



**Ejército, juego y orden social: una aproximación a la metáfora cósmica de la justificación de la guerra en *De bello* de Juan de Legnano**  
**Exèrcit, joc i ordre social: una aproximació a la metàfora còsmica de la justificació de la guerra a *De bello* de Juan de Legnano**  
**Exército, joga e ordem social: uma abordagem à metáfora cósmica da justificação da guerra no *De bello* de Juan de Legnano**  
**Army, game, and social order: an approach to the cosmic metaphor of the justification of war in *De bello* by Juan de Legnano**

Emiliano ALDEGANI<sup>1</sup>  
Lucía GARCÍA ALMEIDA<sup>2</sup>

**Abstract:** The aim of this paper is to point out the articulation between the celestial order and the military order expressed in the work of the medieval jurist John of Legnano (14th century) in the *Tractatus de Bello, de Represaliis et de duello*. In the introduction to his book, he states that 'human war' reflects war in the divine order, which leads the author to justify the military conflicts present in his time as coming from God, a hypothesis that he supports on the basis of the testimonies offered by the Gospels. Thus, in the first chapter, he divides war into Spiritual, celestial, or human warfare and Corporal, universal or warfare. In addition, some central ideas of the medievalist Johan Huizinga, in his work *Homo ludens*, on the sacred meaning of victory in the context of medieval military confrontations, which is deeply related to the meaning of victory in the game, will be recovered. Based on this key reading, the aim is to contextualise Legnano's conception within the framework of the canonical understandings of the foundations of war conflicts that prevailed in the late medieval period.

**Keywords:** War – Game – Middle Ages – Legnano – Huizinga.

**Resumen:** El objetivo del presente trabajo es señalar la articulación entre el orden celeste y el orden militar que se expresa en la obra del jurista medieval Juan de Legnano (s. XIV) en el *Tractatus de Bello, de Represaliis et de duello*. En la introducción a su libro afirma que la 'guerra humana' es un reflejo de la guerra en el orden divino, lo que lleva al autor a justificar los conflictos militares presentes en su época como provenientes de Dios,

---

<sup>1</sup> Doctor en Filosofía y profesor a cargo en la Cátedra de *Metafísica* de la [Universidad Nacional de Mar del Plata](#) y Director de la revista *Prometeica*. E-mail: [emilianoaldegani@gmail.com](mailto:emilianoaldegani@gmail.com).

<sup>2</sup> Profesora y Licenciada en Letras y docente en la cátedra de *Lengua y Literatura latinas* de la [Universidad Nacional de Mar del Plata](#). E-mail: [garcia.almeida.lucia@gmail.com](mailto:garcia.almeida.lucia@gmail.com)



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

hipótesis que sostiene en los testimonios ofrecidos por los Evangelios. Así, en el capítulo primero, divide la guerra en Espiritual, celeste o humana y Corporal, universal o particular. Además, se recuperarán algunas ideas centrales del medievalista Johan Huizinga, en su obra *Homo ludens*, en torno al significado sagrado de la victoria en el marco de las confrontaciones militares del medioevo, que se emparenta profundamente con el significado de la victoria en el juego. A partir de esta clave de lectura se buscará contextualizar la concepción de Legnano en el marco de las comprensiones canónicas respecto de la fundamentación de los conflictos bélicos que imperaban en el periodo tardomedieval.

**Palabras clave:** Guerra – Juego – Edad Media – Legnano – Huizinga.

ENVIADO: 29.10.2023  
ACEPTADO: 15.11.2023

\*\*\*

## I. Juan de Legnano: la distinción de la guerra divina y la guerra humana

### I.1. Contextualización del tratado

El jurista medieval italiano Juan de Legnano (1320-1383) realizó, en su *Tractatus de Bello, de Represaliis et de duello*, el primer intento de tratar los derechos y deberes que surgen de un estado de guerra. Como doctor en ambos derechos, civil y canónico, incluye en su obra cuestiones que hoy corresponderían al campo de la teología dogmática, la filosofía moral o el código de honor, apoyándose en citas bíblicas, en el *Corpus Iuris Civilis*,<sup>3</sup> el *Corpus Iuris Canonici* y las costumbres feudales, fuentes todas que hoy se considerarían como irrelevantes pues ninguna de ellas conforma un *organon* sistemático.

Como deja testimoniado Legnano en el prólogo de su tratado fue la rebelión de la ciudad de Bolonia contra el poder papal el hecho histórico con que justificó su obra.

---

<sup>3</sup> El *Corpus Iuris Civilis* fue la compilación ordenada por Justiniano I (527-565) de textos legales y jurisprudencia romana que conforman las bases del Derecho Romano, sobre el que se basa gran parte de la jurisprudencia actual; el *Corpus Iuris Canonici* son el conjunto de normas canónicas de la Iglesia Católica, compuestas entre 1140 y 1503, que se utilizó como fuente del Derecho canónico de la Iglesia latina hasta comienzos del siglo XX, cuando se promulgó el primer *Codex Iuris Canonici*.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

En especial, el desgobierno de la ciudad por parte de Giovanni Visconti da Oleggio. Este conflicto, en el que nuestro tratadista cumplió un rol relevante al actuar como intermediario de la corte pontificia para propiciar el sometimiento de la ciudad, se desarrolló durante diez años. Llega a su término en 1360,<sup>4</sup> cuando los Visconti ceden al papa Inocencio VI sus pretensiones de gobernar la ciudad.

