

# ADAPTACIÓN DEL ANÁLISIS FUNCIONAL SOCIOMOTOR (DE P. PARLEBAS) AL ESTUDIO DE LAS DANZAS TRADICIONALES DE PALOS Y ESPADAS DE LOS MONEGROS. ANÁLISIS DE LA DANZA “LA HOJITA DEL PINO”

Carlos Plano Galindo,  
Escuela Universitaria de Formación de  
Profesorado de EGB,  
Universidad de Zaragoza.

## Resumen

El artículo pretende aplicar los modelos operativos (Universales) que P. Parlebas diseñó para el estudio de la lógica interna de los juegos deportivos a las danzas tradicionales de palos y espadas.

Dicha aplicación supone que algunos elementos mantengan su estructura aportando información nueva sobre la danza que analizan y que en otros sea necesaria la adaptación para conseguir que sus parámetros justifiquen el objetivo planteado.

Se pone de relieve el intento por comprender la estructura interna que caracteriza a la mayor parte de las actividades sociomotrices cooperativas con soporte musical, aspecto que en los estudios hasta ahora realizados no se ha tenido en consideración.

La aplicación de nuevos parámetros de análisis de la lógica interna en el estudio de las danzas puede ayudar al profesional de la Educación Física a conocer mejor este tipo de contenidos y como consecuencia a utilizarlos más adecuadamente en el proceso de la acción docente.

**Palabras clave:** praxiología, danzas tradicionales, sociomotricidad.

## Prólogo

Las actividades expresivas, elementos constitutivos de la educación física, encuentran en las danzas un soporte mediador privilegiado para conseguir sus objetivos.

Hasta hace poco tiempo, eran contados los profesores que introducían la expresión en las clases de educación física por motivos diversos entre los que destacamos el desconocimiento de su dimensión educativa.

Hoy en día el área de expresión se ve plasmada en la mayoría de las programaciones muy posiblemente por las siguientes razones:

1. Nivel de desarrollo de las capacidades físicas resultantes (en especial de la coordinación, el equilibrio y la agilidad).
2. Herramienta insustituible para el trabajo del ritmo, y muy especialmente de la capacidad rítmica con soporte musical.
3. Como centro de interés que aproxima al alumno al conocimiento de las tradiciones y cultura de su territorio.



4. Importantes tests que valoran el dominio corporal, la lateralidad, la capacidad expresiva y de comunicación no verbal, etc.
5. Como alternativa a las otras áreas de la educación física en las que la fuerza, la velocidad y la resistencia son sinónimos de máxima admiración, cerrando la puerta del éxito a otro tipo de capacidades más cualitativas que se desarrollan en el aprendizaje de las danzas.

Precisamente este artículo pretende esclarecer la carga educacional y motriz que llevan implícitas las danzas a partir de un acercamiento al análisis interno de las danzas de palos y espadas.



## Introducción

El análisis funcional sociomotor fue ideado por el Doctor P. Parlebas para facilitar el estudio de la lógica interna de los juegos deportivos tradicionales y su comprensión desde el punto de vista motor respecto a otras prácticas mucho más rígidas, como son los juegos deportivos institucionalizados (deportes). Ello ha sido posible gracias al uso de los Universales, que permiten vislumbrar las estructuras subyacentes en este tipo de actividades.

Considerando los precedentes anteriores y sirviéndome del conocimiento de las danzas de palos y espadas que se desarrollan durante las fiestas patronales de muchos pueblos de Monegros (desgraciadamente en otros se han perdido), se intentará aplicar los Universales Ludomotores al estudio de este tipo de danzas, siempre que sea posible, proponiendo en determinadas ocasiones algunas adaptaciones.

Para concretar más los datos del estudio y dado que, aunque formen un grupo bastante homogéneo, la idiosincrasia de cada uno de los pueblos que mantienen esta tradición se refleja en la misma con matices marcadamente

caracterizadores, lo centraremos en el estudio de una danza titulada “La hojita del pino”, perteneciente al Dance de Sena (Huesca).

