

Del juego al deporte de bitlles en Cataluña: visión contextualizada



Pere **Lavega Burgués***

En este texto se muestra un modelo teórico que se sirve de la praxiología motriz y de la etnografía para investigar desde un punto de vista contextualizado los juegos tradicionales. Este modelo teórico se ha aplicado al estudio del proceso de deportificación del juego de apuesta de bitlles practicado en Cataluña en su conversión en deporte tradicional.

Palabras Clave: Bitlles. Juego tradicional. Deportificación. Praxiología motriz. Etnografía.

Joko tradizionalak testuinguruan kokaturiko ikuspegi batetik ikertzearen, praxiología motrizaz eta etnografiaz baliatzen den eredu teoriko bat erakusten da testu honetan. Eredu teoriko hori Katalunian jokatzen den "bitlles" apustu jokia kirol tradizionala bihurtzeko prozesuari aplikatu zaio.

Giltza-Hitzak: Bitlles. Joko tradizionala. Kirol bihurtzea. Praxiología motriz. Etnografía.

Dans ce texte, on montre un modèle théorique qui utilise la praxiologie motrice et l'ethnographie pour étudier les jeux traditionnels d'un point de vue contextualisé. Ce modèle théorique a été appliqué à l'étude du processus de sportification du jeu de pari de bitlles pratiqué en Catalogne comme sport traditionnel.

Mots Clé : Bitlles. Jeu traditionnel. Sportification. Praxiologie motrice. Ethnographie.

* INEF Cataluña. Complejo Caparrella s/n. 25192 Lleida.

INTRODUCCIÓN

A principios de los años 90 se inició la línea de investigación en torno al proceso de deportificación de los juegos tradicionales, centrandó la atención en un juego de bolos practicado en las tierras ilerdenses, conocido con el nombre de *bitlles*.

El proceso de transformación de un juego en deporte en el ámbito de los juegos tradicionales ha sido tema de estudio de autores tan relevantes como Elias y Dunning (1992) o During (1984). Sin embargo las aportaciones de estos autores responden fundamentalmente a cuestiones de carácter histórico o sociológico y no les preocupa estudiar la naturaleza de las propiedades internas de los juegos.

Hasta el momento de iniciar esta línea de investigación, en el año 1992 no había antecedentes en el estudio pluridisciplinario o transversal de este proceso de conversión de un juego tradicional en deporte, por ello se optó por diseñar un modelo teórico en el cual fundamentar el trabajo empírico.

Dada la formación del autor en el ámbito de las prácticas motrices, en su condición de licenciado en educación física, se estimó necesario apoyarse en los fundamentos de la ciencia de la acción motriz o praxiología motriz. Entre los primeros estudios que centran la atención sobre los juegos tradicionales a luz de la praxiología motriz o ciencia de la acción motriz cabe destacar las aportaciones de Parlebas (1990, 2001). Esta disciplina aporta el concepto de etnomotricidad referido al

campo y naturaleza de las prácticas motrices, consideradas desde el punto de vista de su relación con la cultura y el medio social en los que se han desarrollado (Parlebas, 2001:227).

Tomando como punto de partida estas aportaciones, se inició una investigación “etnomotriz” del juego de bitlles, con el propósito de desvelar las propiedades de la lógica interna de ese juego y su relación con el contexto cultural local. El modelo de estudio diseñado se servía de la praxiología motriz y de la etnografía para abordar el estudio contextualizado del proceso de deportificación del juego de bitlles.

Posteriormente, a los inicios de esta línea de investigación han ido apareciendo otros estudios en torno al análisis contextualizado de los juegos y deportes tradicionales. Parlebas (1998), creador de la ciencia de la acción motriz, investiga la cultura lúdica del siglo XVII estudiando los juegos infantiles surgidos a partir de la obra de Jacques Stella; posteriormente el mismo autor (2000a, 2000b, 2000c, 2000d) aporta algunas reflexiones tan brillantes como eruditas en relación a los juegos y los deportes, a los denominados *juegos transculturales* y al proceso irresistible de mundialización del juego convertido en deporte. En el terreno de la complementariedad disciplinaria aplicada a los juegos tradicionales y a otras prácticas motrices cabe destacar entre otras las investigaciones siguientes: Bordes, (2000) estudia los juegos deportivos de calle en Francia; Castro (2001) realiza un estudio etnográfico y praxiológico del juego de la pina en las Islas Canarias; Etxebeste (2001) analiza los juegos tradicionales como ele-

mentos de socialización tradicional de los niños del País Vasco; Vargas (2003) investiga tres prácticas motrices: el aeróbic, el surf de nieve y el tenis, mediante una comparación intercultural entre practicantes de París y Barcelona; Bortoleto (2004) estudia la lógica interna de la gimnasia artística masculina, al mismo tiempo que realiza un estudio etnográfico en un gimnasio de alto rendimiento de este deporte. Finalmente Urdangarin (2009) realiza una etnografía del “Zazpiak bat group of dancers” de Reno, Nevada (EEUU), estudiando el proceso de socialización de los jóvenes vascos bailarines de ese Estado.

Todas estas brillantes aportaciones justifican la potencialidad de investigar a partir de un enfoque trasdisciplinario, en el cual la praxiología motriz ocupa un lugar privilegiado en el estudio de los juegos tradicionales.

1. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

1.1. Diseño

El estudio contextualizado o *etnomotor* del proceso de deportificación del juego de bitlles ha seguido las siguientes directrices metodológicas:

Desde un punto de vista epistemológico el juego tradicional se concibe como un sistema asociado a la noción de sistema praxiológico (Lagardera y Lavega, 2003) cuando el propósito es desvelar los rasgos distintivos de la lógica interna de este juego y como sistema sociocultural cuando la visión es externa a esta disciplina y se consideran aspectos correspondientes al contexto cultural del juego.

El enfoque que se sigue es eminentemente cualitativo, ecológico, ya que los datos que se obtienen son descriptivos, narrativos del juego y de su contexto cultural y por tanto no recomienda realizar planteamientos propios de otros enfoques, en los que se indican hipótesis de partida, control del grupo o grupos de participantes (“muestra”), tratamientos estadísticos... Por lo tanto, la metodología es cualitativa en la manera de acceder a la información, en el registro y posteriormente en el análisis de los datos y en la interpretación de los resultados.

1.2. Dimensiones y variables o indicadores

El marco teórico ha permitido identificar aquellos apartados (dimensiones) con sus correspondientes ámbitos (variables o indicadores) que tras someterse a un estudio sistémico han posibilitado desvelar las propiedades del juego de *bitlles* en distintas etapas de su proceso de transformación en deporte.