En el prólogo va a detenerse en seis de los episodios de esta rebelión que considera más relevantes y declara su intención de tratarlos en tres ensayos, siendo *De Bello...*, centrado en la guerra, el primero de ellos. Los dos ensayos siguientes nunca fueron escritos, pero su plan se completaría con un segundo tratado en el que se trataría sobre la Iglesia y su gobierno y el tercero acerca del poder del Imperio. La buena relación que mantuvo Legnano con los papas franceses Inocencio VI, y sus sucesores Urbano V y Gregorio XI, el último de los papas que gobernaron desde Aviñón, lo llevaron a ejercer de mediador para mantener en lo sucesivo el buen entendimiento de la ciudad con la Sede Papal.

El *Tractatus* está dedicado al cardenal Alborno, quien luego de conseguir que la mayor parte de la Romaña se sometiese al poder papal, se dirigía hacia Boloña para hacer capitular a los Visconti y devolver la ciudad como legítima propiedad de la Iglesia. Allí Alborno es comparado con Ajab,<sup>5</sup> el rey de Israel, pues ambos cambiaron sus vestiduras y tomaron parte activa en la guerra.

La ciudad de Boloña, sede del saber y capital de los estados de la Santa Iglesia, es comparada por Legnano con Jerusalén, el trono del Señor, puesto que las dos ciudades

---

<sup>4</sup> El conflicto se origina cuando, en 1350, la familia Pepoli, después de hostigar Bolonia y ganarse la enemistad del pueblo al que sometía con rigor, debe ceder sus derechos a Giovanni Visconti, arzobispo de Milán, y abandonar la ciudad, tras recibir un pago de 220.000 florines de oro. Giovanni Visconti, quien no puede alejarse de Milán, cede el dominio de la ciudad a su supuesto hijo, del mismo nombre. El desgobierno de este último y las disputas entre los miembros de la poderosa familia Visconti llevaron a las revueltas populares que concluyen en el año de 1360.

<sup>5</sup> Ajab, quien gobernó Israel entre los años 874-853 a.C. participó en la batalla de Qarqar, en la que ejército asirio, al mando de Salmanasar III, luchó contra una confederación de 12 reyes de Siria e Israel, dirigido por el rey de Damasco Ben-Hadad II y por el mismo Ajab.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

habían sido castigadas por sus pecados. Pero Boloña encontraría su liberación con la llegada del cardenal Albornoz y el nuevo dominio pontificio que comienza en 1361 y se mantiene hasta la entrada de las tropas de Napoleón en 1796. Legnano, para sostener su comparación, recurre de manera constante a citas de los antiguos profetas, como Jeremías y Ezequiel y el *Libro de las Lamentaciones*. Boloña, a la que llama bondadosa, debe ser castigada por la corrupción de sus habitantes y su recuperación a manos de Albornoz es comparada por su importancia a la recuperación de Jerusalén.

Estos son, a modo de resumen, los acontecimientos que se encuentran en la génesis de la obra de Legnano. A continuación del extenso prólogo, se da comienzo al tratado propiamente dicho donde se ofrece la definición de la guerra y la clasificación de sus especies.

## **I.2. Justificación de la guerra por medio de la comprensión de las tensiones en los planos divino y astronómico**

Legnano, al comparar la ciudad de Boloña con Jerusalén, y al afirmar que el castigo de la guerra tiene su origen en los pecados de los hombres, realiza el primer movimiento para justificar la guerra humana como un reflejo de la discordancia en el plano de lo divino. En el capítulo 4 realiza una primera comparación, en el plano teológico, de lo que denomina 'guerra espiritual celeste' (*Spirituale Bellum Coeleste*) y 'guerra espiritual humana' (*Spirituale Humanum Bellum*):

Pues esta fue la Guerra Espiritual por la que Lucifer fue arrojado del paraíso del Altísimo y de ella, tal vez, tuvo su origen la <Guerra> Espiritual Humana. [...] Lo primero son los principios: pues el principio de la virtud es el Altísimo, mas el principio y príncipe de los vicios es el Diablo. Así, la lucha de estos mismos es lo primero y la medida de cualquier lucha espiritual humana inferior.<sup>6</sup>

Son las escrituras lo que permite a Legnano realizar este vínculo entre la guerra en los planos divino y terrenal. La traición de Lucifer, el ángel que se reveló a su Dios, señala

---

<sup>6</sup> "Hoc igitur fuit Spirituale Bellum quo eiectus fuit Lucifer de paradiso Altissimi, et forte ex illo habuit ortum Spirituale Humanum. [...] Primum sunt principia, principium autem virtutis est Altissimus,



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

el comienzo y da la justificación de la guerra en el plano humano. Esta es una guerra espiritual celeste puesto que lo que se pone en juego son los vicios y las virtudes, la lucha primigenia entre los principios del Bien y del Mal: Dios es el príncipe de las virtudes, aquel en quien todas se condensan, mientras que el Diablo, que habría podido ser partícipe de la gloria divina, por la ambición de poder, pierde su lugar de privilegio para convertirse – en modo especular con el principio del bien – en el origen y príncipe de los vicios.