El objeto de este trabajo no pretende aplicar rigurosamente el análisis sociomotor al estudio de cualquier actividad motriz —piénsese que los modelos operativos (Universales) fueron ideados para la comprensión de la lógica interna de los juegos deportivos (parcela muy concreta de la motricidad humana)—, sino que es un intento de profundizar y comprender la estructura interna que caracteriza a la mayoría de las actividades sociomotrices cooperativas que se sirven de algún soporte musical, como son las danzas (danzas de palos y espadas).

Este tipo de manifestaciones, espejo de la cultura de las personas que las practican, son escenarios privilegiados de la práctica lúdica de la actividad física más allá de los condicionamientos espacio-temporales que imperan cada día más en nuestra sociedad. Y, paradójicamente, sólo han sido abordadas en estudios meramente descriptivos, en los que se olvida la comprensión praxiológica que genera la interacción de sus elementos pertinentes.

## Características generales de las danzas

Se trata de unas danzas rituales que suelen ir acompañadas de una breve representación teatral. Aunque hoy toda esta manifestación tiene un claro componente religioso (representa las luchas entre moros y cristianos, con la supuesta victoria de los segundos y la conversión al cristianismo de los primeros), parecen ser anteriores al cristianismo, quedando asimiladas a éste como muchos otros ritos paganos que también han pervivido gracias a la Iglesia.

En concreto, el Dance de Sena se realiza durante la primera semana de octubre (venerando a los patronos ángel Custodio y virgen del Rosario). Las danzas son ejecutadas por un total de 16 hombres (danzantes) y 4 niños (volantes). Se baila al son de la gaita aragonesa, y la percusión de la música es ejecutada por los mismos danzantes al golpear entre sí los palos y/o las espadas.

La vestimenta de los danzantes se compone de calzón, camisa blanca, cinto, pañuelo al cuello, medias y alpargatas miñoneras. Además, llevan dos cintas de hombro a cadera contraria que se entrecruzan en el pecho y la espalda. A la altura de los gemelos se colocan las

“camadas”, que son trozos de tela con cascabeles cosidos que producen un sonido rítmico al bailar. Los volantes visten igual que los danzantes excepto en lo referente al calzón, que es sustituido por una enagua blanca.

Las danzas que se ejecutan (en Sena un total de 19) pueden clasificarse en tres grupos: las solamente bailadas (2), las de pasacalle (6) y las de romper cuadros (11). Para realizar el análisis vamos a centrarnos en una tipo “romper cuadros” titulada “La hojita del pino”.

## **Análisis sociomotor**

### **Consideraciones generales**

Los Universales Ludomotores son “modelos operativos portadores de la lógica interna de todo juego deportivo y que representan las estructuras de base de su funcionamiento” (Parlebas, 1988). En este estudio intentamos observarlos también en las actividades rítmicas con soporte musical y carácter lúdico.

Las interacciones motrices que se observan en las danzas se establecen en base a dos niveles:

- a) La interacción de todo el grupo entre sí atendiendo al unísono a la melodía y al ritmo musical y manteniendo estrechamente las relaciones espaciales que determinan la formación de distintas figuras a lo largo de la ejecución. Este tipo de interacción, aunque tiene su importancia, no caracteriza de forma relevante la actividad en sí misma.

Por lo tanto, para realizar el análisis partiremos de un tipo de relación que se establece y que es mucho más específico y directo:

- b) Las interacciones puntuales y concretas que se establecen al relacionarse los danzantes y volantes entre sí mediante los palos y las espadas. Como ya he apuntado, es una relación mucho más discriminadora y

fácil de seguir en la ejecución de cada danza. La tomaremos, pues, como referencia en todo el análisis.

### **Análisis y adaptación de los Universales al estudio de las danzas**

#### *Red de comunicación y contracomunicación motriz*

Al ser una actividad caracterizada por la participación de sus miembros en base a un objetivo común que es la ejecución “correcta” de la misma, se puede deducir que existe una red de comunicación motriz. Esta red no presenta la estructura de duelo (que determina los juegos deportivos) ya que es una actividad de cooperación correspondida con una red exclusiva y estable. Sin embargo, al no darse en ningún momento relaciones de oposición, no podemos hablar de red de contracomunicación motriz.

Al pertenecer todos los danzantes a un mismo equipo (el propio grupo), sólo existe entre ellos la condición invariable de compañero. Se trata de un tipo de red exclusiva; 1 exclusiva ya que solamente existe un equipo.