Este sistema praxiológico se puede asociar a una microsociedad o a un laboratorio de relaciones sociales expresadas mediante acciones motrices. El concepto de lógica interna permite comprender ese conjunto de relaciones que establece cualquier jugador con los otros protagonistas (ya sea para colaborar, oponerse...),

con el espacio (manera de ocupar y usar el terreno de juego), con el material (forma de manipular los objetos) y con el tiempo (manera de iniciar y finalizar la partida, orden de intervención...). Esta trama de relaciones intrasistémicas hacen emerger acciones motrices (saltar, correr, lanzar una bola, birlar, chutar un balón, remar...), siendo el resultado, es decir aquello que se observa desde el exterior.

Por todo ello para estudiar la lógica interna del **juego tradicional** y desvelar su organización *sistémica* es necesario estudiar cuatro dimensiones (relaciones):

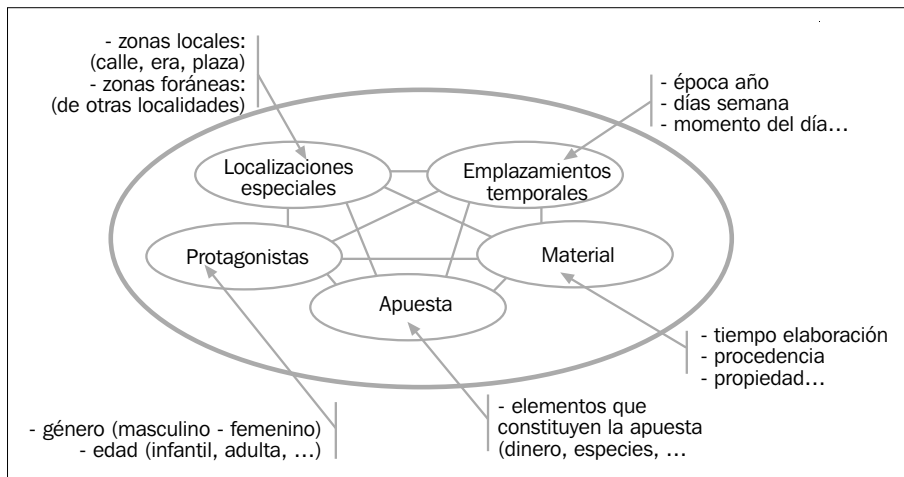
- *La relación con los otros*: en este apartado será necesario identificar como indicadores, la red de comunicación motriz, así como el sistema de cambio de roles y subroles –condiciones de práctica–¹.
- *La relación con el espacio*: referida a las variables de espacio estable o inestable; así como la identificación de los subespacios de juego.
- *La relación con el tiempo*: relativa a la identificación de cómo se organizan las unidades temporales del juego; así como a la manera de finalización –sistema de puntuación–; y al tipo de intervención (simultánea o alterna).
- *La relación con el material*: correspondiente a la identificación de la presencia o ausencia de objetos extracorporales y a la forma de emplearlos.

Desde una perspectiva etnográfica el juego tradicional también se concibe como un *sistema sociocultural* (Lavega, 1996) que establece unos rasgos principales que se han asociado a las siguientes dimensiones y variables o indicadores:

- *Los protagonistas*: características sociales respecto la edad (infantil, adulta o anciana), género (práctica masculina, femenina o mixta) y otras características de relación social entre los protagonistas (si pertenecen a algún grupo social, gremio...).
- *Los espacios de juego*: lugares donde se juega ya sea en espacios abiertos – calle, plaza, era... o cerrados; instalaciones específicas (pabellón, pista deportiva...) o lugares sin acondicionar.
- *Los momentos de juego*: época del año, mes, semana y día en los que se juega (asociado o no a alguna festividad, celebración, encuentro, calendario...).
- *Los materiales de juego*: proceso de obtención y construcción de los objetos de juego.
- *La apuesta*: elementos que son motivo de desafío (dinero, propiedades, estatus...).

1. En este apartado tan sólo se muestran algunos ejemplos de variables que varían según el interés de cada investigación sobre los juegos tradicionales.

Fig. 1. Visión sincrónica del juego popular-tradicional como sistema sociocultural (Lavega, 1997)



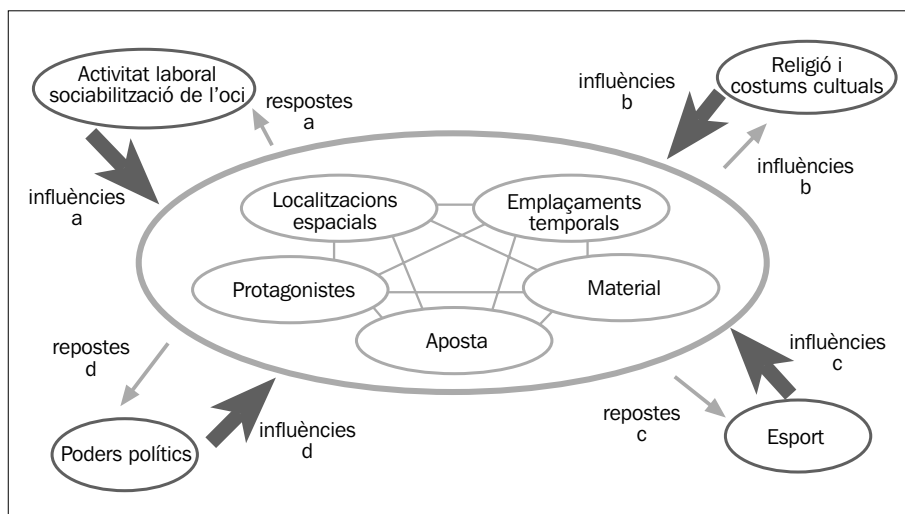
La condición del juego de sistema abierto y dinámico permite asociar el juego tradicional a una “subcultura o cultura subalterna” entendido como una realidad heterónoma que continuamente está sometida a intercambios y relaciones con el medio. El concepto de medio (lógica externa) se refiere a todo el conjunto de objetos situados al exterior de los límites del sistema (cf. Aracil, 1983), es decir, en el enfoque que seguimos todas las realidades socioculturales que afectan al juego son consideradas como medio, y éstas son responsables de intercambiar influencias asimétricas con el juego, las cuales originan autorregulaciones del sistema (juego). En ese medio se identifica una serie de *realidades socioculturales* (Lavega, 1997) que ejercen esas influencias asimétricas sobre las condiciones del juego, dado que proyectan relaciones dominantes sobre la práctica lúdica en cuestión, a las cuales el juego sólo puede responder, adaptándose o en caso contrario desapareciendo. Entre estas realidades se destacan cuatro:

- La *actividad laboral* (actividad económica). La conexión entre las principales tareas laborales de una zona y el juego pueden explicar la presencia de unas prácticas singulares en cada zona. Debemos considerar que existe una gran cantidad de juegos que nacen o se configuran a partir de inspirarse en las actividades laborales locales.
- Las *creencias mágico-religiosas* (costumbres, hábitos y símbolos). En este apartado interesa determinar si existe presencia de algún componente o influencia de carácter religioso o mágico (en el sentido más amplio de la expresión), rito, preludio o símbolos de esta naturaleza.
- Los *poderes políticos* (instituciones que gobiernan la sociedad en cuestión determinando condiciones, prohibiciones y directrices para garantizar la

domesticación social de estas prácticas). La cultura dominante intenta regular toda manifestación de sus miembros (subculturas) y encuentra en las instancias y autoridades políticas uno de los principales miembros reguladores de los juegos. Será conveniente averiguar si el juego es visto por las instancias políticas como integrador o como práctica distorsionadora del orden que se quiere garantizar en todo momento. La regulación de algunos juegos, la prohibición de otros, el patrocinio o la acogida de los actos más extraordinarios de estas prácticas por parte algunas autoridades políticas harán la función de “termómetro” de la salud “política” del juego.

- El *deporte entendido como una institución social* (instancias que lo rigen: organismos, protagonistas y procedimientos de regular el funcionamiento de la práctica) también ejerce una influencia sobre la regulación y funcionamiento de aquellos juegos que se han ido transformando en juegos deportivos institucionalizados. En este apartado será conveniente ver qué cambios se introducen en las reglas de los juegos para hacer posible la comparación de los resultados, así como en las condiciones externas (zonas de juego, calendario, materiales, protagonistas...).

Fig. 2. Visión sincrónica del juego y del flujo de intercambios y de influencias asimétricas que ejercen las realidades socioculturales del entorno local (Lavega, 1997)



Según el nivel de proximidad y de influencia de estas realidades socioculturales, el juego tradicional entendido como una “cultura subespecífica o subalterna”, que está en constante adaptación ante esas influencias, no hace más que ajustar sus condiciones contextuales y reglas. Cuando la adaptación no resulta posible el juego desaparece. A modo de ejemplo indicar que cuando el trabajo o

actividad económica ejerce una influencia asimétrica muy extraordinaria sobre el juego, entonces será posible que el juego tenga unas reglas y una lógica interna orientada a exhibir las cualidades o competencias motrices de sus protagonistas (por ejemplo si se trata de personas cuya actividad cotidiana no está sometida a grandes esfuerzos físicos, las reglas no destacarán esta exigencia, como ocurre en muchos juegos de lanzamiento o precisión; en cambio cuando la fortaleza física es habitual en el trabajo, entonces aparecerán opciones lúdicas donde se exigirá mucha condición física para transportar, elevar o lanzar objetos pesados...). En relación a las condiciones en el contexto, la lógica externa, el juego se practicará en determinadas zonas (a menudo en lugares frecuentados por los protagonistas), en momentos concretos (siempre compatibles con el calendario laboral), con materiales concretos (a menudo serán objetos familiares en el trabajo); cuyos protagonistas (pertenecientes a ese gremio), se podrán desafiar bienes más o menos preciados en ese contexto (desde dinero, hasta incluso la realización de alguna tarea laboral).

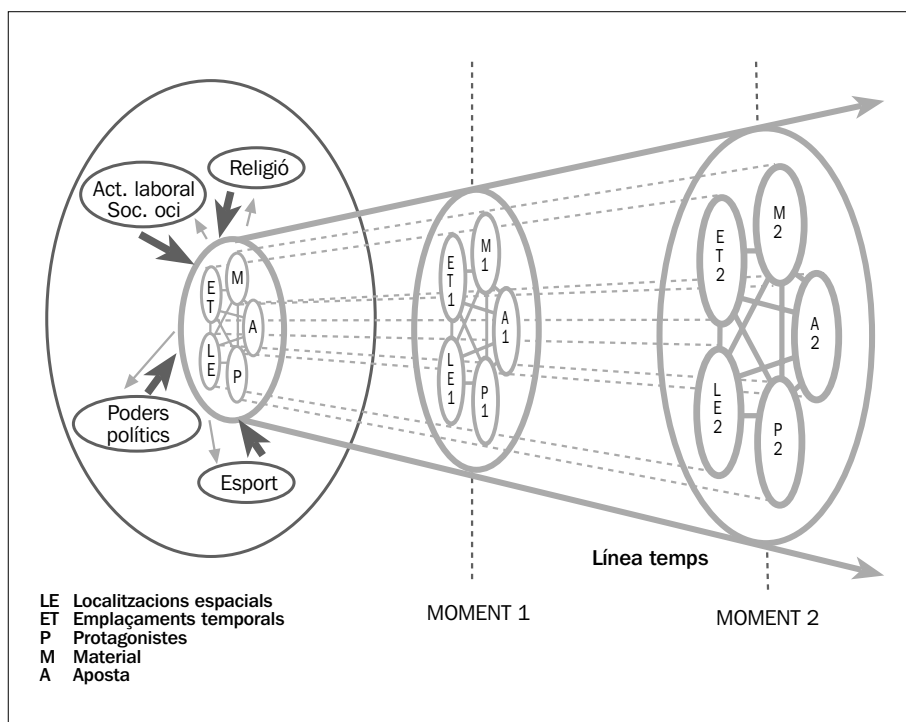
Si en cambio la influencia es proyectada por el deporte, en tanto que un modo singular de institucionalización de esa práctica, el juego verá como se modifica y se establecen unas condiciones precisas en las reglas del juego (lógica interna); así la aparición de un reglamento escrito asegurará que todos los jugadores participen en igualdad de condiciones motrices para poder comparar y jerarquizar los resultados; y también establecerá unas condiciones contextuales (lógica externa), referidas a los protagonistas (estableciendo categorías según edad, género), a las zonas de práctica (instalaciones), al momento de realización del juego (calendario), al material (estandarizando los objetos en peso, forma, textura, tamaño...) y sustituyendo la antigua apuesta de dinero u otros bienes por el desafío de puntos y la obtención de trofeos, copas, medallas u otro mérito reconocido por las instancias deportivas.

La información contextualizada de la lógica interna y de la lógica externa del juego en distintas etapas de su conversión en deporte permite desvelar datos relevantes para poder interpretar los principales rasgos que han caracterizado ese proceso de deportificación.

La condición sistémica y abierta del juego recomienda centrar la atención en como se comporta en diferentes momentos o en aquellas etapas históricas más representativas que permitan comparar la lógica interna del juego, sus condiciones así como el flujo de intercambios, de influencias asimétricas y retroalimentaciones a los que se ha tenido que adaptar. En este sentido nos inspiramos en las aportaciones sistémicas de Juliano (1986).