El capítulo siguiente trata sobre la guerra en el plano de los cuerpos celestes y pasa de la justificación teológica a la filosófica:

Y tal vez, hablando de <filosofía> natural, las guerras corporales terrestres tienen sus correspondientes guerras celestes, puesto que – como dice el filósofo – es necesario que este mundo esté en contacto con las traslaciones superiores para que toda virtud sea dirigida desde allí; en el primero de la *Metafísica* y en el segundo del *Cielo y el Mundo*.<sup>7</sup>

Si para justificar la guerra en el plano divino se vale del Antiguo Testamento, en el de los cuerpos celestes recurrirá a la autoridad del filósofo, es decir, de Aristóteles, quien ya desde su postulación del primer motor inmóvil fue visto como un filósofo *naturaliter Christianus*. Las traslaciones de los astros permiten sostener la idea de que el

---

principium autem vitiorum et princeps est Diabolus. Ipsorum igitur pugna est primum et mensura cuiuslibet inferioris pugnae spiritualis humanae”. DA LEGNANO, Giovanni. *De bello, de represaliis et de duello* (Ed. Thomas Erskine Holland). Washington: Oxford University Press, 1917, p. 81. Salvo indicación contraria, las traducciones de los textos latinos son de los autores de este trabajo.

<sup>7</sup> “Et forte, naturaliter loquendo, bella corporalia terrestria habent bella coelestia correspondentia, nam, ut dicit Philosophus, necesse est hunc mundum contiguum esse superioribus lationibus, ut omnis virtus inde regatur, primo Metaphysicorum, et secundo Coeli et Mundi”. DA LEGNANO, Giovanni. *Op. Cit.* p. 81. Es posible que Legnano esté citando de memoria, pues Aristóteles expresa esta idea de manera más acabada no en el primer libro de la *Metafísica*, sino en 12, 1074a 15-32.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

microcosmos es una reproducción del macrocosmos y de que existen correspondencias directas en lo que sucede entre el cielo y la tierra. Más adelante, sostiene:

Pues todo acto corporal inferior es dirigido por los celestiales superiores, y allí hay una lucha, es decir, un conflicto virtual que surge a causa de la diversidad de los cuerpos celestes, y en especial de los planetas...<sup>8</sup>

Según estas palabras, existe un enorme influjo de las tensiones entre los cuerpos celestes sobre el libre arbitrio de las acciones humanas, pues estas (cuya primera justificación había sido establecida en la primera lucha entre el bien y el mal) encuentran su fundamento en los cuerpos celestes en los que se da una lucha a causa de la diversidad intrínseca de los cuerpos. Interesa señalar que aquí Legnano usa el término *pugna*, que es un enfrentamiento, una lucha en principio cuerpo a cuerpo y sin armas o bien una batalla individual dentro de un contexto mayor como lo es la guerra. Para más adelante concluir: “Tal vez, observando esto, no podría ser ciertamente posible que el mundo estuviese sin guerra”,<sup>9</sup> usando aquí el término *bellum*, el objeto de estudio de su tratado.

### I.3. Las representaciones alegóricas de la guerra en el juego de ajedrez

La guerra en el plano de lo humano ha sido objeto, durante esta época, de diversas interpretaciones alegóricas. Entre ellas podemos recordar el *Quaedam moralitas de Scaccario*, de dudosa filiación, escrito a mediados del s. XIII, que presenta a la sociedad medieval representada en las fichas del juego del ajedrez y entiende cada partida como una batalla entre dos fuerzas, una positiva y otra negativa:

Todo este mundo es como un tablero de ajedrez, cuyas casillas algunas son blancas, mas otras negras, a causa del doble estatus de la vida y la muerte, de la gracia y de la culpa. Así, las piezas de este juego de ajedrez son los hombres de este mundo, quienes son extraídos

<sup>8</sup> “Omnis igitur actus inferior corporeus dirigitur a supercoelestibus, et ibi est pugna, id est repugnantia virtualis, insurgens propter diversitatem corporum coelestium, et maxime planetarum”. DA LEGNANO, Giovanni. *Op. Cit.* p. 81.

<sup>9</sup> “Quibus forte attentis, non foret bene possibile mundum esse sine bello”. DA LEGNANO, Giovanni. *Op. Cit.* p. 82.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

de un mismo vientre materno y colocados en distintos lugares de este mundo, y cada uno de ellos tiene nombres distintos.<sup>10</sup>

Unas décadas antes de que Legnano escribiera su obra, se publica el tratado del dominico lombardo Jacobo de Cessolis (1250-1322) titulado *Liber de moribus hominum vel officiis nobilium sive super ludo scacchorum* en el que realiza un retrato de las convulsiones de su época. Los desórdenes políticos y las constantes luchas entre los diversos reinos ponen de manifiesto un cambio profundo en el antiguo orden de las cosas. Sobre todo los problemas sucesorios, en el que Cessolis manifiesta su preferencia por la sucesión dinástica.

