es el modo en el que los deportes estadounidenses actúan sobre la subjetividad de los individuos para que adquieran los modos de comportamiento de la sociedad?

La ludomotricidad en los *high school* estadounidenses que estamos realizando es una etnomotricidad clásica. Partimos de una estancia de un año de duración en Reno (Nevada) para la realización del trabajo de campo; aunque ya habíamos realizado previamente otras estancias exploratorias y de adaptación en Estados Unidos. Kate Camino, hija de pastores vascos, que trabajaba en el Centro de estudios vascos y era directora del grupo de baile Zazpiak bat de Reno, fue nuestra mujer de confianza y nos abrió muchas puertas, tanto en el ludomotricidad en la comunidad vasco-americana, como en la del instituto estadounidense. Kate tenía un cuñado, Rollins Stalworth, que era

director y profesor de departamento de educación física y entrenador principal del equipo de fútbol americano del instituto R. Hug de Reno, y sin salirnos de las redes sociales de los descendientes de los primeros inmigrantes, pudimos observar cómo se jugaba al “american football” y se realizaban las clases de educación física en los institutos.

La organización educativa en un instituto estadounidense tiene ciertas diferencias con respecto a la educación en Europa. El alumnado tiene que completar una serie de requisitos, ciertos itinerarios académicos para poder graduarse, pero que escoge en función de sus intereses y capacidades el momento de aprender cada una de esas asignaturas semestrales. En la práctica no existen cursos académicos como en Europa, sino semestres en los que se pueden conseguir créditos, tres máximo, sabiendo que cada asignatura tiene una hora diaria y un valor académico de 0,5 créditos. De este modo, las asignaturas están ordenadas jerárquicamente en función de la dificultad, siendo requisito aprobar la más sencilla para poder optar a la siguiente. Las más difíciles se llaman “honors”, que define el nivel más alto de esa asignatura en el instituto. En educación física no existe “honors” como tal, pero ser miembro del equipo deportivo del instituto cumple esta función. Así, la educación física estadounidense tiende a una educación deportiva, ya que es el deporte la cumbre de las técnicas corporales requeridas y la educación física suele tender a enseñar las competencias deportivas mínimas.

La educación estadounidense impulsa un curriculum individual, donde cada alumno escoge en función de los requisitos y deseos los contenidos académicos. Hay que tener en cuenta que la organización escolar subraya todavía más un vínculo social débil: el grupo de alumnos se disuelve y se reconstruye en cada cambio horario y se desplaza a su siguiente aula, ya que son los profesores los que permanecen inamovibles en sus respectivas clases que actúan también de despacho. La ausencia de un espacio permanente para el alumnado hace que sea la taquilla del pasillo, donde ordena su material escolar, su verdadero rincón y refugio personal.

El alumnado que participa en los programas deportivos, tiende a encadenar temporadas de deportes diferentes, que duran más o menos un trimestre y no todo el curso como en Europa. Los muchachos suelen participar en *football*, baloncesto y béisbol y las muchachas en *soccer* o fútbol europeo, baloncesto y *softball*, que son los deportes más populares. Los requisitos que se solicitan a los estudiantes del instituto para participar en los equipos son muy exigentes. El *Interscholastic Athletic Program* contiene toda la

normativa referente a la “elegibility” del atleta-estudiante y es supervisado por el departamento de educación del condado de Washoe. Leer, rellenar y firmar el formulario, denominado *Athletic and Athletic Support Group Clearance Forms*, es el primer paso para poder participar en las actividades atléticas organizadas por el instituto y es válido para cualquier tipo de actividad deportiva. En el caso del *american football*, los candidatos han de firmar también un consentimiento informado de que la práctica de dicho deporte puede acarrear serios riesgos de lesión, parálisis o muerte. Su redacción en mayúsculas es un síntoma de la seriedad de la advertencia y de que el instituto declina toda responsabilidad en caso de accidente. La *eligibility* hace hincapié también en el nivel académico exigible al candidato para que pueda ser miembro del equipo del instituto. Todo jugador debe tener una media académica mínima de 2,0 puntos de 4,0, un 50 % de la puntuación máxima de media, y la ausencia de alguna “F”, la segunda peor calificación de entre siete posibles, en su expediente académico. Por otro lado, el estudiante no podrá consumir o poseer tabaco, drogas, ni alcohol; ni dentro, ni fuera de la escuela, actividad ilegal para menores. Cualquier falta de comportamiento supone la pérdida de la elegibilidad, temporal o definitiva en función de la gravedad, lo que le impide jugar en los campeonatos o participar en los entrenamientos. Los profesores y las autoridades del instituto controlan estos requisitos con muchísima seriedad y rigor, ya que hacerlo forma parte de los deberes laborales. Jugar en el equipo del *high school* no es un derecho, sino un privilegio que los atletas-estudiantes ganan con un comportamiento ejemplar en las aulas, el campo de juego y fuera de la escuela.

