

LAS VOCES EN LOS JUEGOS DE BOLOS. VISIÓN SISTÉMICA Y CONTEXTUALIZADA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES.

VOICES IN BOWLING GAMES. A SYSTEMIC AND CONTEXTUALIZED APPROACH TO TRADITIONAL GAMES.

Pere Lavega Burgués
INEFC-Lleida (adscrito a la Universidad de Lleida)
plavega@inefc.udl.es

Fecha de recepción: 4 de Marzo de 2009.

Fecha de aceptación: 5 Julio de 2009.

Resumen

En esta investigación se realiza una aproximación etnomotriz de los bolos a partir del estudio de las voces más representativas de esta familia de juegos. A partir del modelo transversal elaborado por Lavega (1995) para estudiar los juegos tradicionales se realiza un análisis de contenido de las voces localizadas.

Los resultados confirman que las expresiones empleadas en los bolos se dirigen tanto a rasgos distintivos de la lógica interna de estos juegos como de su contexto sociocultural (lógica externa). Además se constata la importancia que tiene adoptar una visión sistémica cuando se trata de investigar los juegos tradicionales.

Este estudio confirma la coherencia y consistencia del modelo transversal diseñado para investigar los juegos tradicionales, a la vez que confirma la potencialidad de la praxiología motriz en el estudio sociocultural de los juegos tradicionales.

Palabras Clave: Juego tradicional, voces, praxiología motriz, lógica interna, lógica externa, etnomotricidad, modelo transversal

Abstract

This research describes an ethnomotor approach of skittles games taking into account the study of the most representative verbal expressions of these games. This study follows the cross model developed by Lavega (1995) to study traditional games.

The results confirm that the terms used in skittles games focus their attention to the internal logic of these games as well as their sociocultural context (external logic). Once again, the systemic approach is used to research traditional games.

This study confirms the coherence and consistency of the cross model designed to investigate traditional games. At the same time, it's shown the pertinence of motor praxiology discipline to study traditional games and the relationship with their sociocultural context.

Keywords: Traditional game, verbal expressions, motor Praxiology, internal logic, external logic, ethnomotricity, cross model

INTRODUCCIÓN

Los juegos tradicionales (jpt) en su condición de manifestaciones socioculturales disponen de unos rasgos característicos y singulares que les distinguen de otro tipo de prácticas motrices. Entre estos signos de identidad, es necesario destacar su estrecha relación con el contexto (época y lugar) en el que se realiza, su pluralidad motriz (diversidad de formas de jugarse) y su versatilidad cultural en cuanto a las múltiples condiciones, usos y costumbres que le acompañan.

Detrás de una mirada superficial, ante un grupo de personas que participan en un juego o deporte tradicional, aparece todo un universo contextualizado de mensajes y de signos simbólicos que justifican su práctica, sus funciones y el sentido cultural que le concede el entorno que lo acoge.

El estudio contextualizado de los "jpt" en su entorno cultural, atendiendo a su posible evolución o transformación a lo largo del tiempo (es decir, adoptando una visión diacrónica) se puede realizar a partir de un modelo transversal, pluridisciplinar, (Lavega, 1995) mediante el cual se tiene en cuenta la lógica interna y la lógica externa del juego, siguiendo las directrices correspondientes al paradigma sistémico-estructural. Mediante este planteamiento se propone identificar en todo juego tradicional, el sistema praxiológico, el sistema sociocultural y las influencias asimétricas que recibe dicho juego de las realidades del entorno local (cf. . Juliano, 1996, Gramsci, 1981, Luhman, 1997...).

En definitiva esta perspectiva corresponde a una visión etnomotriz (Parlebas, 1981,1999) de los juegos de bolos a partir del estudio de las voces más representativas de esta familia de juegos.

2. OBJETO DE ESTUDIO

Los bolos en su condición de juego y/o deporte tradicional (cf.Lavega, 1995^a) constituyen una de las familias más representativas del patrimonio lúdico del territorio español (cf. R. García Serrano, 1974, Lavega, 1995^a,1997^a,1998c), tanto por su extraordinaria presencia en las distintas Comunidades Autónomas españolas, siempre vinculada a condiciones de usos y costumbres bien singulares en cada contexto (pluralidad cultural), como por la gran cantidad de maneras distintas de jugarse (pluralidad motriz).

Sabiendo que todos los "jpt" incluyen un extraordinario repertorio de voces o términos lexicales, planteamos las siguientes hipótesis de partida:

1. Las expresiones lexicales son espléndidos referentes para captar buena parte de la dimensión simbólica, motriz y sociocultural de los juegos y deportes populares-tradicionales al referirse tanto a componentes internos (texto o lógica interna) como a componentes externos (contexto o lógica externa) y a otras realidades socioculturales del entorno con las que interactúan.
2. Aunque todos los componentes internos (texto, sistema praxiológico) y externos (contexto, sistema sociocultural) de los "jpt" son susceptibles de inspirar mensajes metafóricos, no todos proyectan en la misma proporción dicha dimensión simbólica.
3. Los componentes y realidades a las que hacen referencia las voces lexicales debieran entenderse como referentes imprescindibles para la realización de cualquier estudio contextualizado de los juegos "jpt".
4. El modelo transversal diseñado y expuesto en otras investigaciones, de ser un modelo integrador para el estudio contextualizado de los "jpt" debiera ver aludidos sus distintos componentes en la variedad que muestra el repertorio lexical del juego de bolos.

De poderse encontrar alguna relación de este trabajo con la respuesta satisfactoria de la hipótesis número 4, se reafirmaría la dimensión integradora y contextualizada del modelo elaborado para el estudio de los juegos tradicionales.

3. METODOLOGÍA

3.1 - Limitaciones metodológicas del Estudio

Las limitaciones del presente estudio las concretamos en los siguientes apartados:

- a) Dificultad para realizar un trabajo de campo en las distintas comunidades de España

El trabajo se ha realizado a partir de fuentes bibliográficas, ante la imposibilidad de desplazarnos a las zonas geográficas donde se han identificado algunos de los juegos de bolos representativos en España. Esta circunstancia nos limita a la hora de saber con exactitud si algunas voces tienen otro sentido sociocultural además del reflejado. Por este mismo motivo en algunos términos faltan los significados correspondientes a la lógica externa o a la lógica interna, sin embargo pensamos que la información encontrada es suficientemente reveladora como para tenerla en cuenta.