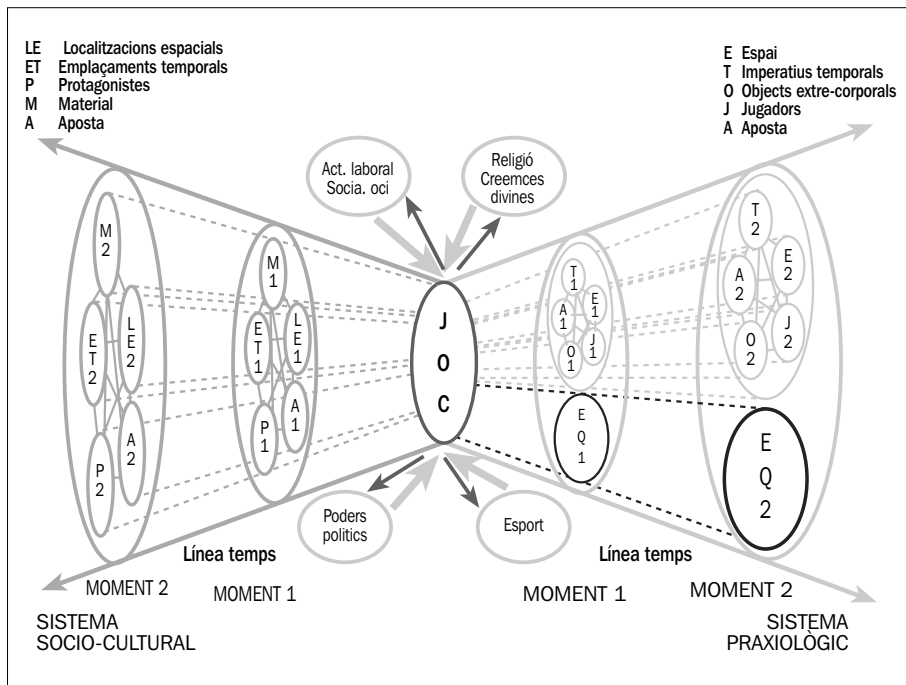
El estudio contextualizado o etnomotor del juego tradicional debe realizarse bajo una perspectiva diacrónica y sistémica, considerando la visión praxiológica y etnográfica en cada una de las etapas históricas consideradas. A modo de ejemplo se muestra la siguiente figura.

Fig. 3. Visión etnográfica (diacrónica) del juego de *bitlles* (Lavega, 1997)



Insistimos en la necesidad de seguir una visión pluridisciplinaria o transversal en el estudio del juego, desde ambas perspectivas. Texto y contexto, lógica interna y lógica externa, praxiología motriz y etnografía son dos caras de una misma moneda que van a permitir garantizar coherencia y profundidad en la interpretación del objeto de estudio. Estas dos visiones es lo que constituye el modelo “etnoludomotor” que se ha ideado para este estudio contextualizado de los juegos tradicionales.

Fig. 4. Visión Etnoludomotriz del juego tradicional (visión diacrónica)
(Lavega, 1997)



1.3. Obtención y registro de los datos

El estudio se realizó en la comarca ilerdense “el Pla d’Urgell” y los datos obtenidos en esta zona geográfica se podrían trasladar al resto de comarcas catalanas en las que este juego gozó de la misma popularidad.

La información correspondiente al juego de *bitlles* se obtuvo principalmente a través de las fuentes orales, dada la importancia de la transmisión oral, visual y procedimental (a través de las propias acciones motrices) en los juegos tradicionales. No obstante también se procedió a realizar una consulta documental en obras de juegos tradicionales, así como la revisión de documentos, fotografías y lectura de ordenaciones locales en la zona objeto de estudio.

Antes de efectuar las entrevistas y seleccionar a los informantes se empleó la estrategia de observador participante, asistiendo a más de 40 partidas de bitlles multitudinarias, en el contexto de las fiestas locales de la zona estudiada (comarca Pla d’Urgell de la provincia de Lleida). En estas tiradas que se organizaban desde mayo a septiembre, durante muchos viernes, sábados y domingos, se procedió a conocer de cerca las características de la lógica interna del juego y las de su contexto; además se registró y filmó una gran cantidad

de secuencias de acciones motrices. Del mismo modo se asistió a partidas en el campeonato de la liga intercomarcal de bitlles, así como alguna tirada de entrenamiento tanto con apuesta, como otras tiradas más informales. En algunos casos llegué a participar como jugador en algún equipo, cuando les faltaba algún jugador.

Este proceso sirvió para identificar aquellos informantes que debían aportar información a la recogida de datos correspondientes a las dimensiones y variables o indicadores anteriormente mencionados tanto de la lógica interna como de la lógica externa del juego de bitlles. En una primera fase se realizaron entrevistas en profundidad semiestructuradas a 10 informantes. El número de entrevistados vino establecido por la estrategia de obtención de información por saturación, es decir una vez se observó que los datos que se aportaban coincidían en las constantes más representativas que se buscaban, se decidió dejar de entrevistar a otras personas. No obstante en una segunda fase se realizaron entrevistas puntuales con otros informantes para consultar datos concretos sobre algunos aspectos tanto de la lógica interna del juego como de la lógica externa.

1.4. Tratamiento e interpretación de los datos

El tratamiento de los datos se realizó a partir del análisis de contenido de la información obtenida por las distintas fuentes de consulta. La triangulación de los datos identificados a partir de las distintas fuentes de consulta; junto con las estrategias seguidas (observación persistente, entrevistas por saturación, es decir, hasta que no apareciera ningún otro dato relevante sobre el juego y el contexto, los grupos de discusión con expertos en el laboratorio de praxiología motriz del INEFC de Lleida, así como la fundamentación disciplinaria) garantizaron la fiabilidad y la validez en el proceso de análisis e interpretación. Se trata de una interpretación eminentemente cualitativa.

Indicar que la aplicación del modelo “etnoludomotor” (Lavega, 1997), en el que se establecen diferentes dimensiones y variables en el sistema praxiológico y en el sistema sociocultural, ha sido validado mediante su aplicación a posteriores investigaciones realizadas, tanto en el estudio de un único juego, como en la investigación de juegos tradicionales en diferentes zonas geográficas; comarcas de Pallars Sobirà y Urgell en Cataluña (Lavega et al. 2001, 2002 y 2005), así como en 11 regiones europeas (Lavega(ed.), 2006).