Lograr la *eligibility* solo es el primer paso para poder ser miembro del equipo y representar al instituto en el estadio, el pabellón o en la pista de atletismo; hay que ganarse un puesto entre los mejores del grupo. No es exagerado decir que un estudiante del equipo de *football* americano dedica como mínimo de cuatro horas de entrenamiento diarios: una hora de musculación en la sala de pesas, media hora de visionado de partidos, y entre dos horas y media y tres de entrenamiento en el campo de *football*. La competencia entre los jugadores es brutal, y aguantar el ritmo de entrenamientos sin perder la elegibilidad académica es todo un reto. Al talento natural de los muchachos hay que adicionar una voluntad de hierro que les permita soportar el duro entrenamiento.

En *football* americano, al igual que en otros deportes, la práctica consiste en la repetición sistemática y reiterada de unas jugadas definidas por los entrenadores donde cada jugador ejecuta su parte correspondiente; es decir, las técnicas corporales que particularmente

utiliza. Es necesario que los jugadores sean capaces de memorizar lo que se les pide y de ejecutarlo correctamente. De este modo, a partir de jugadas predefinidas ejecutadas correcta y machaconamente en los entrenamientos para todas las fases del juego (ataque, defensa y equipos espaciales), será posible replicarlas en el partido y así lograr la victoria. Este sencillo esquema de entrenamiento es posible ya que los deportes estadounidenses son una sucesión muy definida de situaciones de ataque y defensa. Es decir, que un equipo atacante puede prever con relativa seguridad los primeros cinco segundos de cualquier jugada; por lo que la función de la defensa es la de generar la máxima confusión posible para impedir una correcta ejecución de la jugada de ataque. Algunos entrenadores definen el *football* americano como “un juego de ajedrez con las ambulancias preparadas”; es decir, un juego que enfrenta dos equipos con gran violencia en el que los peones del tablero, los jugadores de campo, ejecutan lo que los entrenadores han preparado, que son los auténticos jugadores-estrategas de la partida.

En la cultura motriz estadounidense, los entrenamientos consisten en la reducción y repetición de las partes de las jugadas que el jugador ha de repetir en el terreno de juego el viernes noche, el día del partido. En un terreno de juego controlado, estable, sin posibilidades de cambio y cuadrulado como una regla métrica, el jugador carece de información espacial relevante a considerar, ni siquiera la distancia que el balón ha de avanzar para que el equipo mantenga la posesión o llegar a la *end zone* y lograr puntuar es significativa para el guerrero-peón. Lo que importa es la relación que los jugadores establecen entre sí, sobre todo los jugadores del mismo equipo donde el momento en el que cada jugador realiza su función es determinante. Los entrenamientos se dividen habilidades individuales y colectivas de ataque y defensa, actividades motrices preferentemente psicomotoras, duelos individuales y dos contra uno. Destaca el entrenamiento de las jugadas de ataque y defensa propias, elaboradas principalmente en cooperación o con una oposición de referencia más bien simbólica. Un entrenamiento es considerado bueno si al acabar los muchachos son capaces de realizar diez jugadas sin errores en una sincronizada danza sin oposición, que se denomina “perfect play”, jugada o juego perfecto. En este ambiente de ausencia de incertidumbre, el mayor problema consiste en conocer lo que el equipo contrario puede ejecutar para tener aún más posibilidades de éxito. El trabajo de reconocimiento de las jugadas del adversario es una función primordial del trabajo de los entrenadores y los jugadores han de memorizarlo para poder actuar con más referencias e información.