- b) Imposibilidad de localizar empíricamente todos los juegos de bolos practicados en España.

Sabiendo que son prácticas cuya transmisión se ha realizado fundamentalmente a través de la vía oral, es posible que en algunas localidades de España se juegue a bolos y no haya ningún testimonio escrito. Consecuentemente es probable que los juegos de bolos practicados en España incorporen un repertorio más amplio que las voces que en este estudio presentamos.

- c) Dificultad para localizar fuentes bibliográficas locales, de cada una de las regiones de España. No se ha podido acceder a todas las fuentes de consulta, diccionarios, de cada una de las comunidades autónomas a las que se ha hecho alusión debido a la limitación del tiempo en el que se ha hecho esta investigación y de la cantidad de información que se ha manejado.

3.2 - Estrategias Metodológicas

A pesar de las limitaciones anteriormente apuntadas, las voces y significados localizados creemos que son suficientemente representativas para el estudio planteado. Entre las diferentes estrategias metodológicas que se han seguido para compensar las limitaciones de partida destacamos los siguientes aspectos:

. Consulta de diferentes diccionarios como el etimológico de Corominas, María Moliner, Autoridades, R.A.E. y Larousse, así como otros diccionarios regionales, catalán, aragonés y vasco-navarro fundamentalmente.¹

. Revisión de los distintos reglamentos de juego. Este apartado nos ha permitido localizar con mayores garantías la relación de muchos de los términos con el significado sociocultural y praxiológico asociados.

. En términos generales la distinción de los componentes del juego en cuanto a sus aspectos internos –lógica interna (texto)- y a sus aspectos socioculturales –lógica externa (contexto)-, se ha llevado a cabo a partir del modelo transversal mencionado anteriormente (P.Lavega,1995). Este planteamiento supone hacer uso del paradigma sistémico estructural por el cual, por un lado el juego se asocia a un sistema praxiológico (cf. Parlebas, 19981), constituido por diferentes componentes internos. Paralelamente las condiciones en las que se presentan los “jpt” se asocian a un sistema sociocultural integrado por otro tipo de componentes.

Además, también se tienen en consideración diferentes realidades socioculturales del entorno que ejercen influencias sobre el juego.

Por lo tanto, partiendo de este modelo, se ha procedido a realizar un análisis de contenido de los significados de cada uno de los términos con la intención de ordenarlos atendiendo a los distintos componentes identificados en el mencionado modelo.

4. LA DIMENSIÓN SIMBÓLICA DE LOS JUEGOS DE BOLOS DESDE UNA PERSPECTIVA PRAXIOLÓGICA (LA LÓGICA INTERNA).

En este apartado se pretende mostrar aquellas principales referencias que hemos encontrado en torno a los distintos componentes del juego, en su dimensión praxica. Es decir, a partir de entender el juego tradicional como un sistema praxiológico (Parlebas, 1981), vamos a fijarnos en como se encuentran aludidos los distintos componentes de este sistema: Este sistema está constituido por los siguientes componentes:

- Espacio (delimitación, subzonas, ...)
- Imperativos Temporales (inicio-fin; unidades temporales; sistema puntuación...)
- Jugadores (interacción motriz, roles...)
- Objetos extracorporales (características y forma de manipular el material...)

4.1 ESPACIO

En el juego de bolos encontramos varios grupos de términos referidos al espacio de juego. Entre todas estas expresiones se aprecia una alusión clara a distintos subespacios entre los cuales destacamos las voces referidas a dos subespacios principales:

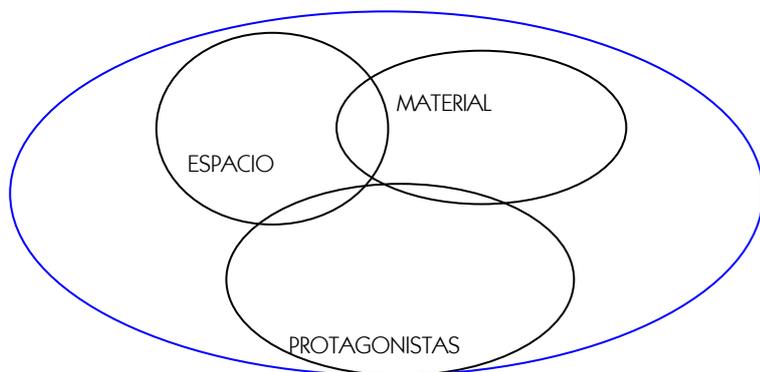
¹ A modo de ejemplo también destacamos las siguientes fuentes de consulta Alcover Moll (1983), Andolz, R. (1977), Araguez, Ch (1989), Aranzadi (1917) Bataller Calderón (1979) Braun (1984), Corominas (1954 i 1980), Covarrubias (1987), Diccionario de las Autoridades (1990), Fernández de Gamboa (1979), García de Diego (1954) García Serrano (1974), Gracia Vicien (1991), Gran Enciclopedia Aragonesa (1980), Gran Enciclopedia Asturiana (1981), Gran Enciclopedia Catalana (1986), Gran Enciclopedia de Andalucía (1979), Gran Enciclopedia de Madrid, Castilla La Mancha (1982), Gran Enciclopedia de la Región de Murcia (1992), Gran Enciclopedia Extremeña (1989), Gran Enciclopedia Gallega (1974), Gran Enciclopedia Navarra (1990), La Gran Enciclopedia Vasca (1974), Karag (1958), Moliner (1990), Real Academia Española (1994), Tardieu (1960), Tremaud (1964)...

- Zona donde se plantan los bolos : **castro, parra, pato...**

- Zona desde donde se lanzan las mazas: **birla a copas, cases, mano, pas de tiro, pate, punto de birle**

Del uso de estas dos zonas se evidencian los dos roles principales de muchos de los juegos de bolos: el tirador y el plantador. De ahí que no nos sorprenda la abundancia de términos encontrados.

Estas voces indican una primera alusión a las dos subzonas mencionadas pero también referidas a su relación con otros componentes del sistema praxiológico como el material (acondicionamiento, lanzamiento de las mazas...) y a los protagonistas (roles...). Esta circunstancia reafirma la condición sistémica y el orden lógico interno que se ha apuntado en anteriores trabajos (Lavega, 1995^a, 1995b, 1996, 1997^a, 1997b, 1997c).