El *Liber de moribus* presenta una suerte de ciudad ideal a partir de la descripción de las piezas de ajedrez y de sus movimientos, que se relacionan de manera simbólica con el lugar de los hombres en la sociedad, en el ejército y, de manera alegórica, en el juego de ajedrez. Cessolis propone una lectura del juego en el que la jerarquía militar de las piezas aparece como reflejo de la estructura social, que va desde la descripción del rey y sus diversos asesores inmediatos, hasta los varios oficios de los hombres comunes representados por las posiciones de los respectivos peones: así encontramos a los agricultores, carpinteros, sastres, cambistas, notarios, médicos, taberneros, guardas, mensajeros, entre otros. Esto puede desprenderse de las distintas formas de reclutamiento y conformación de la hueste que se desarrollarán a lo largo de la Edad Media.

Por otro lado, este análisis no va a estar limitado a señalar las correspondencias entre la jerarquía de las piezas del juego y el orden social de su época, sino que opera en su libro una prescripción del comportamiento que debe seguir cada estamento para el buen funcionamiento de la sociedad. Al momento de considerar los movimientos de los peones, en correspondencia con su manera de vivir, Cessolis sostiene que las dos filas

---

<sup>10</sup> “Mundus iste totus quoddam scaccarium est, cuius vnus punctus albus est, alius vero niger, propter duplicem statum vite et mortis, gratie et culpe. ffamilia autem huius scaccarii sunt homines huius mundi, qui de vno sacco materno extrahuntur, et collocantur in diuersis locis huius mundi, et singuli habent diuersa nomina”. Cit. en MURRAY, Harold J. R. *A History of Board-Games Other Than Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1952, p. 560.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

de estas piezas se disponen en una batalla donde unos representan los males y las tentaciones del Diablo en tanto los otros, formando parte de las huestes de Cristo, significan la bondad, la verdad y la misericordia.<sup>11</sup>

La lectura del escenario de batalla dispuesta en el ajedrez como una confrontación entre el bien y el mal, coincide ampliamente con la valoración medieval de las tensiones que pueden originar de manera legítima un conflicto. Tal como sintetiza García Fitz,<sup>12</sup> pueden reducirse a la búsqueda de hacer el bien y castigar el mal, es decir, al deseo de recomponer la paz y la justicia. Esto termina por dar a la guerra un halo de amor y caridad, en tanto que beneficia a los justos y contribuye a la purificación y pacificación de los castigados. En efecto, así como en otros juegos de tablero, el ajedrez constituye una representación del orden social, una representación de un conflicto militar, y en un sentido más amplio, puede interpretarse como una representación de un orden metafísico expresado en la estructura y dinámica de sus elementos.

## II. El juego y la guerra: aspectos formales compartidos

En su obra *Homo ludens*, publicada en 1938, el filósofo holandés Johan Huizinga afirma que desde que existen palabras para designar la lucha y para designar el juego, fácilmente se ha denominado juego a la lucha sin que esto constituya ninguna metáfora.<sup>13</sup> Por lo tanto, considera posible señalar elementos formales compartidos que pueden asociarse tanto al juego como a la guerra en donde esta última aparece como una forma específica de competencia o disputa más o menos sujeta a normas, como una forma extensa y amplia de duelo.

Tanto la excepcionalidad del juego, su transitoriedad y el ser una competencia antitética regida por determinadas normas que se siguen por sus participantes han sido los constituyentes de gran parte de los combates militares y los duelos medievales. Pero,

<sup>11</sup> DE CESSOLIS, Jacques. *Le livre de jeu d'échecs* (Ed. Jean-Michel Mehl). Paris: Stock, 1995, 4, 1.

<sup>12</sup> GARCÍA FITZ, Francisco. *Edad Media: Guerra e Ideología, justificaciones jurídicas y religiosas*. Madrid: Sílex 2003, p. 57.

<sup>13</sup> HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. (Trad. Eugenio Imaz). Madrid: Alianza, 2012, pp. 139-144.





Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

fundamentalmente, resulta relevante detenerse en un aspecto central del juego que, tal como afirma Huizinga, es la capacidad intrínseca de éste para crear orden, es decir, para llevar al mundo imperfecto una perfección provisional y limitada.<sup>14</sup>

Efectivamente, el orden que caracteriza lo lúdico, opera en la guerra de dos maneras, tal como se reconoce en distintas concepciones cristianas de la acción militar. Esto puede percibirse en el pensamiento agustiniano, donde la guerra aparece como una forma de orden de las expresiones violentas de la vida mundana, tanto en las acciones que evita al organizar la violencia en el marco de las relaciones entre reinos, como en la medida que constituye un factor de orden, si responde a una guerra justa, en la que, sobre las decisiones del príncipe, se promueve la expurgación del mal por las armas, en tanto se asume como una búsqueda del restablecimiento del orden y la justicia ahí donde se han corrompido.

Efectivamente, el orden que caracteriza lo lúdico, opera en la guerra de dos maneras, tal como se reconoce en distintas concepciones cristianas de la acción militar. Esto puede percibirse en el pensamiento agustiniano, donde la guerra aparece como una forma de orden de las expresiones violentas de la vida mundana, tanto en las acciones que evita al organizar la violencia en el marco de las relaciones entre reinos, como en la medida que constituye un factor de orden, si responde a una guerra justa, en la que, sobre las decisiones del príncipe, se promueve la expurgación del mal por las armas, en tanto se asume como una búsqueda del restablecimiento del orden y la justicia ahí donde se han corrompido.