Es sorprendente, desde la perspectiva de la cultura mediterránea, el escaso margen de actuación y decisión del que dispone la juventud estadounidense en el ocio deportivo institucionalizado. Los deportes del instituto, de la universidad e incluso los deportes profesionales escasamente toleran la libertad de actuación y de decisión de los jugadores, salvo en el espectacular dominio del uno contra uno que es controlada, medida y recompensada por los entrenadores. En el instituto Hug de Reno, cada jugador es premiado tras cada partido por una serie de objetivos logrados propios de su función y por cada éxito se le entrega una pegatina con la representación de una garra de halcón, símbolo de la escuela, que el jugador pega en su casco para lucirlo con orgullo. Como las muescas en la culata de un pistolero, los jugadores de *football* americano contabilizan en el casco el recuerdo de los combates vencidos. De este modo, al igual que en una gran compañía multinacional honra al mejor empleado del día, del mes o del año; los jugadores con mayor número de recompensas se les otorga el premio al mejor jugador del partido o del campeonato. La comparación no es gratuita: el *football* americano es espejo de su cultura, lo que se aprende en los juegos sirve para la vida.

Cualquier emigrante que llegue a las costas, fronteras y aeropuertos estadounidenses tiene que cumplir una serie de requisitos, rellenando formularios y presentando documentos para asegurarse de que es “elegible” para poder entrar; es decir, que cumple todas las condiciones exigibles para poder vivir legalmente. Estas exigencias son habituales para cualquier país moderno, no debería de extrañarnos; del mismo modo que no nos asombra en exceso que un atleta-estudiante jugador de *football* deba rellenar una especie de ficha deportiva, incluso aceptando el riesgo de muerte. Lo particular de la cultura estadounidense es la generalización del principio de la “elegibilidad” y las condiciones en las que la tarea se realiza, una vez se es elegido. En cualquier puesto de trabajo, al igual que un jugador de *football*, el empleado conoce de antemano todo aquello que tiene que hacer con tal lujo de detalles que no hay lugar para la interpretación ni la improvisación. El único error que puede cometer es no seguir el procedimiento, el protocolo, asignado para cada situación laboral que recibe el nombre de “policy”. Lo exigible a un jugador de *football* es lo exigible a cualquier ciudadano estadounidense: cumplir con el deber asignado sin aplicar ningún criterio subjetivo, que será considerado como una excusa para no asumir individualmente el compromiso de la responsabilidad asumida.

Este principio de *policy* se desarrolla bajo otro concepto muy aceptado y difundido: el término de “skill”, difícilmente traducible por habilidad, y que resulta ser la técnica

aplicable en un momento determinado para poder ejecutar correctamente la tarea en cuestión. La escuela organiza todos sus aprendizajes para la adquisición de “skills”; la educación física para aprender “motor skills”, o “football skills”; el profesor de inglés para “writing, reading, o speaking skills”, del mismo modo que un empleado de supermercado es entrenado para que adquiera los “job skills”, habilidades laborales, necesarias para cumplir sus funciones sin emociones ni afectividad.

La sociedad estadounidense organiza su vida en común a partir de protocolos, reglamentos y leyes que han de ser comprendidas literalmente, sin lugar a la interpretación subjetiva. E. T. Hall describe este tipo de sociedades como de contexto pobre, “low context society”, que permiten que cualquier emigrante conozca perfectamente sus quehaceres como ciudadano en un tiempo muy breve. Es la integración social en el “main stream” o corriente principal, que permite que el sueño americano parezca alcanzable a todos los ciudadanos, independiente de su raza, cultura, religión u orientación sexual. El *football* en tanto que deporte americano común a todos, forma parte de los “main stream sport” y, de este modo, colabora en la socialización estadounidense de las nuevas generaciones.

El sueño americano de la promoción social se cimenta en el compromiso individual y se logra a través del aprendizaje constante de nuevos procedimientos, de duro trabajo competitivo y con la renuncia de la subjetividad. Paul y Robert Laxalt, los hijos de los emigrantes vascos, aprendieron en el instituto los skills o habilidades necesarias para triunfar en Estados Unidos; mientras, su padre, continuaba pastoreando ovejas en las faldas de la Sierra Nevada como si estuviera en las inmediaciones de su caserío natal.