1.5. Resultados de la investigación: El proceso de deportización en las bitlles en Cataluña

1.5.1. Visión Sociocultural

La *visión sociocultural* de este juego evidencia que los rasgos dominantes en la lógica externa han ido transformándose, fruto de la adaptación del juego a las

influencias recibidas por las realidades socioculturales del entorno. Entre los aspectos más relevantes destacar:

Hasta la **primera mitad del siglo XX** las bitlles era un juego de *apuesta*, practicado por el *género masculino*. Mientras la situación política fue estable, *la localización espacial* del juego solía concretarse en un único lugar, generalmente en zonas próximas a la iglesia o en un lugar muy transitado, como la plaza mayor o una calle conocida. Posteriormente con una situación política con desavenencias y adversidades, las *zonas de práctica* cambiaron, originando duplicidad de terrenos (zonas para los seguidores con ideología de derechas y zonas de simpatizantes de izquierda) o desplazando la ubicación del terreno hacia zonas escondidas, para poder hacer frente a la prohibición del juego (cementerio, zonas alejadas del pueblo...).

En períodos de estabilidad en el entorno el juego seguía un *ritmo regular de práctica*, a menudo se jugaba los domingos y días festivos mientras las obligaciones laborales y la iglesia (no coincidencia con la celebración de la misa) lo permitían. Durante la Semana Santa era el momento del año en el que más se jugaba. En otras épocas del año cuando había mucho trabajo en el campo (en primavera y verano), el juego dejaba de protagonizarse. Con la llegada de la guerra civil y tras la prohibición del juego las tiradas se hicieron más y más intermitentes hasta desaparecer alrededor de los años 1945-50.

En ese ambiente rural, los *hombres eran los verdaderos protagonistas* del juego; intérpretes del ocio profano, a diferencia de la mujer que se dedicaba a otras tareas más domésticas y también de carácter religioso. El juego era cosa de hombres y tan sólo algún niño a escondidas podía invadir esa atmósfera lúdica. Además de la figura del plantador, bitllotaire y lanzador, también aparece la figura del vigilante en momentos en los que el juego se prohíbe. Este jugador se encargaba de avisar en caso de localizar algún peligro para el juego como la presencia de la guardia civil. En pocos años el juego pasó de ser multitudinario a ser protagonizado por un número anecdótico de personas.

Los *materiales* empleados para el juego seguían un proceso de elaboración lento y lleno de atenciones; elegir la madera en día de luna nueva, guardarla en un lugar seco y alejado del sol, hasta llevarlo a un carretero para que le diera la forma deseada. En cada pueblo generalmente había un único juego de *bitlles* que a menudo se pasaba de padres a hijos.

Las *bitlles* eran un juego de *apuesta*, generalmente 5 céntimos, 10 céntimos o dos reales era lo que más se apostaban los jugadores. Para algunas personas el juego venía a ser una fuente de ingresos importante, de ahí que cualquier acción del juego estaba asociada a este apartado.

A partir de los años 1975-80, la mayoría de usos y costumbres prohibidos vuelven a activarse. El juego de *bitlles* se restituye, aunque en esta etapa se observan algunas **transformaciones** en los componentes del sistema sociocultural del juego: se acostumbra a jugar en *zonas próximas a los locales que frecuentan los jugadores* (hogar del jubilado, el mismo interior de un taller de algún jugador e incluso en algunos pueblos empiezan a habilitarse pistas específicas).

Se ha establecido un *calendario más estable y prolongado* a lo largo del año (existe un campeonato territorial que fija las fechas de juego que se combina con otro tipo de tiradas locales, ya sean de entrenamiento o festivas). Ahora los *protagonistas son en mayoría hombres adultos*, en muchos casos de edad avanzada, pero también se han ido incorporando las *mujeres*. En algunas tiradas es posible verlos compartir equipo, junto con algún niño. Los *materiales* de juego, también se han transformado; se observan

(...) piezas unificadas en tamaño y forma en las versiones más deportivas que conviven con bitlles de distintos tamaños, formas y colores en las competiciones festivas. La apuesta ha pasado a ser un elemento casi olvidado del juego moderno, ya que excepto en alguna modalidad puntual, se ha sustituido por el desafío de puntos o de premios populares.

La influencia y presión que han ejercido las “realidades socioculturales” del entorno local sobre el juego de *bitlles* han ido transformándose en los dos momentos analizados.

Los *poderes políticos* han pasado de permitir y estimular el juego cuando era autorizado (hasta la década de 1940) a hacer que se dejara de practicar al prohibirlo. En la primera etapa estas influencias comportaron cambios en la ubicación espacial (buscando zonas muy transitadas o clandestinas), en la temporal (jugando con regularidad o a escondidas), en los protagonistas (incorporando el rol de vigilante al ser prohibido). En cambio con la llegada de la democracia el juego se promueve; se dan facilidades para el acondicionamiento o habilitación de lugares de juego, se regalan juegos de bolos a clubes e instituciones escolares.

La *religión y creencias locales* también han ejercido diferentes influencias en las dos etapas del juego. Antiguamente era habitual que las *zonas* de juego estuvieran muy *próximas a la iglesia* (ya que se jugaba sobre todo después de la misa). El juego seguía un *calendario* marcado por un *ritmo religioso*, de modo que sólo se jugaba los días festivos y sin coincidir con los horarios de misa; durante la semana santa las diversiones se restringían (no había cine, baile...) y únicamente se autorizaba el juego de las bitlles, motivo por el cual se jugaba mucho aunque con respeto y sin hacer mucho ruido. Las creencias locales aconsejaban seguir un *ritual en la elaboración de las piezas*, eligiendo la madera a ser posible en una noche de luna llena, dejándola reposar durante 3 ó 4 años antes de emplearlas. En la etapa más moderna, esta realidad sociocultural no ejerce ningún tipo de presión o influencia sobre el juego.

El *deporte* entendido como un modelo institucionalizador y regulador de la práctica, no estaba presente en el juego antiguo y por tanto no ejercía influencia alguna. Sin embargo en la etapa más reciente, el proceso de deportivización de las bitlles ha comportado cambios muy relevantes en su *lógica externa: estandarización de los terrenos de juego*, presencia de un *calendario deportivo* (que contempla aplazamientos por posibles imperativos meteorológicos o de otras circunstancias), *establecimiento de categorías por género y nivel de juego* (primera y segunda división) e *incorporación de nuevos protagonistas* (presidente, árbi-

tro); unificación de las piezas de juego (introducción de una plantilla para garantizar que todas las piezas estén igual de dispuestas en el suelo); sustitución de la apuesta por los puntos.

1.5.2. Visión Praxiológica

La visión praxiológica de las bitlles también muestra cambios importantes en la lógica interna del juego en su transformación de juego de apuesta a deporte tradicional.