Esta necesidad de ordenar el perjuicio generado por la violencia militar, a partir de darle un marco en una concepción de la guerra o incluso en una moral asociada a ella, como serán el ideal de caballería, o los intentos de ordenamiento como la *Pax de Dios* (s. X), o

---

<sup>14</sup> HUIZINGA, Johan. *Op. Cit.*, p. 28.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

la *Tregua de Dios* (s. XI) que prescriben lugares, momentos y motivos que pudieran dar lugar a una acción militar, será una constante a lo largo de la Edad Media.

Desde la perspectiva de Huizinga, es mayormente en sus formas arcaicas donde se expresa de manera más directa el carácter lúdico de la guerra. Tal situación excede evidentemente la relación que la guerra como tal puede mantener con un juego de carácter militar o táctico, pues refiere al vínculo indisoluble que la guerra guarda con el juego en sentido amplio.<sup>15</sup> En este sentido, la guerra aparece como una forma de competencia en la que dos grupos antagónicos podrían clarificar su legitimidad respecto de determinada pretensión, tal como podrían hacerlo mediante un procedimiento judicial, una apuesta o una consulta oracular. En mayor o menor medida, todas estas instancias están emparentadas por su posibilidad de elucidar una decisión sagrada. Por esto mismo, puede pensarse, sin agotar en ello el sentido de las palabras de Huizinga, en la naturaleza que han presentado las guerras sucesorias a lo largo de la Edad Media y en su frecuente resolución mediante la apelación a una batalla campal definitiva. Tal como se recupera en las palabras que Gregorio de Tours adjudica a Gundebaldo Candiaco, rey de los Burgundios: “Dios juzgará entonces, cuando nos encontremos en la llanura de un campo de batalla, si yo soy o no el hijo de Clotario”.<sup>16</sup> Esta asimilación entre la batalla y la expresión de una decisión divina puede advertirse también cuando Belisario, en una misiva y frente a las murallas de Dara, le advierte al general persa: “Si vosotros estáis ansiosos de acciones bélicas, os haremos frente con Dios en nuestras filas, pues sabemos que él nos va a socorrer.” A lo que el general persa le responde:

---

<sup>15</sup> “En una fase cultural en la que la contienda judicial, la suerte, los juegos de azar, la apuesta, el reto, la lucha y la decisión divina se hallan comprendidas, como cosa sagrada, en la misma esfera conceptual, tal como tratamos de definir las anteriormente, también la guerra, por su naturaleza, tenía que entrar en esta esfera. Se hace la guerra para obtener, mediante la prueba de ganarla o perderla, una decisión de valor sagrado”. HUIZINGA, Johan. *Op. Cit.*, pp. 141-142.

<sup>16</sup> CONTAMINE, Philippe. *La guerra en la Edad Media*. Barcelona: Labor, 1984, p. 330.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

“Tampoco nosotros nos plantamos en la batalla sin ayuda de nuestros dioses y con ellos a nuestro lado marcharemos contra vosotros.”<sup>17</sup>

En el mismo sentido, cuando en el s. XII, el monje Bernardo de Claraval anima a unos pocos caballeros templarios frente a la aparente falta de vocación y ante un número mayor de enemigos bárbaros y crueles, cita a *Macabeos 1, 3, 19*: “que en la guerra no depende la victoria de la muchedumbre del ejército, sino de la fuerza que viene del Cielo”.<sup>18</sup>

### III. Formas de reclutamiento, confección de la hueste y características de la guerra justa

Ciertamente, la valoración moral de la guerra no ha admitido siempre todo tipo de acciones militares. El pensamiento agustiniano, de gran influencia durante la Edad Media, proscribió la codicia, el dominio o el exterminio de aquellas acciones lícitas en la guerra justa, a la vez que las diferentes reglamentaciones en torno a las penitencias por homicidio en combate distinguían propiamente al derramamiento de sangre cometido justamente del encarnizamiento con el rival derrotado.<sup>19</sup> Puede encontrarse, en el listado que el franciscano Álvaro Pelayo detalla de los pecados cometidos por la caballería, el no utilizarla para los fines que fue creada, es decir, para combatir la injusticia y vengar a los impíos.<sup>20</sup> Huizinga, al reflexionar sobre el carácter lúdico o agonal de la guerra excluye de ésta prácticas como el saqueo, la conquista y la emboscada,<sup>21</sup> requiriendo, en ocasiones, que el vencedor no utilice su ventaja al extremo

<sup>17</sup> PROCOPIO, *Historia de las guerras. Guerra Persa* (Trad. García Romero), Madrid: Gredos, 2000, 14, 9-13.

<sup>18</sup> DE CLARAVAL, Bernardo. *Elogio a la Nueva Milicia Templaria*. (Trad. A.-H. Suárez Girard y J. M. Lalanda). Madrid: Siruela, 2005, 4, 7.