Al mismo tiempo, también interpretamos que este repertorio tan plural de voces confirma el proceso de deportivización por el cual muchos juegos tradicionales como los bolos se convierten en deporte, situación que implica acondicionar “domesticar” el terreno de juego, detallando mucho más sus distintos subespacios. Pensemos que en antes de este proceso de deportivización se podía jugar en cualquier sitio, flexibilizando constantemente las reglas de juego de este componente.

4.2 IMPERATIVOS TEMPORALES

El factor temporal de los juegos de bolos es substancial, ya que en un juego en el que los participantes compiten actuando en distintas fases del juego sin interferir al resto de jugadores, la comparación de sus intervenciones en referentes temporales resulta sensiblemente importante. Se trata fundamentalmente de situaciones correspondientes a una comotricidad alterna.

En un estudio anterior ya demostrábamos (Lavega, 1995^a, 1997c) la gran variedad de juegos de bolos que distinguen diversas unidades temporales en su estructura práxica. De ahí que no nos deba sorprender que observemos algunos términos correspondientes a este apartado por ejemplo **mano o birla** ; e incluso a determinadas formas de jugar realizadas “ocasionalmente” por los protagonistas por ejemplo **hacer vaca** o **hacer faja**.

Conviene saber que algunos juegos son el resultado de la combinación de diversas fases o manos del juego, circunstancia que favorece una gran variedad de términos: **campana sorda, meleneta, manganeta, monada, monadeta, mudo, muda, urelleta, prendrese'n...**

En algunos juegos se enfatiza algún momento extraordinario de la partida, denominándola con alguna expresión característica: **baile del cangrejo, monico**.

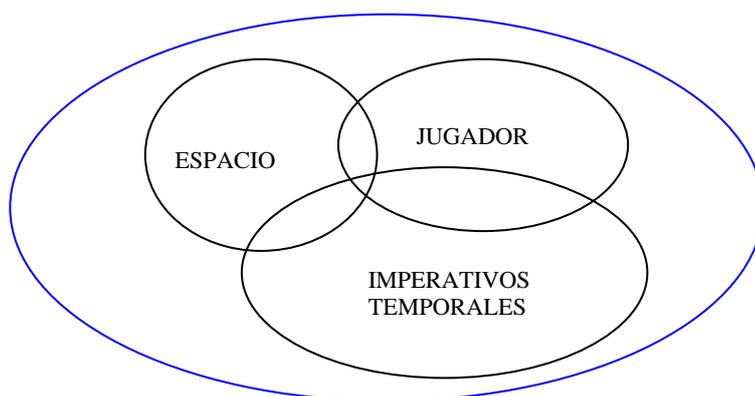
El sistema de puntuación, necesario para saber quien gana o pierde la partida se ve representado por distintas alusiones que remiten a alguna acción característica como por ejemplo **bolo amo o pasión**.

4.3 PROTAGONISTAS

El apartado de jugadores ofrece un amplio abanico de voces. En primer lugar encontramos algunos términos referidos a la condición general de jugador de bolos (**birtaire, bittaire, bolari,...**).

También se introducen expresiones que se dirigen a destacar alguno de los roles o funciones destacadas en muchos juegos de bolos, entre estos destacamos el grupo de palabras generadas en torno al **plantador (pinador, armador...)** persona que además a menudo era el dueño y encargado del juego. La neutralidad de esta función de plantador origina otros términos como "**hombre bueno**".

Tan sólo se ha encontrado un término que se refiere al último jugador que interviene en la realización de las acciones: **porra**, aspecto nos relaciona el componente imperativo temporal con el de jugador (rol).



Por último indicar que con la deportivación de muchas modalidades del juego de bolos se introduce la presencia del árbitro. Esta figura se ve reforzada con expresiones como **bolos arrestados** y **zurriego**. A pesar que no forma parte de la lógica interna creemos conveniente acentuar tal constancia lexical del proceso de deportivización.

4.4 Objetos Extracorporales

Observamos que el material es el componente interno del juego que mayor repertorio de voces genera. Pensemos, a modo de ejemplo, que no es de extrañar que el juego se conozca por el nombre del material (juego de bolos). Tengamos también en cuenta que los objetos extracorporales son el componente más versátil y plural en cuanto a formas, colores, tamaños, pesos... por lo que proyecta una gran carga simbólica de significados.

Entre los grupos de términos identificados destacamos los referidos a las dos piezas principales: **bolo** y **maza** (pieza arrojadiza). Sin embargo, son los objetos que se plantan los que originan mayor número de voces (57), ya que hemos encontrado 13 correspondientes al objeto arrojadizo.

Con relación a las voces que nos remiten a los bolos distinguimos 3 principales apartados:

4.4.1. Términos que se refieren a los bolos en general: **bila, bile, birla, bitla, bolo, palistroc, quilho, txirlo...**

4.4.2. Voces que enfatizan la atención en alguna pieza extraordinaria del juego.

En algunos juegos se quiere resaltar la presencia y utilización de algunas piezas extraordinarias, ello se consigue variando su morfología, las piezas de más valor acostumbran a estar más trabajadas (**rey, reina, birla abuela**), diferenciando su tamaño del resto de los bolos, unas veces aumentándolo (**bolo macho, huevo, minca, padre**) y otras disminuyéndolo (**biche, bolinche, chiquito, mingo, picuda, cura**).

Vemos también cómo esta condición extraordinaria se enfatiza colocando dichas piezas en una posición claramente diferenciada del resto de los objetos, en el centro de una disposición circular, **huevo**; en uno de los extremos, **cinco, cincón** o incluso alejado del resto de las piezas, **bolo palma, bolo de emboque**, generalmente cuando su tamaño es inferior al de los demás.

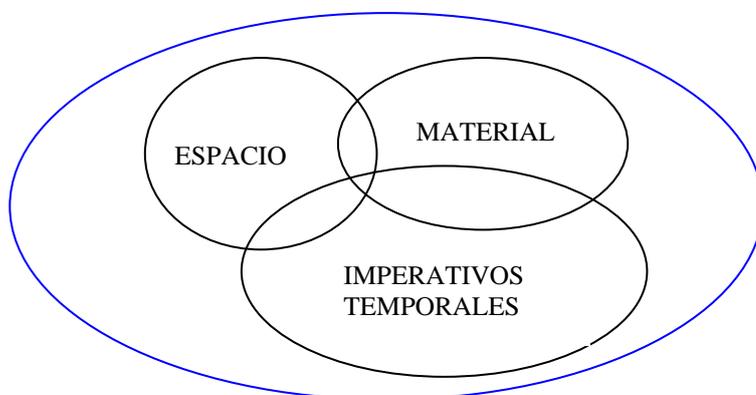
Además en algunos casos esta condición especial se acentúa mediante un sistema de puntuación extraordinaria asociada a estas piezas, circunstancia que propicia algunos términos como **cinco, cincón, cinquilla**.