Antiguamente el juego que predominaba era de apuesta. Era un juego psicomotor que originaba acciones en comotricidad alterna (Parlebas, 2001), es decir los jugadores se desafiaban interviniendo en momentos distintos. Las acciones motrices de un jugador las realizaba en comotricidad, sin que ningún otro jugador pudiera molestar o causar interferencia alguna mientras lanzaba las mazas.

Desde unos 10-12 pasos de distancia el tirador podía lanzar hasta tres mazas para dejar un único bolo plantado, momento en el que ganaba el dinero apostado y pagaba una cantidad pactada al propietario de los bolos. A continuación se volvía a pactar una nueva tirada, generalmente obligando al tirador a lanzar desde una distancia mayor, dando un paso atrás. Si el tirador fallaba, se incorporaba otro tirador en su lugar. Los apostadores podían optar por distintos tipos de apuesta:

- que si o que no (que conseguiría o no dejar un bolo plantado);
- “parells o senars” (dejar un número par o impar de bolos plantado tras golpear el bitllet a las bitlles en el primer lanzamiento) o;
- una combinación de ambos.

La presencia de unas constantes en la manera de jugar a las *bitlles* en la comarca del Urgell permite afirmar la presencia de una única modalidad de juego de bitlles pero que con presencia de algunas particularidades en las reglas que en cada pueblo se consensuaban y se pactaban verbalmente antes de iniciar cada partida.

El estudio del *sistema de relaciones sociales entre los jugadores* exige adaptar los conceptos pensados para los juegos que son únicamente de naturaleza práxica. Sin embargo el juego de bitlles al ser un juego de desafío de dinero, la apuesta (alea) aparecía como un componente del juego muy importante. Inspirándonos en los conceptos que introduce Caillois (1954), vamos a hacer uso del término agón para referirnos a la naturaleza práxica del juego; y la expresión alea la vamos a emplear al dirigirnos a la parte correspondiente a la apuesta.

El éxito en este juego estaba en intentar equilibrar las posibilidades de éxito de los apostadores (alea) con el resultado de las acciones motrices (agón) del

tirador. El juego nacía en el mismo momento en el que varias personas decidían iniciar una partida. Los apostadores alea-agón (apostadores que desafiaban al tirador), junto con el tirador (agón) empezaban a pactar las condiciones a seguir.

Desde la perspectiva del agón, el juego era de carácter psicomotor, sin que existiera ningún tipo de interacción motriz entre el tirador y el resto de los protagonistas como el plantador o baratero que plantaba los bolos o el bitllotaire quien recogía las mazas lanzadas y se las llevaba al tirador para la siguiente partida.

Desde la perspectiva de la alea, el juego suponía la posibilidad de encontrarse con desafíos simétricos entre dos personas –“desafío alea-alea”– (cada uno apostando por una opción distinta, pares o impares, hará o no “bitlla”, es decir dejar un único bolo plantado).

Desde la perspectiva de agón (tirador)-alea (apostador contra tirador) el duelo era disimétrico, ya que una sola persona (tirador) aceptaba el desafío contra unos cuantos contrincantes. Sin embargo, mientras el tirador empleaba acciones motrices y dinero, los demás tan sólo participaban en el pacto de las reglas y en el desafío con dinero.

Esta práctica como todos los juegos psicomotores realizados en un espacio estable no ofrece un gran repertorio de decisiones motrices (subroles). Sin embargo se observa que todos los roles del juego (tirador, apostador alea-agón y apostador alea-alea) pueden participar de tres subroles principales (dejar el dinero en el suelo y cobrar), mientras que el único jugador que tiene mayor repertorio de decisiones es el tirador, quien puede decidir:

- relación con el material (elegir el orden de lanzamiento de las mazas, ya que son de tamaño distinto);
- relación con el espacio (decidir sobre cuál de las bitlles va intentar contactar con el bitllot o maza; pudiendo elegir una preferencia sobre una de las dos filas (bitlles de delante, las de atrás) o sobre una de las tres columnas (bitlles de izquierda, centro o derecha) o incluso sobre una bitllas de las seis en concreto.

El resto de los participantes, el plantador sólo podía limitarse a plantar de modo neutro las seis bitlles y a cobrar la cantidad de dinero pactada con el tirador, cada vez que éste tuviera éxito en la partida. El bitllotaire por su parte tan sólo recogía las piezas lanzadas por el tirador; a cambio recibía una pequeña cantidad de dinero.

La relación con el espacio suponía el pacto generalizado de empezar a jugar lanzando desde unos doce pasos, aunque dependiendo de la calidad del tirador, se podía convenir que se lanzara a una distancia distinta. De todos modos en caso de que el tirador ganara la partida, la siguiente partida supondría añadir dificultad como exigir que retrocediera la distancia de lanzamiento al menos un paso en cada partida. En ese terreno de juego en un extremo se encontraba el tirador y en el otro en una zona de protección se emplazaban el plantador y el bitllotaire.

re. En ambos laterales se encontraban los apostadores dispuestos a seguir con atención cada una de las acciones de juego. El dinero apostado entre los distintos rivales se dejaba en el suelo, en el medio que separaba a ambos contrincantes, simbolizando una zona neutra, tierra de nadie. Sólo una vez finalizada la partida los ganadores tenían derecho a dirigirse a esta zona y recoger el dinero apostado.

La relación con el tiempo indica que las reglas seguían un sistema de puntuación basado en la tarea finalizada, es decir, en la partida se concluía una vez el jugador había lanzado hasta un máximo de tres mazas o bitllots.

La relación con el material evidencia que la forma de las tres mazas (en forma de pera) permitían realizar acciones motrices exigentes, como lanzar una piedra desde arriba de la cabeza hacia abajo para contactar con precisión las bitllas deseadas. Además al ser de tres tamaños distintos, permitían lanzar y derribar un buen número de piezas o lanzar con precisión sobre algún objeto en cuestión. En este caso, las piezas iban muy bien a los lanzadores que por su edad y estar acostumbrados a trabajar en el campo en tareas incómodas y exigentes no tenían ningún problema “articular” para lanzar con fuerza cada una de las mazas.

Con la restitución del juego se han incorporado distintas modalidades:

- **Campeonato deportivo;** se trata de una liga en la que compiten diferentes colectivos. A pesar de decirse que participan equipos, el juego sigue siendo psicomotor. Únicamente se acumulan los puntos de los jugadores. Existe un campeonato no federado que no es tan rígido en las reglas pero que sigue un funcionamiento parecido. Los jugadores lanzan 8 veces hasta tres bitllots en cada intento, sumando tantos puntos como bitlles caen al suelo. Si queda un único bolo en pie la jugada vale 10 puntos.