Al establecerse solamente relaciones de solidaridad, no puede haber variaciones entre las relaciones, por lo que

diremos que se trata de una red de comunicación estable.

La representación gráfica de las redes diacrónica y sincrónica coincidirán. La que refleja la danza que estamos analizando (“La hojita del pino”) es la que se observa en la figura 1. En ella observamos que las relaciones que se dan entre los participantes (cuando se dan) son de colaboración (+). Como se ha apuntado en el apartado anterior, las interacciones reflejadas en el gráfico son las que ponen en contacto a los jugadores mediante el palo o la espada.

#### *Red de interacción de consecución de objetivos*

Establecemos un paralelismo con la red de interacciones de marca de Parlebas, aunque las diferencias son tales que preferimos aportar este nuevo término. Consideramos que en este tipo de actividad existe red de interacción de marca peculiar. Está compuesta por todas las acciones que se realizan teniendo en cuenta que el objetivo final es la ejecución correcta y armoniosa de las mismas en pro de una estética y un ritmo de conjunto en la danza ejecutada.

Al ser una actividad cooperativa en la que todos los danzantes interactúan



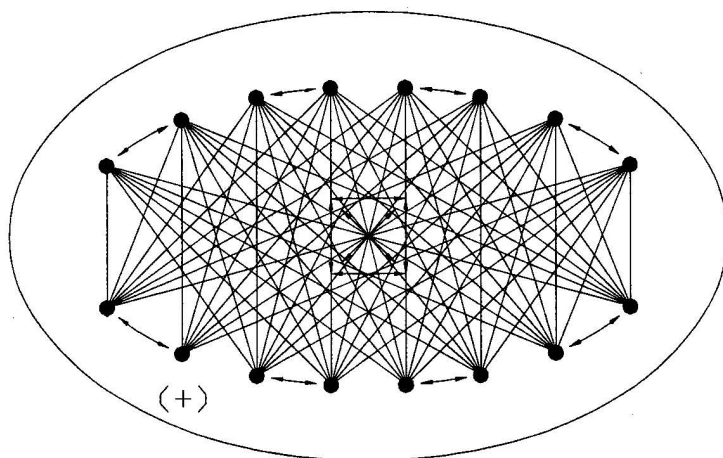


Figura 1.

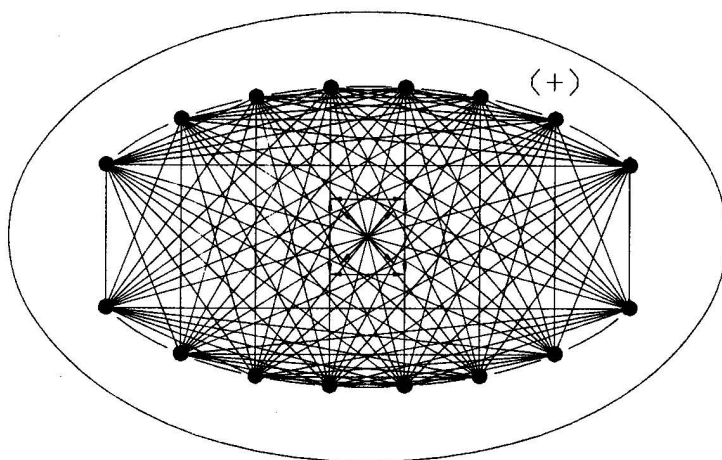


Figura 2.

positivamente en base al objetivo final, podemos clasificarla dentro de un tipo de red de interacciones de marca estrictamente cooperativa, ya que sólo se valoran las interacciones motrices de solidaridad.

La representación gráfica de las redes de marca de interacción motriz diacrónica y sincrónica también coinciden y se concretarían en el gráfico de la figura 2. En ella se puede observar que todos los jugadores se hallan interre-

lacionados ya que el objetivo final de todos los une en la ejecución “perfecta”.

#### *Sistema de puntuación*

Viene definido por la contabilización de los puntos obtenidos por los adversarios enfrentados. En el caso de las danzas vendrá definido por los puntos obtenidos respecto a la ejecución perfecta que consideren los que presencien la danza.