<sup>19</sup> CONTAMINE, Philippe. *Op. Cit.* pp. 334-339.

<sup>20</sup> Álvaro PELAYO, *Planctu Ecclesiae*, art. 31. Cit. en CONTAMINE, Philippe. *Op. Cit.* p. 345.

<sup>21</sup> HUIZINGA, Johan. *Op. Cit.*, p. 141.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

contra su rival, sino que se muestre moderado en su victoria para constituir una guerra noble.

El factor ordenador de la guerra frente a la dispersión de los conflictos medievales puede observarse en el rol que se asigna a la función que desempeña en el conflicto la figura del rey en el marco de determinadas operaciones militares, tal como los asedios, las cabalgadas de devastación o las batallas a campo abierto. Finalmente, al modo particular en el que se despliega la táctica militar y las formaciones y distinciones que orientan la conformación del ejército. En este sentido, la figura del rey en la batalla o su función como origen de la decisión de iniciar hostilidades cumple un rol fundamental. En relación con la batalla, la presencia del rey o del príncipe tiene un lugar central ya sea por la dimensión del conflicto, o por tratarse de asedios en los que uno de los reyes se vería implicado. Según la perspectiva del rey español Alfonso X “El Sabio”, expuesta en *Las siete partidas*, solo la presencia de los reyes de ambos bandos acompañados de estandartes permite hablar propiamente de una batalla, refiriendo como *lid* o *hacienda* a formas menores de conflicto.<sup>22</sup> Sin embargo, tal como señala Carlos Rodríguez Casillas,<sup>23</sup> esta clasificación no ha sido asumida mayormente en el período, pues se ha identificado como batallas a múltiples conflictos en los que no interviniera uno o incluso ambos reyes. La importancia tanto de los generales a cargo del combate como de los estandartes es notable pues, ante la caída en desgracia o huida de estos últimos, las formaciones entraban en desorden con consecuencias desastrosas.

Un ejemplo paradigmático de esto último puede identificarse en la batalla de Montaperti en 1260 en la que el ejército florentino cayó derrotado contra el sienés, pese a su considerable ventaja numérica, al ser traicionado por un propio soldado que cortó la mano del portaestandarte.<sup>24</sup> Al caer el estandarte, la formación de caballería entró en

<sup>22</sup> ALFONSO X, *Libro de Ajedrez, Dados y Tablas*, Madrid: Patrimonio Nacional, 1987, *Las siete partidas*, II Partida, tít., XXIII, ley 27.

<sup>23</sup> RODRÍGUEZ CASILLAS, Carlos J., *La batalla campal en la Edad Media*. Madrid: La Ergástula, 2018, pp. 20-21.

<sup>24</sup> Se ha querido identificar al traidor con un noble florentino llamado Bocca degli Abati. Un testimonio de ello lo encontramos en la *Divina Comedia*, donde Dante lo menciona como “el traidor de Montaperti”, ubicándolo en el noveno círculo infernal.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

confusión y comenzó una huida en desbandada, lo que inició una persecución y un desorden en las filas florentinas.

Otro ejemplo puede encontrarse en la batalla de *al-Qadisyyah* en la que la caída del general persa significó la derrota y desbandada del ejército sasánida. Vegetio expresaría el peligro inminente del desorden en batalla: “Todos los errores de la gente en cualquier tipo de cosas, sin razón, pueden enmendarse, excepto los errores desordenados en guerras y batallas, ya que la pena se produce inmediatamente después de los errores”.<sup>25</sup> Debido a las mencionadas debilidades de las formaciones militares medievales, vinculadas a la falta de entrenamiento de los soldados, la fragilidad de las lealtades en el campo de batalla, la falta de uniformidad en el equipamiento de las tropas, entre otras, la necesidad de mantener el orden de las formaciones era fundamental, pues los soldados librados a su suerte eran presas de las formaciones enemigas.

Con relación al rol del rey en la guerra, su figura representaba un aspecto definitorio para establecer la legitimidad del inicio de las hostilidades. Tal como recopila el historiador Francisco García Fitz,<sup>26</sup> la condición de que las hostilidades fueran ordenadas por una autoridad calificada para tal fin eran una constante en los pensadores medievales que puede encontrarse en juristas, filósofos y pensadores tales como Tomás de Aquino, Raimundo de Peñafort, Juan Faventino, entre otros, para quienes la legitimidad de la autoridad que ordena la guerra constituye una condición de la legitimidad de la guerra emprendida. Sin embargo, la definición concreta de la autoridad a la que es lícito iniciar las hostilidades no responde a un único criterio, en la medida que son múltiples las autoridades que pueden verse o no contempladas como fuente legítima de tal decisión. Esto deja una variedad de posibilidades que van desde príncipes, nobles, emperadores, hasta clérigos o jerarquías eclesiásticas, y la ambigüedad de los tratados no siempre permite determinar con claridad cuál es la autoridad sobre la que recae este derecho a iniciar la guerra. Mayormente, la condición de que la decisión de iniciar hostilidades provenga del príncipe era una constante en los tratados medievales

<sup>25</sup> CONTAMINE, Philippe. *Op. Cit.* p. 270.