El estudio de la lógica interna de esta modalidad evidencia los siguientes rasgos pertinentes:

Todo el juego participa en la dimensión motriz competitiva, es decir de “agón”. La deportificación ha comportado la desaparición de la parte de alea del juego tradicional de apuesta.

- *Relación con los otros.* Es un juego psicomotor en comotricidad. Existen dos roles, el tirador sigue disponiendo de los principales subroles o unidades de decisión para lanzar hasta tres mazas en cada intento; el plantador que se dedica a plantar los bolos usando una plantilla para garantizar que todas las piezas están plantadas en las mismas condiciones.
- *Relación con el espacio.* El terreno de juego es estable e incorpora en el lanzamiento una zona de protección para evitar que se pise la línea de lanzamiento y así invalidar la intervención. La zona de lanzamiento es fija igual que los distintos subespacios.

- *Relación con el material.* Las piezas de juego se han unificado tanto en tamaño, como en forma y en peso. La forma de los bitllots ha cambiado; tienen más bien forma de botella para facilitar que se pueda sujetar con firmeza y que se puedan lanzar en trayectoria parabólica desde abajo, sin lastimar las articulaciones.
- *Relación con el tiempo.* El juego concluye por el criterio de tarea finalizada, ofreciendo la posibilidad de sumar en cualquier acción que comporte derribar alguna bitlla. De este modo este apartado aparece más favorable para los jugadores veteranos. Esta competición permite puntuar para el equipo (los puntos los acumulan los distintos jugadores) y para el propio jugador. Al final del campeonato se proclamará un equipo y un jugador vencedor.
- **Tirada de 100 pesetas o del euro.** Juego que realizan los hombres después de la tirada de campeonato. Se permite jugar a todos los que quieran, pagando un euro. Se juega de un modo parecido al campeonato.
 - *Relación con los otros.* Es un juego psicomotor en comotricidad. Existen *dos roles*, el *tirador* sigue disponiendo de los principales subroles o unidades de decisión para lanzar hasta tres mazas en cada intento; el *plantador* que se dedica a plantar los bolos usando una plantilla para garantizar que todas las piezas están plantadas en las mismas condiciones. A diferencia del juego tradicional de apuesta, ahora todos los jugadores asumen los mismos roles con sus respectivos subroles, el de tirador, plantador, con los subroles asociados de bitllotaire y también de apostador. A diferencia del juego deportificado ahora todos los asistentes, jugadores del campeonato deportivo o espectadores pueden participar pagando una cantidad de un euro.
 - *Relación con el espacio.* El terreno de juego es estable e incorpora en el lanzamiento una zona de protección para evitar que se pise la línea de lanzamiento y así invalidar la intervención. La zona de lanzamiento es fija igual que los distintos subespacios. La apuesta se realiza en una mesa o zona neutral donde todos los que quieren participar pagan un euro o hace unos años 100 pesetas.
 - *Relación con el material.* Las piezas de juego se han unificado tanto en tamaño, como en forma y en peso. La forma de los bitllots ha cambiado; tienen más bien forma de botella para facilitar que se pueda sujetar con firmeza y que se puedan lanzar en trayectoria parabólica desde abajo, sin lastimar las articulaciones.
 - *Relación con el tiempo.* El juego concluye por el criterio de tarea finalizada, ofreciendo la posibilidad de sumar en cualquier acción que comporte derribar alguna bitlla. De este modo este apartado aparece más favorable para los jugadores veteranos. A pesar de ser un desafío individual, ya que al final se proclama vencedor el que más puntos consi-

ga, en realidad el jugador que gana ofrece la cantidad de dinero obtenida a su club de *bitlles*, de manera que facilitará la acción de invitar a desayunar a los jugadores del equipo rival que asistan a su pueblo a disputar la siguiente partida de competición deportiva.

- **Tirada festiva.** Los jugadores se distribuyen por “equipos” y participan en dos fases una en la que se clasifican los 5 mejores de cada colectivo, para disputar la siguiente tirada del “garró” o jamón, ya que este suele ser el premio para los ganadores. Los jugadores que más puntos han obtenido compiten entre ellos para obtener premios individuales. Se combinan trofeos deportivos, con premios populares (jamón, botella de vino, embutido, aceite...). Pueden jugar más de 400 personas a la vez.
 - *Relación con los otros.* Es un juego psicomotor en comotricidad. Existen dos roles, el tirador sigue disponiendo de los principales subroles o unidades de decisión para lanzar hasta tres mazas en cada intento; el plantador que se dedica a plantar los bolos usando una plantilla para garantizar que todas las piezas están plantadas en las mismas condiciones.
 - *Relación con el espacio.* El terreno de juego es estable e incorpora en el lanzamiento una zona de protección para evitar que se pise la línea de lanzamiento y así invalidar la intervención. La zona de lanzamiento es fija igual que los distintos subespacios.
 - *Relación con el material.* En este escenario cada pueblo lleva las piezas que desee, variando el tamaño, forma e incluso color. Lo mismo ocurre con la forma de los bitllots que pueden ser muy distintos según las preferencias de cada jugador o equipo de bitllas.
 - *Relación con el tiempo.* El juego concluye por el criterio de tarea finalizada, ofreciendo la posibilidad de sumar en cualquier acción que comporte derribar alguna *bitlla*. De este modo este apartado aparece más favorable para los jugadores veteranos. Esta competición permite puntuar para el equipo (los puntos los acumulan los distintos jugadores) y para el propio jugador. Al final del campeonato se proclamará un equipo y un jugador vencedor. A diferencia del juego deportificado, el éxito comporta ganar algún premio popular, junto con algún trofeo más deportivo (medalla, copa...).

Fig. 5. Cambios en el sistema de roles del juego de bitlles

Transformación del Sistema de Roles en el proceso de deportificación de las <i>Bitlles</i>	
<p>Sistema de Roles en el juego de <i>bitlles</i> antiguo</p> <p>Roles Esenciales: Tirador Plantador Bitllotaire Apostador Alea-Agón (desafío entre un apostador y el tirador)</p> <p>Roles No Esenciales: Apostador Alea-Alea (desafío entre dos o más personas del público)</p>	<p>Sistema de Roles en el Juego de <i>bitlles</i> deportificado</p> <p>Roles Esenciales: Bitllaire</p> <p>Roles No Esenciales: Árbitro Juez de Mesa Espectadores</p>

Estas modalidades dan testimonio de que el proceso de transformación del juego en deporte todavía está en vías de consolidarse. En todos los casos, la práctica sigue siendo psicomotriz, aunque a diferencia del juego antiguo se intenta introducir objetivos compartidos en acciones como plantar las *bitlles*, recoger los bitllos o mazas, en la distribución rotatoria de los roles y en compartir puntos o premios individuales con los obtenidos para el equipo.