### **Bailando jauzi bajo barras y estrellas: la vasquidad en Estados Unidos.**

Los esfuerzos de Thèrese y Dominique Laxalt en integrar a sus hijos e hijas en la sociedad estadounidense, en que se disuelvan en una nueva cultura de procedimientos sin subjetividad, en que aprendan a cumplir con su deber sin excusas, en que practiquen los deportes del instituto con dedicación y rigor; se complementan con otra realidad más íntima, con el mantenimiento de sus costumbres de origen, con el disfrute y preservación de la cultura de los vascos en el contexto familiar. Paul y los demás se habituaron al susurro del francés y al cacareo del euskara de las lenguas de sus padres, a cantar a ritmo de zortziko las antiguas canciones europeas, a bailar en círculos los jauzis a la voz de un reputado bailarín, a comer estofado de judías, cordero guisado y arroz con leche los días

de fiesta, a rezar por el papa de Roma, a mantener el corazón abierto a las noticias que venían del otro lado del océano, a vivir en un hogar vasco fuera del hogar. Construyeron en su prole la conciencia de que por muy integrados que estuvieran en el Nuevo Mundo, tenían unas raíces profundas que los ataban inquebrantablemente a un pueblo a 8.000 kilómetros de distancia: a ser estadounidenses sin dejar de ser vascos.

Kate Camino, la secretaria del centro de estudios vascos de la Universidad de Reno-Nevada, cuñada de Rollins Stallworth, el entrenador de football del High School Hug, era también la directora de grupo de baile del Club vasco Zazpiak bat de Reno. De su mano, al igual que los Laxalt hicieron con otros compatriotas, conocimos la comunidad vasco-americana en Reno. Los miembros más mayores del club son vascos y vascas de primera generación; es decir, nacidos en Europa, y la gran mayoría de los hombres se curtieron en labores de ovejeros sin perder la boina que les cubría. Los matrimonios mixtos entre vascos y miembros de otra comunidad no son muy numerosos en esta generación de recién llegados, pero la mezcolanza es mucho mayor, en cierto modo mayoritaria, entre sus hijos e hijas, en la segunda generación de los nacidos en Estados Unidos. Las lenguas europeas utilizadas por la cultura vasca europea (español, francés y euskara) son poco conocidas en el club y es el inglés la lengua vehicular habitual. Los oficios de los miembros se han diversificado, una vez desapareció el pastoreo extensivo de la primera generación. La religión católica es mayoritaria en la comunidad. Los vascos-americanos se agrupan con dos propósitos: manifestar el orgullo de sentirse miembros de una comunidad que colaboró en el nacimiento de esta nación americana, por un lado; y por otro, impulsar la difusión y mantenimiento de la cultura vasca entre los más jóvenes. En el caso de Reno, no es necesario tener parentesco vasco, sangre vasca en las venas, para unirse a las filas del club; requisito exigible en otras comunidades de otros estados, como en Boise (Idaho). En cualquier caso, el origen vasco de un ciudadano americano es una elección del propio sujeto, no depende de la sangre, aunque este muy ligada a ella. En el caso del censo de la población estadounidense se pregunta a la ciudadanía por el origen de procedencia de los antepasados, y cada ciudadano responde siguiendo sus propios criterios de afinidad subjetiva. El 0,2 % de los estadounidenses declaran ser vasco-americanos, unas 50.000 personas. Rollins Stallworth el entrenador de football se consideraba a sí mismo como afro-americano con un 60 % de su sangre africana, un 12,5 % irlandesa, nativo americana e inglesa, y un porcentaje menor de origen francés. Sus hijos e hijas en cambio tienen el 50 % de sangre vasca de su madre Margarite y solamente un 30 % de sangre afroamericana del padre. La identificación étnica de un sujeto es un asunto muy personal. La herencia es un concepto muy variable

y depende de las circunstancias personales para identificarse de un modo u otro.