<sup>26</sup> GARCÍA FITZ, Francisco. *Op. Cit.* pp. 32-48.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

y conformar un ejército sin la orden directa de la nobleza era considerado un crimen de *lesa majestad*.

En relación con los ejércitos, las diferentes modalidades que asume el reclutamiento de tropas durante la Edad Media tienden en la mayor parte de los casos a distinguir de manera clara el estatus social de los participantes, su rol dentro del ejército y sus responsabilidades militares. Estos compromisos de la población con la participación militar no han sido homogéneos en todo el período, ni en todos los reinos, pero puede distinguirse una tendencia hacia su mayor regulación. Ya en los siglos VI y VII surgen legislaciones que multan e incluso confiscan tierras a quienes no acudan al llamado de la batalla, tal como se observa en los escritos de Gregorio de Tours, o en el Edicto de Rotario de 643. El *Strategikon* de Mauricio I proponía, en el siglo VI, un intento de establecer la forma de reclutamiento de los campesinos y también Vegetio le dedica gran parte del libro I de su *Epitoma rei militaris* a la definición de la edad de los reclutas, de sus oficios, de cómo entrenarlos para la batalla, etc. La ley de Ergivo (680-687) incluía junto con los armamentos la cantidad de esclavos que se debían aportar a la campaña militar.

En el siglo VIII, la ley de Astolfo especifica la clase de armamentos y de caballos con la que deben acudir al llamado a la guerra según sus riquezas.<sup>27</sup> Sin embargo, estas iniciativas y otras similares, contemporáneas a ellas, asumirán una forma más definida en el siglo XII con el llamado *Assizes of Arms* promulgado por Enrique II de Inglaterra, en el que se especifica el armamento y equipamiento con el que debería contar cada habitante, según su estatus y según su riqueza, pudiendo llevar desde un caballo, una cota de malla, una lanza, una espada y una ballesta, hasta una simple hacha o una lanza en el caso de las rentas más modestas.<sup>28</sup>

Estas legislaciones buscaban dar homogeneidad al equipamiento militar del ejército pero, a la vez, traducían una estructura social jerarquizada a un esquema de jerarquización militar, distinguiendo en los cuerpos que conforman el ejército el origen

<sup>27</sup> CONTAMINE, Philippe. *Op. Cit.* p. 22.

<sup>28</sup> RODRÍGUEZ CASILLAS, Carlos J. *Op. Cit.*, pp. 66-68.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

social de sus integrantes. Tales regulaciones se replicaron en diferentes regiones de Europa a lo largo de los siglos XIII y XIV, bajo diversas modalidades, entre las que puede destacarse el *Ordenamiento de Alcalá* de 1385, que prescribía con mayor detalle la posesión de diferentes equipamientos obligatorios a cada estrato patrimonial. El reclutamiento, junto con las formas emergentes de tropas voluntarias permanentes rentadas, incorporaron también la necesidad de entrenarse en el manejo de dichas armas,<sup>29</sup> y de generar sistemas de relevamiento e inspección de los compromisos adquiridos mediante alardes que fiscalizaban la tenencia y cuidado de los caballos y armas.<sup>30</sup>

También se regularon gradualmente los compromisos de los terratenientes con la alimentación y el aprovisionamiento de los ejércitos, para evitar la conflictividad y el saqueo de las zonas rurales que acontecían como efecto del mero paso de los ejércitos. Como respuesta a la crisis del modelo feudal, reinos como el de Navarra incorporan también sistemas de fiscalidad para extraer recursos para el ejército, lo que contribuyó a agravar la crisis agraria y social hacia los siglos XIV y XV.<sup>31</sup>

La forma determinante en la que las distintas modalidades de reclutamiento terminaban por traducir una jerarquía o esquema social a los cuerpos y partes de una formación militar, es uno de los elementos que han permitido a los propios autores medievales, identificar en la estructura y distinción de las piezas del ajedrez, un reflejo de los roles sociales que en ocasiones ha excedido al ámbito militar.

## Consideraciones finales

En resumen, observamos cómo distintos juegos de tablero del periodo medieval dan cuenta de un orden social que tiene cierta semejanza con un orden superior o divino. El supuesto medieval de que ambos órdenes no pueden estar desconectados sino que uno reproduce al otro puede encontrar en Tomás de Aquino una formulación clara y

<sup>29</sup> RODRÍGUEZ CASILLAS, Carlos J. *Op. Cit.*, p. 69.

<sup>30</sup> FERNÁNDEZ DE LARREA ROJAS, Jon Andoni. *El precio de la sangre*. Madrid: Sílex, 2013, p. 43.

<sup>31</sup> FERNÁNDEZ DE LARREA ROJAS, Jon Andoni. *Op. Cit.*, pp. 127-151.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

acabada: en el orden social, es decir, en el microcosmos, se da una similitud con el orden divino o macrocosmos. En sus palabras: “se dice pequeño mundo, en cuanto en sí se da [en él] semejanza con un mundo mayor”.<sup>32</sup>

Por otro lado, el orden militar refleja distinciones sociales fundadas en las formas establecidas de reclutamiento, lo que permite comprender también la enorme recepción y difusión que tuvieron lecturas alegóricas y morales que mostraban los paralelos entre la sociedad y las piezas del ajedrez como las propuestas por Alfonso X, Jacobo de Cessolis o también en manuscritos latinos como el *Quaedam moralitas de scaccario* donde se describe los movimientos diagonales como malos a diferencia de los movimientos rectos que son entendidos como buenos en el sentido moral.