4.4.3. Términos referidos a la disposición de estas piezas, una vez se les ha contactado con el objeto arrojadizo.

Entre estas expresiones destacamos los siguientes grupos:

- a) Las que se refieren al hecho de hacer caer todas las piezas. **billón, bolinchada, hacer leña, culos...**
- b) Las correspondientes a la máxima jugada: **hacer bitlla, fetes** (hechas).
- c) Las que corresponden a la jugada que consiste en derribar los bolos de la fila del centro. En el juego de seis bolos: **calle, alforjas, argados, corralot, portales**.
- d) Por último destacar la expresión **capella** (capilla), usado en los juegos de seis bolos, cuando quedan tres de ellos dispuestos en forma de triángulo. "*La capella: no et fies d'ella*" (la capilla: no te fies de ella, indicado por la incertidumbre del resultado de las acciones que se realicen cuando los bolos quedan en esta disposición).

Una vez más se acentúa la condición sistémica de los componentes del juego, al relacionar los objetos que se manipulan (material) con el espacio y el imperativo temporal (sistema de puntuación).



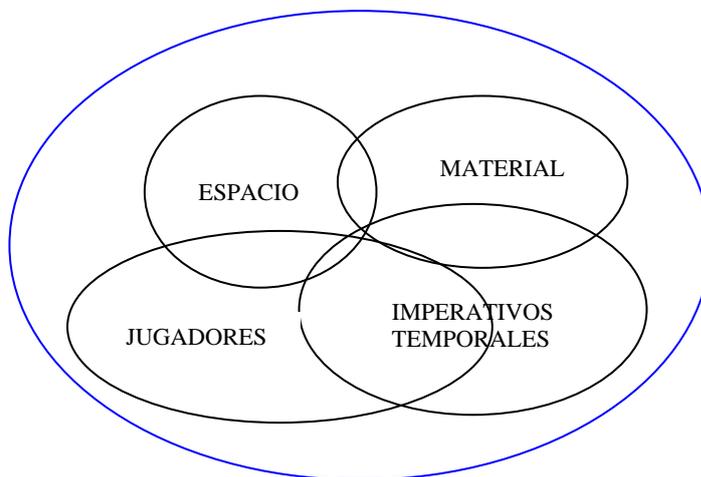
4.5 LA ACCIÓN MOTRIZ COMO PROPIEDAD EMERGENTE DEL SISTEMA

El carácter sistémico de los componentes internos del juego origina que tras entrar en interacción, el sistema juego posibilite la realización de determinadas acciones motrices, entendiéndose que estas acciones son el resultado emergente de la combinación sistémica de todos los componentes internos.

Esta parte importante de todo juego también se ve aludida por las voces encontradas. Entre estos términos destacamos la distinción de tres grupos de voces, atendiendo a las características de las acciones:

- 4.5.1 Voces que hacen referencia a la manera de disponer los bolos: **armar, plantar, pinar, sentar** (espacio-material)
- 4.5.2 Voces correspondientes al lanzamiento de los objetos arrojadizos (material) y aquí observamos que se usan seis criterios:
 1. Forma de lanzar: **rebesazo, a rueda brazo, garrot, segar**.
 2. Secuencia temporal del lanzamiento (volver a lanzar), **birlar, birllear, rebatir**.
 3. Acciones de lanzamiento incorrectos.
 - . Lanzamiento corto, **chorra**.
 - . Lanzamiento que no entra por una zona indicada, **cinca**.
 - Lanzamiento en el cual no se contacta con ningún bolo, **labrar**.

4. Manera característica de lanzar: **hacer el billot la guerra** (lanzar muy fuerte sobre los bolos) **trochamonte** (lanzar muy alto).
5. Acciones referidas a la máxima puntuación o de mayor éxito: **hacer bitlla, feta** (hecha), **hacer ou**.
6. El último grupo haría alusión a acciones relativas a la interacción entre jugadores: **casar**.



4.6 MODALIDADES DE JUEGOS DE BOLOS

Por último indicar que las expresiones lexicales también van referidas a distinguir la denominación de determinados juegos de bolos. Dichas modalidades reciben tal distinción en función de los siguientes criterios:

- La manera en cómo se dispone el material, **pasabolo losa, pasabolo tablón**
- La modalidad del lanzamiento, **garrot, cachete, rueda brazo**
- El tamaño del material, **bolillo**.

En esta ocasión se confirma la alusión a los componentes internos del espacio, manipulación y tamaño del material.

Una vez constatada la pluralidad motriz (práctica) asociada al juego de bolos tal y como intuíamos al principio de este texto, vamos a tratar de poner de manifiesto la riqueza cultural de estos juegos siguiendo la misma estrategia metodológica.

5. LA DIMENSIÓN SIMBÓLICA DE LOS JUEGOS DE BOLOS DESDE UNA PERSPECTIVA SOCIOCULTURAL (LÓGICA EXTERNA).

El juego de bolos entendido como un constante diálogo metafórico expresado en acciones motrices trasladada momentáneamente a sus protagonistas a una atmósfera distendida, lúdica y placentera en la que es fácil encontrar signos de la vinculación de este juego con su entorno sociocultural.

Los protagonistas además de jugar hablan, identifican jugadas o piezas y dan nombre a todo aquello que consideran digno o necesario de ser mencionado en el juego de bolos. Sabiendo que en cada contexto (lugar o época) el juego ha estado acompañado de circunstancias, condiciones e influencias singulares, las expresiones lexicales también van a ser una vez más muestra clara de esta dispersión cultural, pero al mismo tiempo nos van a descubrir la extraordinaria conexión del juego con su entorno más local.

Las voces que introducen los protagonistas del juego nos muestran la dimensión más poética y seguramente simbólica de la cultura bolística. Más que encontrar tecnicismos y términos muy rebuscados se observan voces que nos remiten a la cotidianidad cultural más sencilla y simple de sus actores.