Como justificación de la existencia de sistema de puntuación en este tipo de actividad, señalaremos un precedente. Se trata de unos concursos realizados hasta 1981. En ellos una serie de grupos de Dance participaban y un jurado establecía unos premios en base a los siguientes criterios:

- La sincronización en la realización de los movimientos.
- La armonía y correcta ejecución de las danzas.
- La expresión y seguimiento de la música.
- El número de errores contabilizados durante la ejecución.

Al margen de la validez de este tipo de criterio, desde 1981 se cambió la fórmula y, en vez de “concursos”, actualmente se realizan “encuentros”.

Teniendo en cuenta estos criterios podemos clasificar este tipo de danzas dentro del grupo de registros localizados en escala métrica. De la misma manera, si atendemos a la clasificación

	Relaciones (otros jugadores)	Espacio	Tiempo	Objetos
Jugador	Mano afuera	Mano afuera	Estándar	Danzante
	Mano adentro	Volante		Volante

Cuadro 1.

que tiene en cuenta la determinación del tiempo de ejecución, la situaremos dentro del grupo de tiempo límite, ya que el tiempo, como componente esencial del ritmo musical, determina las acciones en todo momento.

### Red de cambio de roles

Para abordar este nuevo apartado debemos en primer lugar hacer frente al concepto de rol sociomotor. Parlebas lo define como: "Clase de comportamientos motores asociada, en un juego deportivo, a un status sociomotor preciso. Todo rol sociomotor se asocia a un solo status que define su puesta en acción." (Parlebas 1981).

Una vez definido el rol sociomotor tomaremos el cuadro diseñado por P. Lavega (Lavega, 1991) para poder identificar los roles que aparecen en esta danza (ver cuadro 1).

Observamos la existencia de un jugador que puede ocupar tres situaciones espaciales diversas, que interactúa con el tiempo de la misma manera y que se relaciona con el material de dos formas diferentes según sea danzante o volante. Identificamos pues tres roles diferentes:

- **Danzante mano adentro** que ocupa la posición interior en el espacio imaginario que describen las figuras que se van formando y danza con utensilios de danzante. Su relación con el tiempo es la misma que la de los otros jugadores.
- **Danzante mano afuera** que ocupa la posición exterior con respecto a los danzantes de la mano adentro. Utiliza los objetos de danzante. El tiempo le afecta igual que al resto de jugadores.
- **Volante** que se sitúa en el centro de la pista y no varía su posición a lo largo de toda la mudanza. Danza con los objetos propios del volante y su relación con el tiempo es la misma que la que tienen los danzantes.

Los sectores de acción de cada uno de los roles vienen determinados en todo

momento. Es decir, las diversas acciones que se desarrollan en el baile están definidas y estructuradas en la coreografía del mismo.

En el caso de los danzantes, tanto los de "mano adentro" como los de "mano afuera" tienen los sectores de acción determinados de la siguiente forma:

- a) Dentro del cuadro ocupan la posición que les da su nombre (izquierda mano adentro y derecha mano afuera). La relación dentro del cuadro se lleva a cabo con los otros danzantes del mismo y solamente con ellos hasta que se produce el cambio de cuadro.
- b) En la formación de todo el grupo los danzantes van girando ("mano afuera" hacia la derecha y "mano adentro" hacia la izquierda hasta completar las diez figuras de cada mudanza).

En el caso del rol de volante, el cuadro formado por los mismos en el centro de todas las figuras es invariable, por lo que su acción como cuadro se remite siempre a una sola posición.

Dentro de dicho cuadro las acciones son las mismas que las de los otros cuadros de danzantes y se ejecutan de forma simultánea.

La red de interacción entre los roles es la siguiente. Considerando que las interacciones se producen cuando los danzantes y volantes se relacionan mediante el contacto material entre los palos y las espadas, establecemos las siguientes interacciones:

- La que se da entre los volantes al interactuar entre su mismo grupo.
- La referida a los danzantes de su mismo rol. Es una interacción de pareja ya que dentro del mismo rol cada danzante se relaciona con otro que es el que le acompaña en la formación de todos los cuadros.
- La interacción entre los danzantes de "mano adentro" con los de "mano afuera" y viceversa. La relación se establece entre un danzante de uno de los roles y todos los del otro rol.

En estos casos podemos hablar de roles simétricos, ya que las acciones realizadas son las mismas para cada rol. Hacen referencia por tanto a la simetría de cooperación.