Por último, con independencia del vínculo estrecho que une las prácticas lúdicas con la liturgia ritual, el pensamiento medieval asimila, muchas veces, la misma dinámica expresada en la guerra o con el orden divino o con el cósmico y el movimiento de los astros. Esto puede identificarse en las argumentaciones que justifican la guerra como una acción querida por Dios que opera detrás de las nociones de guerra justa o guerra santa, hasta la propaganda religiosa utilizada para fomentar las cruzadas y la guerra contra los pueblos árabes.<sup>33</sup>

De este modo podemos encontrar perspectivas como las de Legnano que visualizará un vínculo profundo entre la guerra como tal y el orden cósmico. La guerra celeste

---

<sup>32</sup> DE AQUINO, Tomás. *De veritate*, q. 5 a. 8 s.c. 7 & *De potentia*, q. 3 a. 18 s. c. 3.

<sup>33</sup> “Si son muy habituales las analogías o aproximaciones entre spiritualia y los militaria no es solamente porque la omnipresencia de la guerra en la sociedad y en la vida medievales permitía a las gentes de la Iglesia hacerse comprender fácilmente por sus oyentes o sus lectores, sino también porque, en un sentido más profundo, la vida espiritual fue, durante mucho tiempo, asimilada a una lucha sin respiro, implacable, de las cohortes celestiales contra las legiones diabólicas”. CONTAMINE, Philippe. *Op. Cit.* p. 368.





Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

llevada a cabo entre los ángeles con motivo del orgullo de Lucifer será el modelo de la guerra espiritual humana acontecida en un orden mundano.

A su vez, el orden celeste, regido por el movimiento de los astros en su continua tensión y oposición, genera un influjo sobre el ánimo de los hombres que anima en ellos también la conflictividad. En consecuencia la guerra no será considerada contraria al orden natural, sino una esfera del mundo humano con un claro correlato en un orden superior y celeste. Sin embargo, tal como señala García Fitz,<sup>34</sup> de las diferentes formas de guerra que distingue Juan de Legnano “la única guerra ofensiva admisible y justa era aquella que los cristianos libraban contra los infieles” lo que fija la función de la guerra como forma de reestablecer lo justo y la paz.

En este sentido, puede interpretarse al entorno de juegos de tablero como el ajedrez no simplemente como representaciones de un fenómeno crucial como la guerra sino atendiendo a las semejanzas con un orden de combate superior y de naturaleza teológica. Esto puede corroborarse en algunos juegos medievales de menor difusión que buscan representar una estructura de orden cosmológico ya sea desde una perspectiva moral, matemática o celeste, como ocurre con el *alea evangelii*, la *rithmomachia* o el *ajedrez astronómico*.

\*\*\*

## Fuentes

- ALFONSO X, *Libro de Ajedrez, Dados y Tablas*. Estudio de Pilar García Moreno. Madrid: Patrimonio Nacional, 1987.
- BERNARDO DE CLARAVAL, *Elogio a la Nueva Milicia Templaria*. Traducido por Anne-Hélène Suárez Girard y Javier Martín Lalanda. Madrid: Siruela, 2005.
- GIOVANNI DA LEGNANO, *De bello, de repesaliis et de duello*. Editado por Thomas Erskine Holland, Washington: Oxford University Press, 1917.
- JACQUES DE CESSOLIS, *Le livre de jeu d'échecs*. Traducido y presentado por Jean-Michel Mehl, Paris: Stock, 1995.

<sup>34</sup> GARCÍA FITZ, Francisco. *Op. Cit.* p. 56.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)  
*Games from Antiquity to Baroque*  
*Jocs, de l'Antiguitat al Barroc*  
*Juegos, de la Antigüedad al Barroco*  
*Jogos, da Antigüidade ao Barroco*

Jun-Dic 2023  
ISSN 1676-5818

PROCOPIO, *Historia de las guerras. Guerra Persa*. Introducción, traducción y notas de Francisco Antonio García Romero. Madrid: Gredos 2000.

## Bibliografía

- GARCÍA FITZ, Francisco. *Edad Media: Guerra e Ideología, justificaciones jurídicas y religiosas*. Madrid: Sílex 2003.
- FERNÁNDEZ DE LARREA ROJAS, Jon Andoni. *El precio de la sangre. Ejércitos y sociedades en Navarra durante la Baja Edad Media (1259-1450)*. Madrid: Sílex, 2013.
- CONTAMINE, Philippe. *La guerra en la Edad Media*. Barcelona: Labor, 1984.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. Traducido por Eugenio Imaz, Madrid: Alianza, 2012.
- MURRAY, Harold J. R. *A History of Board-Games Other Than Chess*. Oxford: Oxford University Press, 1952.
- RODRÍGUEZ CASILLAS, Carlos J., *La batalla campal en la Edad Media*. Sine Qva Non, Monografías de Historia Medieval, 4. Madrid: La Ergástula, 2018.