En este apartado analizaremos los términos que nos remiten a las condiciones en las cuales se protagonizan los juegos de bolos, entendiendo esta práctica como un sistema sociocultural constituido por los siguientes componentes (Lavega, 1995^a; ver figura 1 de este texto):

- Localizaciones espaciales (zonas de la localidad...)
- Emplazamientos temporales (época o momento de juego)
- Protagonistas (género, edad...)
- Material (objetos que se utilizan para jugar...)
- Apuesta o motivo del desafío

5.1 LOCALIZACIONES ESPACIALES

Observamos que los términos que se utilizan se refieren a diferentes emplazamientos característicos de cualquier localidad rural. Por ejemplo: la calle, la esquina o extremo de una casa o calle (**cantón**), el pasillo de una casa (**carrejo**), lugares cubiertos (**portales**) o de paso el **pinar** como zona de pinos, **cocina, corral** y **poza**.

Otra consideración a tener en cuenta es la alusión al proceso de deportivización de los juegos de bolos, por el cual se precisa del acondicionamiento de una zona de la localidad para jugar. Esta circunstancia facilita la aparición de términos referidos a tales locales, como es el caso de la voz **bolera**,

5.2 PROTAGONISTAS

En el apartado de protagonistas, los términos expresan una gran variedad de personajes conocidos y cotidianos de la vida social de cualquier colectivo de personas.

Entre los distintos grupos de personajes resaltamos los siguientes:

- Personajes referidos a un núcleo familiar: **birla abuela, bolo padre**.
- Personajes que destacan por alguna característica concreta: **hombre bueno, miquis** (jocoso), **mudo/a**, mentiroso (**bolero**), hablador o con pico acentuado (**picuda**), confundido, feo (**mico**), **chiquito o chiguito** (pequeña).
- Personajes relativos a la actividad laboral: **bolo amo, bolo macho, plantador, pinador, peón, baratero**.
- Personajes del ámbito religioso: **bolo cura, bolo padre**.
- Personajes del ámbito político o bélico-militar: **birla reina, bolo rey, bolo peón, bolos arrestados**

También identificamos un grupo de voces relacionadas con alguna parte del cuerpo de los protagonistas: **cara, culo**, manga (**manganeta**), pelo (**meleneta**), oreja (**oreleta**), palma (**bolo palma**), boca (**bolo emboque**).

5.3 EMPLAZAMIENTOS TEMPORALES

En este apartado indicar que tan sólo se ha localizado un término referido a la **mano**, entendida coloquialmente como ocasión u oportunidad en el sentido cotidiano.

5.4 MATERIAL

Al igual que se observaba en la lógica interna, en el ámbito sociocultural los objetos materiales son el componente que mayor cantidad de términos propicia. A pesar de la variedad de voces se deduce una clara alusión a objetos o materiales que han tenido un verdadero protagonismo en el juego.

Desde este punto de vista destacamos :

- El uso de múltiples objetos de madera: **bara, palo, garrote, bastón (birla, bile, billa, billarda, billarde, billart, birla, garrot, tac, tascó, truc, porra, tablón)**,

- También la utilización de otros materiales como por ejemplo huesecillos o tabas

(bolo, birlo)

- Objetos de hierro (**tiradera, campana**),

- Piedras o losas (**pasabolo losa**).

5.5 APUESTA

En este apartado, a pesar de que se podían apostar diferentes objetos preciados, todos los términos se refieren al uso de dinero. Entre estos términos destacamos:

- Juntar dinero (**armar**)
- Pagar dinero (**bitllar**)
- Porción de dinero (**barato o cinco**)
- Perdonar lo apostado (**excuse**).

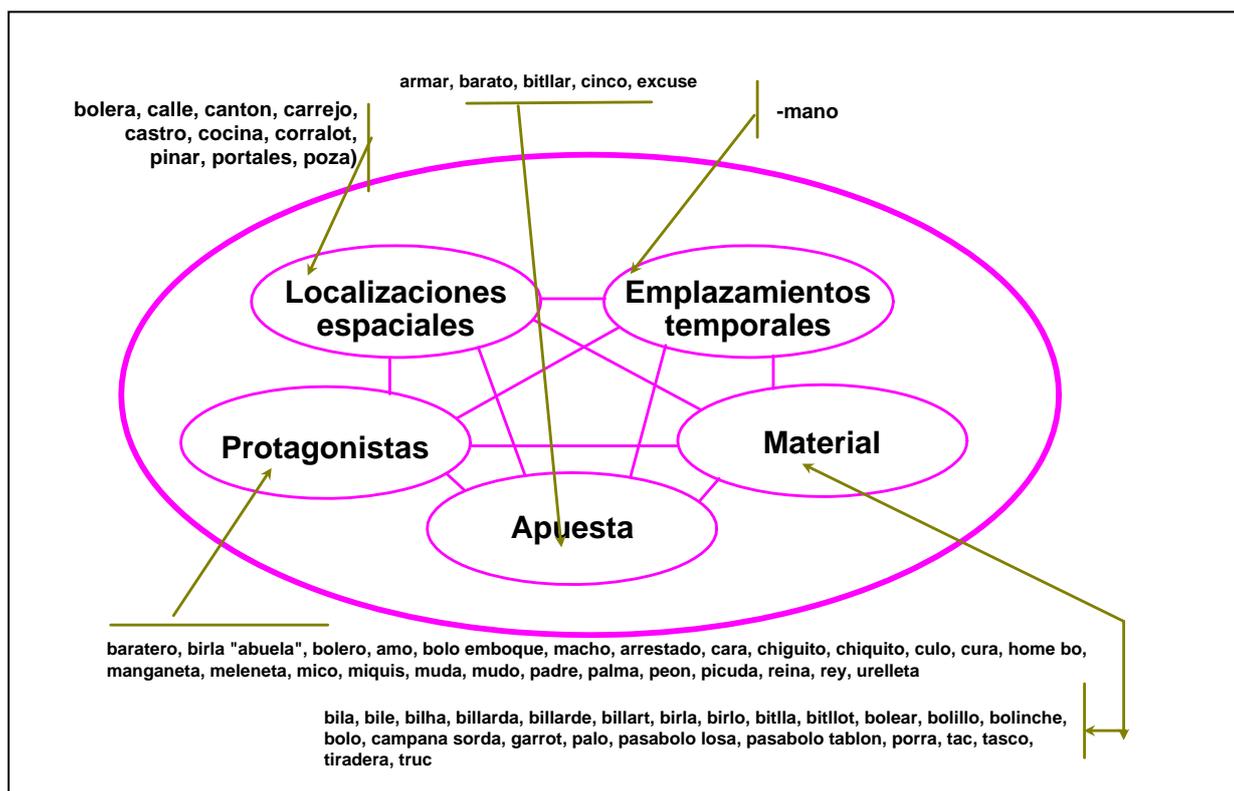


Fig. 1. Voces asociadas al juego de bolos entendido como sistema sociocultural

5.6 VOCES REFERIDAS A REALIDADES SOCIOCULTURALES DEL ENTORNO

En este apartado hemos ordenado los términos que se refieren a aspectos del entorno que considerados como realidades socioculturales proyectan un flujo de influencias o relaciones con el juego popular-tradicional, a las cuales éste debe adaptarse y responder.