La red de cambio de rol que se da en esta danza es la denominada Red con roles fijos ya que no hay posibilidad de cambio de rol. Su representación gráfica sería la especificada en la figura 3.

### Red de cambios de subroles

Parlebas define subrol sociomotor como: "Secuencia ludomotora de un jugador considerado como unidad comportamental de base de funcionamiento estratégico de un juego deportivo." (Parlebas, 1981).

Vamos a considerar, pues, como subroles la secuencia de acciones que los jugadores hacen a lo largo de toda mudanza que estamos analizando ("La hojita del pino").

Son las siguientes: (dentro de cada uno de los cuatro cuadros —más uno de volantes— que componen el grupo con-

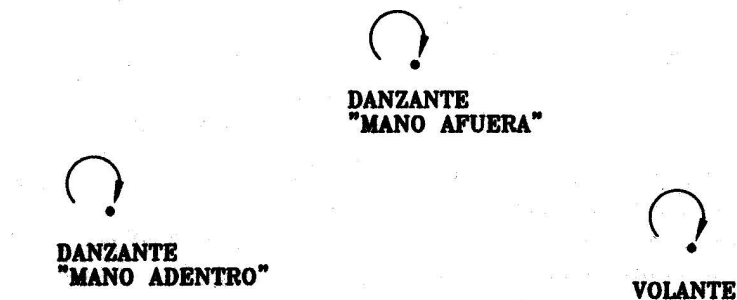


Figura 3.

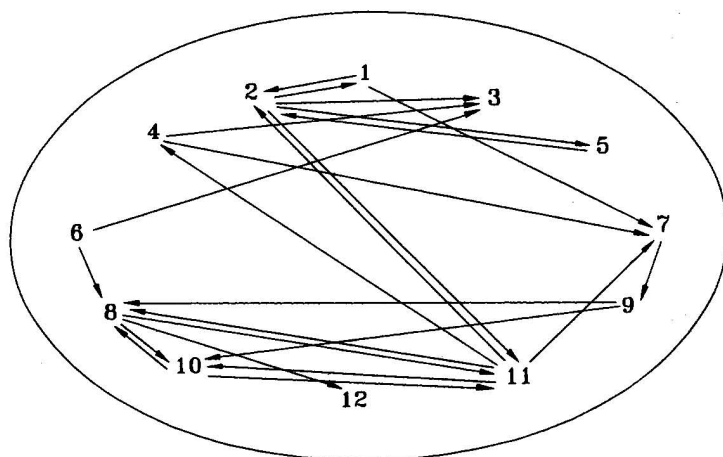


Figura 4.

sideramos 1 al danzante que observamos como referencia, 2 al que tiene enfrente el danzante 1, 3 es el que se sitúa en diagonal con él y 4 es el que se sitúa a su lado).

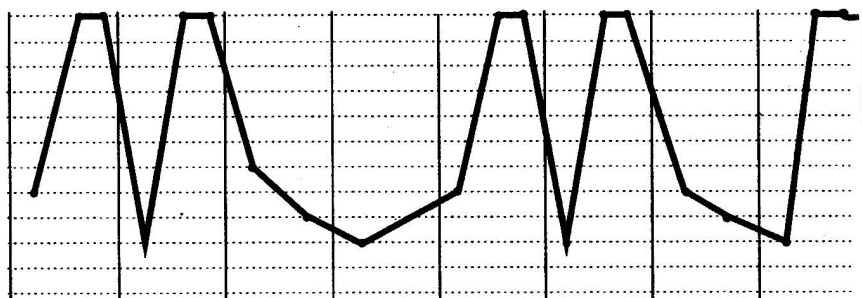
1. Palo izquierdo propio con palo derecho propio
2. Palo izquierdo con izquierdo de 2
3. Palo izquierdo con izquierdo de 3
4. Palo izquierdo con izquierdo de 4
5. Palo derecho con derecho de 2
6. Palo derecho con derecho de 3
7. Palo derecho con derecho de 4
8. Los dos palos de 1 con ídem de 2
9. Los dos palos de 1 con ídem de 3
10. Los dos palos de 1 con ídem de 4
11. Giro hacia afuera
12. Cambio de cuadro

A) FICHA DE REGISTRO:

Nombre de la danza: La hojita del pino  
 Nº de danzantes que participan: 16  
 Nº de volantes: 4  
 Material utilizado: 1 palo y 1 espada por danzante y volante  
 Duración temporal: 2'33"  
 Tipo de mudanza: de romper cuadros  
 Espacio utilizado: la plaza del pueblo (de Sama)

B) SUBROLES I TEMPORALIZACIÓN:

- 1 esq. 1/de 1
- 2 esq. 1/esq. 2
- 3 esq. 1/esq. 3
- 4 esq. 1/esq. 4
- 5 d' 1/de 2
- 6 d' 1/de 3
- 7 de 1/de 4
- 8 dos 1/dos 2
- 9 dos 1/dos 3
- 10 dos 1/dos 4
- 11 gir
- 12 canvi quadre



C) PERCUSSIÓ:



D) MELODIA: ♩ = 60"



E) LÍNIA D'ACCIONS:

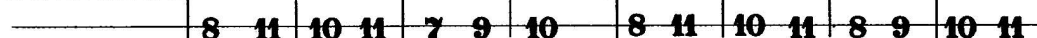


Figura 5. Ludograma: aplicación al estudio de las danzas tradicionales

A) FICHA DE REGISTRO:

*La hojita del pino*  
 -Nombre de la danza: .....  
 -Nº de danzantes que participan: 16  
 -Nº de volantes: 4  
 -Material utilizado: 1 palo y 1 espada por dancante y por volante  
 -Duración temporal: 2'33"  
 -Tipo de mudanza: De romper cuadros  
 -Espacio utilizado: La plaza del pueblo (de Sona)

B) SUBROLES Y TEMPORALIZACIÓN:

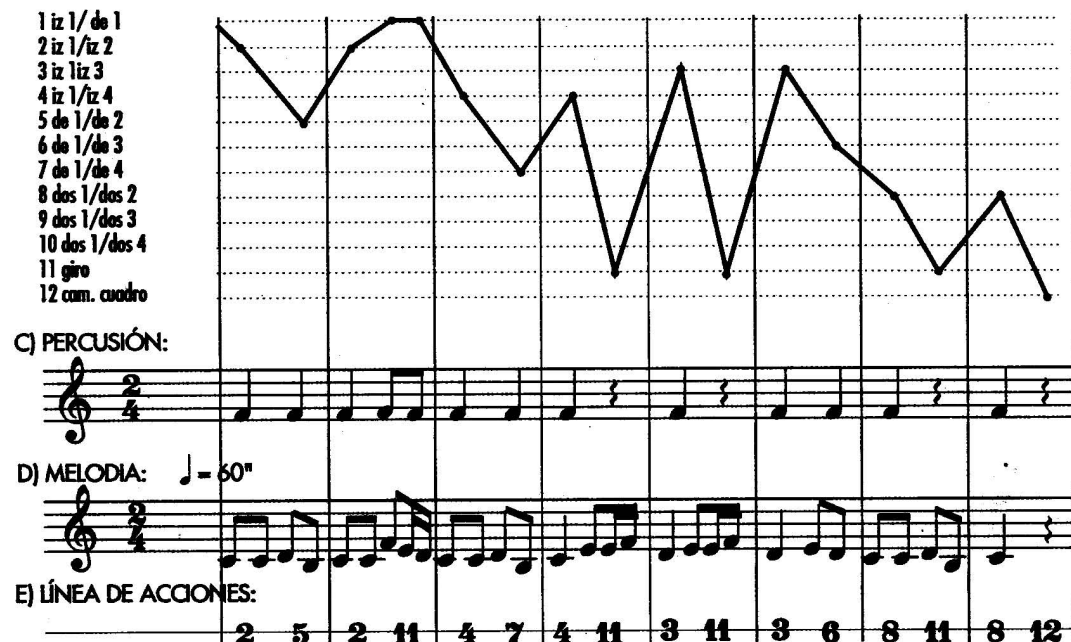


Figura 6. Ludograma: su aplicación al estudio de las danzas tradicionales

En la figura 4 podemos observar la representación gráfica de la red de cambio de subroles. Cada número indica la acción correspondiente del listado anterior y las flechas muestran el paso de una acción a otra. De esta forma podemos observar los subroles que se hallan relacionados y con qué otros se relacionan.