2. ÚLTIMAS CONSIDERACIONES

El proceso de conversión del juego antiguo de apuesta en deporte evidencia cambios en las reglas del juego y por tanto en su lógica interna así como un conjunto variado de relaciones asimétricas que han ejercido las realidades socioculturales locales. El trabajo, la religión (creencias religiosas), las fuerzas políticas y el deporte (modelo de organización institucionalizada) se presentan como referentes generadores de interacciones asimétricas. Como consecuencia de estas relaciones, el juego de bitlles se ha ido adaptando buscando la optimización de su ubicación contextual; circunstancia que ha generado un conjunto interesante de contrastes bipolares: aceptación-rechazo; zonas de juego céntricas-zonas escondidas-zonas deportificadas; tiradas multitudinarias-clandestinidad-tiradas planificadas; variedad de piezas-unificación de los objetos; y en definitiva ha comportado pasar de la condición de juego integrador a juego subversivo y otra vez juego autorizado contribuyendo a ejercer una función de sociabilización en las personas de los pueblos de la comarca del Urgell.

Todos estos cambios confirman la condición sistémica, dinámica y abierta del juego de *bitlles*, en su interpretación etnoludomotriz y ayuda a entender mejor la contextualización del juego en la comarca estudiada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARACIL, Javier. *Introducción A La Dinámica De Sistemas*. Madrid: Alianza Editorial, 1983.
- BORDES, Pascal. "Les Jeux Sportifs de rue". En: *Actas del Colloque Tuniso-Français: Jeux, Sports et Sociétés*. Túnez: CERDOJES, 2000; pp. 55-68.
- BORTOLETO, Marco A. *Estudio de la lógica interna de la gimnasia artística masculina y estudio etnográfico de un gimnasio para el alto rendimiento*. Tesis doctoral. Inédito. INEFC-Universidad de Lleida, 2004.
- CASTRO, Ulises. *Estudio etnográfico y de la lógica de las situaciones motrices de un juego tradicional desaparecido: la pina*. Tesis doctoral. Inédito. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2001.
- DURING, Bertrand. *Des jeux aux sports. Repères et documents en histoire des activités physiques*. París: Vigot, 1984.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. *Deporte y ocio en el proceso de civilización*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 1992.
- ETXEBESTE, Joseba. *Les jeux sportifs, éléments de la socialisation traditionnelle des enfants du Pays basque*, Tesi doctoral. Universitat Paris V-Rene Descartes. U.F.R. de sciences humaines et sociales, 2001.
- JULIANO, M. Dolores. "Cultura Popular". En: *Anthropos*, nº 6, 1985. Barcelona; p. 170.
- LAGARDERA, Francisco; LAVEGA, Pere. *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2003.
- LAVEGA, P. *La litúrgia de les bitlles. Funcions i sentit d'un joc tradicional*. Lleida: Pagès editors. Col·lecció Argent Viu; 1997.
- LAVEGA, Pere; BARDAJÍ, Francesca; COSTES, Antoni; SAULA, Oriol. "Estudi dels jocs populars/tradicionals al municipi de Tàrraga". En: *Revista Etnologia de Catalunya*, 19, 2001; pp. 116-120.
- . "Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Corb (Urgell)". En: *Revista d'Etnologia de Catalunya*, 20, 2002; pp. 118-121.
- . "Estudi dels jocs populars/tradicionals a la vall del Sió i als municipis del pla entre l'On-dara i el Sió (Urgell)". En: *Revista Etnologia de Catalunya*, 26, 2005; pp. 128-132.
- LAVEGA, Pere (ed.). *Juegos tradicionales y sociedad en Europa*. Barcelona: Asociación Europea de Juegos y Deportes Tradicionales, 2006.
- PARLEBAS, Pierre. "Activités Physiques et éducation motrice". En: *Dossiers EPS*. Paris: Revue Éducation Physique et Sport, 1990 4a edición.
- . "Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVIIe Siècle". En: *Actas del Festival d'Histoire de Montbrison*. Montbrison, 1998; pp. 321-353.
- . "Jeux d'enfants d'après Jacques Stella et culture ludique au XVIIe siècle A quoi jouet-on ? Pratiques et usages des jeux et jouets à travers les âges". En: *Festival d'histoire de Montbrison*, 30 septembre- 2 octobre 1998, Montbrison: Ville de Montbrison, 1999; pp. 321-353.

- . “Les jeux et les sports”. En: Demeulier, J. (Org.). En: *Revista Vers L'Éducation Nouvelle - Reveu des Centres d'Entrainement aux Méthodes d'Éducation Active* (Francia). *Jeux et Sports* (1), (494), abril, París, 2000a ; pp. 5.
 - . “Les monts à notre secours”. En: Demeulier, J. (Org.). En: *Revista Vers L'Éducation Nouvelle - Reveu des Centres d'Entrainement aux Méthodes d'Éducation Active* (Francia). *Jeux et Sports* (1), (494), abril, París, 2000b ; pp.6-7.
 - . “Les jeux transculturels”. En: Demeulier, J. (Org.). En: *Revista Vers L'Éducation Nouvelle - Reveu des Centres d'Entrainement aux Méthodes d'Éducation Active* (Francia). *Jeux et Sports* (1), (494), abril, París, 2000c ; pp.8-15.
 - . (2000d). “Du jeu traditionnel au sport: l'irrésistible mondialisation du jeu sportif”. En: Demeulier, J (Org.) En: *Revista Vers L'Éducation Nouvelle - Reveu des Centres d'Entrainement aux Méthodes d'Éducation Active* (Francia). *Jeux et Sports* (2) (496), septiembere, París, 2000d ; pp.6-15.
 - . *Juegos, deportes y sociedades. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo, 2001.
 - . *Elementos de sociología del deporte*. Málaga: Instituto Andaluz del deporte, 2003.
 - . “El joc, emblema d'una cultura”. En: Enciclopedia Catalana “*Jocs i Esports tradicionals*”, *Tradicionari, Enciclopèdia de la cultura popular de Catalunya*, Volumen 3. Barcelona: Enciclopèdia catalana; 2005; pp. 13.
- URDANGARIN, Clara. *Bailando Jauzi bajo barras y estrellas: Una etnografía del Zazpiak bat group of dancers de Reno, Nevada*. Tesis doctoral no publicada. Universidad del País Vasco. Departamento Educación Física y Deportiva, 2009.
- VARGAS, Eva. *Etude Comparative de trois pratiques corporelles: l'aérobic, le surf des neiges et le tennis. Comparación intercultural entre pratiquants de Paris et de Barcelone*. Tesis doctoral no publicada. Universidad París V-René Descartes. UFR de Ciencias Sociales, 2003.