Por no hacer una alusión directa a los componentes internos o externos del juego, sino a otras consideraciones del entorno, pensamos que los términos de este apartado son los que más evidencian la dimensión simbólica del juego de bolos (Lavega, 1997^a)

Entre estos apartados diferenciamos las siguientes realidades:

- Actividades laborales
- Ámbito bélico-militar
- Actividades domésticas
- Religión o aspectos mágico-religiosos (erótico-sexuales)

También hemos creído oportuno incluir un apartado referido a voces relacionadas con el reino animal.

5.6.1 ACTIVIDADES LABORALES

Las voces correspondientes al apartado de oficios o actividades laborales, nos remiten a tres apartados principales:

- a) *Voces referidas a oficios o personajes propios de alguna actividad laboral:* **plantador**, **peón**, **armador**, propietario (**bolo amo**, **bolo macho**)
- b) *Términos referidos a objetos característicos de alguna actividad laboral:* cestos de mimbre que se colocan a ambos lados del lomo de ciertos animales como el caballo, burro...(**argados**), instrumentos de madera para clavar maderos o estacas (**maza**), clavo grande para arrastrar maderas (**tiradera**).
- c) *Acciones propias de algún oficio:* añadir trozos de leña a la carbonera (**bitlar**), disponer, fraguar o formar alguna cosa (**armar**), cortar la parte alta de alguna planta (**segar**), colocar un ladrillo o viga (**sentar**)...

La presencia de estas voces nos orientan a reafirmar la consideración expresada en otros trabajos por la cual planteamos que muchos de los juegos populares-tradicionales se inspiran en sus inicios en actividades correspondientes al trabajo diario.

5.6.2 ÁMBITO BÉLICO MILITAR

Encontramos algunas voces lexicales relacionadas con el ámbito bélico-militar, que han servido para inspirar algunos de los términos de juegos de bolos. En este apartado aparecen términos relativos a figuras o personajes militares como **rey**, **reina** (soberanos), **peón** (soldado de a pie).

Otras locuciones se refieren a un arma característica, **maza** (arma antigua) y también a la utilización de éstas como, proveer armas (**armar**), matar de un golpe (**birlar**, **birlear**), **hacer el bitlot la guerra**.

También observamos que algunos de estos emplazamientos tienen una connotación lúdica, tal es el caso de **castro**, zona fortificada usada por el ejército o **cantón**, esquina o extremo de un castillo o fortaleza.

5.6.3 ACTIVIDADES DOMÉSTICAS

Destacamos una gran variedad de términos, todos ellos referidos a objetos o actividades propias de entornos rurales.

- a) *Objetos característicos:* **alforjas**, **argados** (talego), **billarda** (palo rollizo), **bitlla**

(cantidad de hilo enrollada en la lanzadera), **chorra** (trozo de tierra sin labrar), **cortezo** (cantero o corteza de pan), **mazo** (útil para golpear), **tascó** (cura o calza), **garrojo** (raspa de maíz), **parra** (planta de vid), **biche** (frutos no maduros), **sentar** (colocar una viga), **birla a copas** (copas), **garró** (jamón), **manilla** (pulsera).

- b) *Actividades propias de entornos rurales:* **bitlar** (añadir trozos de leña al horno), **enhomar** (meter objeto en el horno), **hacer leña** (recoger leña), **labrar** (cultivar la tierra), **segar** (cortar plantas).

c) Voces relacionadas con aquellos animales muy habituales en el entorno rural: **cangrejo, vaca, gallina (huevo), pato, mirlo/a.**

5.6.4 RELIGIÓN O ELEMENTOS MÁGICO-RELIGIOSOS

Destacamos el grupo de términos referidos a *personajes religiosos*: **bolo padre, bolo cura.**

En este apartado también se localizan *términos que aluden al mal o al diablo* como: **diabla, bolos son diablos, pato** (hechizo), **bicha** (derivado de bicho, bestia).

Igualmente en el ámbito religioso destacamos el término campana (**campana sorda**), capilla (**capella**) y **casar**.

Dentro de este apartado hemos creído oportuno dedicar una *segunda categoría* para referirnos a **aquellas connotaciones erótico-sexuales** que a menudo se han asociado a creencias mágicas o culturales que refuerzan la dimensión simbólica de estos términos.

En primer lugar observamos algunas voces con alguna vinculación al órgano sexual masculino como: **bicha, boluca, cache, carraca, carrejo, cinco, chiguito, chorra, diabla, huevo, mazo, megollo, micha, miche, minca, minga, mingo, muda, panojuca, pinca, pirujo, poya.**

También queremos significar que algunos autores como Álvarez de Gamboa, indican el mismo significado de otros términos que el lenguaje dialectal evidencian este carácter erótico sexual del juego: **mico, picuda, garrojo, cangrejo.**

Tengamos en cuenta que la forma y tamaño de los bolos fácilmente se asocia con determinadas connotaciones fálicas, e incluso con múltiples leyendas relacionadas a personajes tan mágicos como las brujas, que se servían de dicho juego para predecir alguna de las dudas que se les planteaba.

En general, observamos que todo este grupo de voces nos confirma esa relación tan directa que existe entre los juegos populares-tradicionales, en este caso los juegos de bolos localizados en España y el contexto sociocultural que los acoge. Circunstancia que reafirma la necesidad de defender una visión contextualizada de estas prácticas en el entorno en las cuales se protagonizan y llegan a ser verdaderamente representativas.