Al realizar todos los jugadores las mismas acciones en la misma unidad de tiempo, con estudiar los subroles realizados por un solo danzante se conocen los realizados por todo el grupo.

**El ludograma**

Se define ludograma como la "representación gráfica de la secuencia de subroles sociomotores sucesivamente

asumidos por un jugador en el curso del desarrollo de un juego deportivo" (Parlebas, 1981). En nuestro caso hará referencia a todos los jugadores ya que, como hemos dicho antes, todos realizan simultáneamente las mismas acciones.

Al tratarse de danzas con soporte musical, se ha ideado un sistema de recogida de información que contiene los siguientes apartados (ver ficha técnica del ludograma):

a) Los datos técnicos que definan cada danza. Son el nombre de la danza, número de participantes (volantes y danzantes), el material utilizado, la duración temporal, el tipo de mudanza y el espacio en el que se ejecuta.

b) La representación gráfica de los distintos subroles y su distribución y ordenación temporal. Cada danza tiene unos subroles específicos, así como también es particular la distribución de los mismos.

c) Al tratarse de danzas en las que la relación se establece en base a elementos con los que se golpea, es importante tener en cuenta la estructura y descripción de la percusión realizada en cada momento. Para ello nos servimos de un pentagrama en el que se plasma la estructura rítmica de la danza en base a la percusión recogida.

d) La melodía. Es importante conocer la relación existente entre la melodía y la ejecución bailada de la danza pues nos posibilita seguir mediante

el papel las acciones con respecto a la música. Para ello nos servimos de un nuevo pentagrama en el que se subdivide la melodía en compases y éstos a su vez se extienden a los otros registros para facilitar el seguimiento. En él además se lee la velocidad de la ejecución al quedar reflejada mediante la velocidad de la melodía.

- e) Por último la línea de acciones que nos sirve para observar rápidamente la sucesión de las distintas acciones en el tiempo.

Consideramos esta como la adaptación más importante presentada en este artículo ya que supone, por un lado, la posibilidad de recoger gráficamente gran parte de la información de cualquier tipo de danza y, por otro lado, permite, gracias a la disposición vertical de los distintos registros, tener constancia de la realización simultánea de varias acciones en una misma unidad de tiempo; y todo ello manteniendo los valores que Parlebas dio al ludograma (ver figuras 5 y 6).

## Conclusiones

Tras la realización de este estudio, puede concluirse que la aplicación de los modelos operativos Universales para el estudio de las actividades rítmicas con soporte musical es posible siempre y cuando se incluyan las modificaciones oportunas en la aplicación de dichos modelos operativos en base a las características propias de cada tipo de danza.

De esta manera puede darse vía a que cada profesional pueda adaptar este tipo de análisis a las características propias de la actividad que desee estudiar, consiguiendo así nuevos enfoques que enriquezcan su labor.

La aportación que consideramos más original dentro del estudio es la que hace referencia a la creación de un nuevo "tipo de ludograma" en el que, a través de un nuevo diseño, se consigue captar mayor información no sólo a nivel cuantitativo sino también en relación a la estructuración y correspondencia de los aspectos que se recogen en la planilla de registro.

Por último, y aludiendo a la labor del pro-

fesor de educación física, conviene destacar un doble valor al desarrollo de este tipo de actividades en las clases. Por un lado la interdisciplinariedad que puede conseguirse a través de las mismas en base a los contenidos histórico-territoriales, físico-motrices, musicales y, en definitiva, cargados de un valor etnológico digno de tener en cuenta. Por otro, el trabajo de recopilación en base a la aplicación práctica del ludograma que puede estar perfectamente entroncado en los contenidos de la asignatura de educación física y que ofrece a los alumnos un conocimiento más profundo de una realidad plenamente integrada en su entorno cultural.

## Bibliografía

- LAVEGA, P. *Apuntes de la asignatura de Juegos aplicados a la Educación Física*, INEFC, Lleida, 1991.
- PARLEBAS, P. *Elementos de la Sociología del deporte*, Ed. Junta de Andalucía, Málaga, 1988 (traduc.).
- PARLEBAS, P. *Contribution à un lexique commenté en science de l'action motrice*, Publications INSEP, París, 1981.