En estas condiciones sociales, donde el aprendizaje de la cultura común estadounidense del *high school* abarca la mayoría de los quehaceres juveniles y la dedicación a la cultura de origen se circunscribe al tiempo de ocio y a la vida familiar, los clubes vascos se concentran en la organización de un calendario de festividades que viven intensamente y preparan con devoción. Un festival vasco en Estados Unidos tiene varios elementos permanentes. Primeramente un locutor que habla en euskara y en inglés animando y explicando a los asistentes los rasgos básicos de la cultura vasca. Hay también un espectáculo de bailes folclóricos y exhibiciones deportivas tradicionales llevadas a cabo por los miembros de la comunidad vasca. En estas fiestas el festín gastronómico es un elemento de primer orden con la presentación y venta de un menú vasco familiar que suele cocinarse a partir de tradiciones locales de los antiguos tiempos del pastoreo. Es también probable que exista alguna celebración eucarística católica. Un grupo de voluntarios comprometidos con la cultura vasca se encarga de llevar a cabo este proyecto. Uno de los ejes más importantes es el grupo de danzas folclóricas, que necesita de una directora, Kate Camino, un lugar de práctica, y un grupo de jóvenes dispuesto a aprender cómo bailar. Se reúnen semanalmente los miércoles de 6:30 a 8:30 de la noche, organizándose un primer grupo infantil y un segundo juvenil y adulto. Los miembros de mayor edad y conocimiento ayudan a la directora en la enseñanza de las danzas, siendo la función de esta decidir qué bailes presentar en los espectáculos. El sistema de enseñanza-aprendizaje se basa en la repetición parcelada de un modelo de baile facilitado por una adecuación del tempo, de la velocidad, a las dificultades de los danzantes. Los requisitos estéticos y técnicos son relativamente laxos, cualquiera que conozca el baile medianamente puede participar en las exhibiciones. Lo importante es que el club pueda seguir presentando un grupo de baile a la comunidad y que los más jóvenes puedan ir aprendiendo y mejorando. Lo importante es bailar, el cómo es secundario.

La práctica de deportes y juegos tradicionales vascos en los festivales tiene dos vertientes. Por un lado están los deportistas especializados: los cortadores de troncos, los levantadores de piedra y los pelotaris en las comunidades que poseen un frontón de pelota vasca. Suelen prepararse en pequeños grupos y carecen de rivales, por lo que lo principal no es la victoria o la derrota del candidato local, sino la exhibición deportiva en tanto que rasgo cultural. Por otro lado, están las actividades deportivas competitivas no especializadas: como la *soka-tira* y el transporte de *txingas* (*tir à la corde et transport de*

*bidons de lait*). La organización del festival suele cobrar por participar y el dinero recaudado se utiliza como premio, aunque en algunas ocasiones la propia organización propone un sustancioso premio para incentivar la participación y la intensidad del espectáculo. En ambos casos, el club vasco se inhibe de la preparación de los deportistas.

El estudio de la lógica interna y externa de las prácticas deportivas desarrolladas dentro de la comunidad vasca de Reno nos permite concluir que son preponderantemente cooperativas y realizadas por voluntarios benévolos, que se realizan en terrenos sin incertidumbre en el *downtown* de la ciudad, principalmente con competición compartida o con un valor competitivo escaso durante los fines de semana y utilizan tosco material de la cultura tradicional para las exhibiciones rodeados de objetos de consumo con decoraciones ligadas a los colores de las banderas vasca y estadounidense. A esta comunidad vasca de rasgos e intereses dispares le unifica el deseo consciente de mostrarse a los otros americanos en tanto que vascos, en celebrar a través de las fiestas sus raíces y su aportación como comunidad pionera en la construcción de Estados Unidos de América.

Las prácticas físicas de las comunidades vasco-americanas, principalmente los bailes folclóricos, presentan la alternativa de la herencia cultural y subjetiva del cuenco de ensalada estadounidense a la homogenización de la corriente principal del crisol de la fundición de las culturas: bailar nos hace vascos en América. Si el “main stream” es necesario para la socialización estadounidense, la herencia étnica, *heritage*, es opcional; y si la primera exige la ejecución de un protocolo sin emociones ni afectividad, la segunda supone la implicación subjetiva a la causa del mantenimiento de una comunidad en riesgo de desaparición y de anquilosamiento en unos rasgos escénicos escogidos por el contexto social estadounidense de la multiculturalidad.

Palabras clave: globalización deporte tradicional diáspora  
Estados Unidos