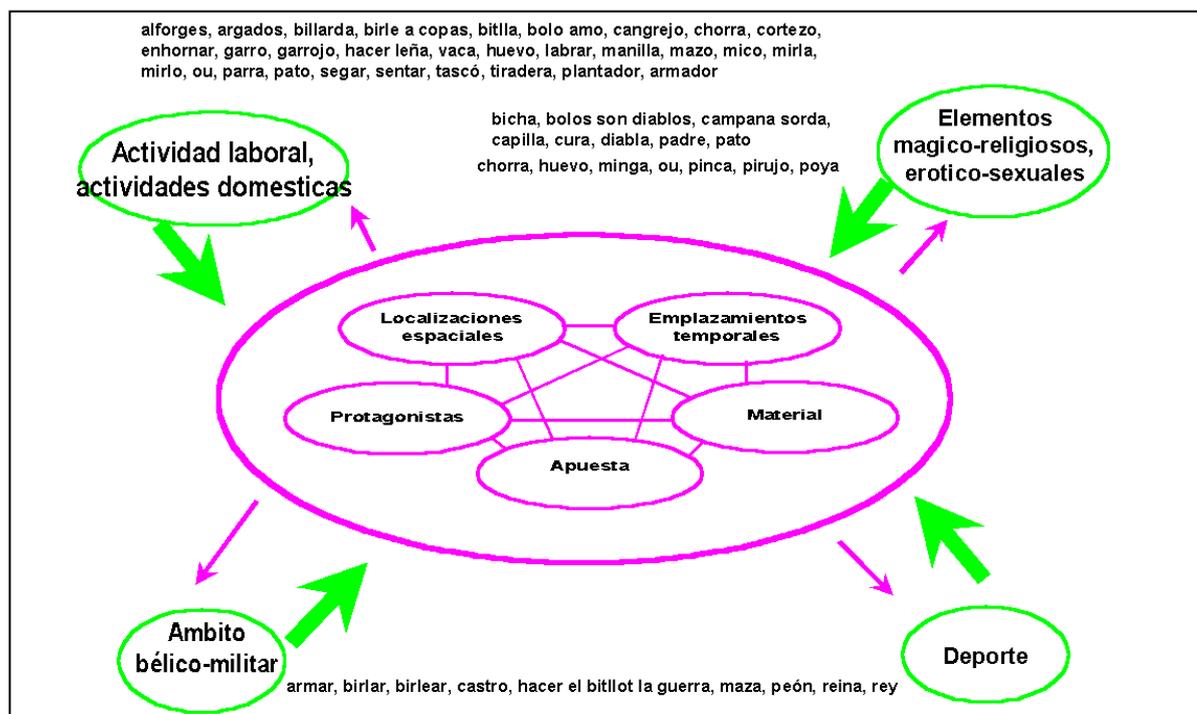


Fig 2. Voces asociadas al contexto del juego de bolos (realidades socioculturales)

6. DISCUSIÓN

En este apartado se aportan algunas observaciones referidas a las hipótesis de las cuales se partía en los inicios del trabajo, a la vez que también queremos apuntar algunas ideas o reflexiones que se deducen de la presente investigación.

Hipótesis 1. Las expresiones lexicales son espléndidos referentes para captar buena parte de la dimensión simbólica de los juegos y deportes populares-tradicionales al referirse tanto a componentes praxiológicos (texto) como a componentes socioculturales (contexto) y a otras realidades socioculturales del entorno con las que interactúan.

El conjunto de voces identificadas nos remite a aquellos rasgos distintivos de la lógica interna y lógica externa de los juegos y deportes populares-tradicionales. Por este motivo resulta fácil encontrar voces referidas tanto al texto (lógica interna), como al contexto (condiciones socioculturales) y al propio entorno de las realidades socioculturales con las que interactúan (lógica externa).

Hipótesis 2. Aunque todos los componentes praxiológicos (texto) y socioculturales (contexto) de los "jpt" son susceptibles de proyectar mensajes metafóricos, no todos proyectan en la misma proporción dicha dimensión simbólica.

El estudio realizado nos permite comprobar como todos los componentes de los sistemas praxiológico (interno) y sociocultural (externo) nos proyectan gran multitud de voces. Sin embargo, destacamos la dimensión simbólica tanto del componente praxiológico -objetos extracorporales- como del constituyente sociocultural - material- por la pluralidad de locuciones que inspiran.

También destacamos en la lógica interna el gran número de voces asociadas al componente jugadores, fundamentalmente referido a los distintos roles o funciones de juego que originan las diversas modalidades del juego de bolos. En este apartado, los imperativos temporales también proyectan gran cantidad de términos, debido a que muchas de las modalidades de juegos de bolos se estructuran a partir de una división del juego en múltiples fases o unidades temporales.

En cuanto al sistema sociocultural también merecen una especial atención las voces asociadas a los diversos grupos de protagonistas, los cuales nos remiten a personajes muy habituales del entorno cotidiano o incluso a segmentos corporales.

Por lo tanto, aunque no se da en todos los componentes observamos una cierta correspondencia entre la dimensión metafórica de los componentes del sistema praxiológico y sus correspondientes constituyentes en el sistema sociocultural (objetos extracorporales- material; imperativos temporales-localizaciones temporales; jugador-protagonistas).

Hipótesis 3. Los componentes y realidades a las que hacen referencia las voces lexicales debieran entenderse como referentes imprescindibles para la realización de cualquier estudio contextualizado de los juegos "jpt".

A pesar de que en otros estudios hemos tratado de demostrar la necesidad de seguir un análisis e interpretación contextualizados de los juegos, pensamos que la presente investigación nos permiten reforzar dicha visión contextualizada, ya que las voces continuamente nos remiten tanto a constituyentes del sistema praxiológico como del ámbito sociocultural y a las realidades del entorno circundante.

Creemos que de este modo queda reflejado el carácter esencial y pertinente de todos los componentes abordados para cualquier estudio o aplicación que pretenda partir de un planteamiento integrador y contextualizado.

Hipótesis 4. El modelo transversal diseñado y expuesto en otras investigaciones, de ser un modelo verdaderamente integrador para el estudio contextualizado de los "jpt" debiera ver aludidos sus distintos componentes en la variedad que muestra el repertorio lexical del juego de bolos.

Aunque en otras ocasiones se ha justificado el carácter integrador y transversal del modelo diseñado para el estudio contextualizado de los juegos y deportes populares-tradicionales, pensamos que con el presente trabajo se reafirma dicha condición "ecológica" del modelo ya que en términos generales, todos los componentes constituyentes de dicho modelo se han visto aludidos por las voces encontradas en los juegos de bolos localizados en España.

Además creemos que de algún modo ha quedado reflejada la condición intrasistémica fundamentalmente de los constituyentes del sistema praxiológico, ya que en la mayoría de los apartados, las voces nos remiten a la relación interactiva de varios componentes. En este sentido, los términos nos orientan hacia esa consideración de la acción motriz como resultado o propiedad emergente del sistema, ya que las locuciones encontradas para este apartado nos manifiestan que se inspiran a partir de la relación sistémica entre todos los constituyentes.

7. CONSIDERACIONES FINALES

7.1 El proceso de deportivización de los juegos populares-tradicionales

Los juegos populares-tradicionales bajo la condición de manifestación cultural, se muestran activos en el transcurso del tiempo. Por este motivo, como ya se ha indicado en otras investigaciones, suelen sufrir diversos tipos de transformaciones.

Una de los procesos de transformación más extraordinarios es la conversión de muchas de estos juegos en deporte, circunstancia que se ve reflejada en una parte importante del repertorio lexical que les acompaña.

Esta dimensión de las voces de los juegos se justifica desde el momento en el que la deportivización exige el acondicionamiento tanto de los componentes internos del juego (para poder comparar los resultados y establecer categorías, campeonatos, competiciones...) como en las condiciones externas (acondicionamiento de locales, calendarios, ...).

Por todo ello, podemos indicar que el estudio de las voces asociadas a los juegos de bolos confirma la presencia de este proceso de deportivización bolística.

7.2 La dimensión simbólica de los juegos populares-tradicionales

Por último indicar, que la condición metafórica o simbólica de este tipo de prácticas, que a menudo se resalta, se confirma claramente en el análisis del repertorio lexical investigado.

La información encontrada es suficientemente representativa como para pensar que una buena parte de la carga simbólica de los "jot" se encuentra localizada en las expresiones, que de un modo informal e incluso espontáneo se han ido inspirando en el contexto lúdico de estas manifestaciones.

Aunque es necesario ser prudente y precavido al estudiar el significado etnomotor de las voces de los juegos tradicionales, el presente estudio confirma la coherencia que plantean los fundamentos de la praxiología motriz y su relación con la cultura, cuando se trata de investigar los juegos tradicionales en relación al entorno sociocultural que les acoge.

7. BIBLIOGRAFÍA

BRAUN TRUEBA, J.(1984) *Bolos y cultura. Aportación al origen y desarrollo de los bolos de Cantabria*. Santander: Artes Gráficas Resma.

BRAUN TRUEBA, J. (1990) "El juego tradicional y popular en Trasmiera: El pasabolo-losa a ruedabrazo". En *Cuadernos de Trasmiera II*. Diputación Regional de Cantabria. Ayuntamiento de Santoña.

CARO, R.(1978) *Días Lúdicos o Geniales*. Volumen I i II. Edición, Estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etienvre. Espasa Calpe. Madrid. Edición original 1884

COROMINAS, J. (1991) *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispánico*. Madrid: Gredos.

DICCIONARIO DE LAS AUTORIDADES (1990) Madrid: Gredos (Edición Original 1726)

ETNIKER EUSKALERRIA (1993) *Juegos infantiles en Vasconia*. Eusko Jaurilaritza, Derio (Vizcaya).

FERNÁNDEZ DE GAMBOA, A. (1978) *Los bolos en España*. Gijón: Banco Unión.

LA GRAN ENCICLOPEDIA VASCA. (1974) Bilbao: La gran enciclopedia Vasca.

LAVEGA, P (1995a) *Del joc a l'esport. El joc de bitlles al Pla d'Urgell (Lleida)*. Tesis doctoral Universidad de Barcelona. Versión microfichada.

LAVEGA, P. (1995b)- "Metodologia Transversal per l'Estudi dels Jocs Populars-Tradicionals: Visió Etnoludopràctica de l'espai (Sociocultural i Praxiològic) en el joc de bitlles al Pla d'Urgell (Lleida)". Libro de Actas 2º Congreso de Ciencias del Deporte, la Educación Física y la Recreación. INEFC-Lleida, 19-20-21 de Octubre de 1995. Pág.69-82 (Volumen I).

LAVEGA, P (1997a) *La liturgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida: Pagès editors

LAVEGA, P; ROVIRA, G (1997b) 'Estrategias metodológicas para el estudio de los juegos tradicionales.' *3º Congreso en Ciències de l'activitat física, l'esport i la recreació*. INEFC-Lleida. Libro de actas En versión interactiva C.D.

LAVEGA, P (1997c) *Estudio de la lógica interna de los juegos de bolos practicados en España*. Investigación becada por el INEFC-Lleida. Inédita

LAVEGA, P (1998a) *La dimensión simbólica de los juegos y deportes populares-tradicionales a partir de sus voces lexicales.El juego de bolos*. Investigación becada por el INEFC-Lleida. Inédita.

LAVEGA P (1998b) " Les jeux et sports traditionnels en Espagne" a Barreau & Jaouen *Les jeux populaires, eclipse et renaissance*. Morlaix (France):Confederation FALSAB.

LAVEGA, P (1998c) *Estudio de la lógica interna de los juegos de bolos practicados en España*. Investigación becada por el INEFC-Lleida. Inédita

LAVEGA, P ; OLASO, S. (1999) *1000 juegos y deportes populares-tradicionales. La tradición jugada*.Barcelona: Paidotribo.

MAESTRO, F. (1996) *Del Tajo a la Replaceta. Juegos y divertimentos del Aragón rural*. Zaragoza: Ediciones 94.

MAISONNEUVE & LAROSE. (1994) *Les français jouent aux quilles (des "quilles au bâton" au bowling)*. París. Musée national des arts et traditions populaires.

MOLINER, Mª.(1990) *Diccionario de uso del español*. Madrid: Gredos.

PARLEBAS, P. (1977) "Activités physiques et éducation motrice" en *Dossier EPS núm 4* Selección de artículos.

PARLEBAS, P. (1999) *Jeux, Sports et Sociétés. Léxique praxéologie motrice*. París: INSEP.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (1994) *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Espasa Calpe.