



ALFONSO X EL SABIO. LA ESPAÑA DEL SIGLO XIII: EL JUEGO A TRAVÉS DE LAS IMAGÉNES

Manuel Hernandez

Doctor en CCAAFF, Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte.

Profesor Emérito de la Universidad Politécnica de Madrid

museodeljuego@gmail.com.

RESUMEN

Uno de los primeros autores que trató el juego en nuestro país fue Alfonso X el Sabio (1252-1284), que veía en ellos un Don de Dios. Las bases con las que la escuela alfonsí dio licitud al juego fueron, en primer lugar Aristóteles, quien en el Libro IV de *Ética a Nicómaco*, habla de la eutropelia es decir la virtud de la diversión ordenada del juego. Y en segundo lugar las obras de San Agustín y Tomás de Aquino donde se retoma esta virtud aristotélica. En la *Suma Theologiae*, Tomás de Aquino se pregunta si los juegos pueden ser objeto de virtud, inclinándose claramente a su favor al entender que tanto el cuerpo como el alma necesitan someterse a actividades que alivien la fatiga espiritual y la tensión del espíritu, añadiendo después que para ser lícito el juego deberá responder a la moderación, al buen fin, a la gravedad del espíritu y a la dignidad de la persona.

Palabras clave: Educación, investigación, juego, cultura.

Abstract

One of the first authors who dealt with gambling in our country was Alfonso X the Wise (1252-1284), who saw in them a Gift from God. The bases with which the alfonsí school gave legality to the game were, first of all, Aristotle (2014) who in Book IV of Ethics to Nicomachean, speaks of eutrapelia that is, the virtue of ordered fun, of the game. And secondly, the works of Saint Augustine and Thomas Aquino where this Aristotelian virtue is resumed. In Suma Theologiae, Thomas Aquino (1995) wonders if games can be an object of virtue, clearly leaning in their favor by understanding that both the body and the soul need to undergo activities that relieve spiritual fatigue and the tension of the spirit., adding later that to be lawful the game must respond to moderation, to the good end, to the seriousness of the spirit and to the dignity of the person, res

Key words: education earch, play, culture.

INTRODUCCIÓN

La dinastía omeya afincada en España, heredera de una cultura milenaria, greco-romana, a través de Siria, Egipto, la cultura sasánida de Persia y Mesopotamia, practicaron deportes muy populares en esos países y los introdujeron en el-Andalus. Comprobamos cómo durante la permanencia de los musulmanes en España hubo un influjo constante de todo tipo, entre ellos y los reinos cristianos,



el juego, las diversiones y el pensamiento (Talbot, 1988). Así podemos ver cómo juegos como el ajedrez o el juego de tablas introducido por los árabes, se convierten en los juegos de tablero más populares a lo largo de toda la Edad Media junto al alquerque y los dados, cómo juegos heredados directamente de la época hispano romana. También los juegos de cañas, las justas y los juegos taurinos, evolucionan a través de estos contactos constantes sobre todo en las regiones limítrofes entre ambos bandos (Hernández, 2003).



Libro del ajedrez. Folio 64



2. Primera Partida, Londres, British Museum
ms. Add.20.787. Retrato de Alfonso X,
dictando a los escribas

De Alfonso X el Sabio, por su contribución personal a todas las ramas del saber y por su espectacular labor desplegada en el ámbito de la cultura, cabe destacar las Partidas, las Cantigas y el libro del Ajedrez, Dados y Tablas, como las obras más significativas relacionadas con el mundo del juego. En "*Las Siete Partidas*", Alfonso X, recoge toda la información necesaria para conocer cómo se vivía en la época en que se compuso el texto: usos y costumbres de la gente, ceremonias, faustos, galas, rituales, la guerra y la paz, el cautiverio, la convivencia entre moros, cristianos y judíos, la enseñanza y sus instituciones, etc. Como libro de leyes está considerado como el Código más completo de Ley Civil de la Edad Media en Europa y también como una de las obras de mayor prestigio del Derecho en la historia de España.



Toreros en Plasencia. Cantiga nº 44

como una de las obras de mayor prestigio del Derecho en la historia de España. A lo largo de esta obra el juego deportivo, si no con mucha amplitud dado el carácter de la misma, es tratado con cierto rigor estableciendo las normas para su práctica y definiendo las actividades propias de la época, sobre todo aquellas relacionadas con la guerra (justas, torneos, juego de cañas), la caza y los toros, actividades estrechamente ligadas a la clase caballeresca, clase dominante y protectora de la sociedad medieval. Cuando se refiere a otras clases sociales, como la religiosa o el pueblo llano, casi siempre es para limitar su práctica o para prohibirla (Hernández, 2003).

Podemos decir según los datos conocidos que a partir del siglo XI, las justas, cañas y torneos que celebraban los caballeros cristianos y moriscos, a diferencia de otros países europeos que mantuvieron un grado elevado de riesgo, eran en su gran mayoría actividades donde el peligro de lesión había quedado eliminado, gracias a su transformación en un juego ritualizado y con unas reglas estrictas



que los participantes debían cumplir, pues en caso contrario eran sancionados. Nos encontramos con nombres inusuales en otros ámbitos medievales europeos



3. Cañas en la plaza mayor de Madrid.
S. XVII. Anónimo

y que nos describen formas distintas de su realización - tablado, bofordar, alancear o cañas, que nos indican las formas del torneo donde el objeto principal es romper la caña o lanza en el escudo del contrario o de una tabla, sin que en ningún momento se pretenda herirlo, aunque eso no siempre se consiguiera dado el riesgo que entrañaba la propia actividad (Talbot, 1988). Otra característica, que sólo se da en los reinos cristianos y árabes de la Península es que, a partir del siglo XII,

las citas que encontramos relacionadas con los torneos siempre van unidas al juego de alancear los toros, siendo esta última también una actividad propia de caballeros. En las mayorías de las fiestas reales o religiosas después de tornear los caballeros, alancean un toro a caballo. Esta singularidad única, pues sólo se da en la Península Ibérica, tanto en los reinos cristianos como en los musulmanes, se mantiene como ya veremos no sólo durante toda la Edad Media, sino que se siguió practicando hasta finales del siglo XVII.

Una de las actividades favoritas de la nobleza medieval fue la caza en sus dos modalidades, montería y cetrería. En el año 995 Sancho García Fernández, funda la Asociación de "Monteros de Espinosa". En cuanto a la montería, hay que señalar qué dada la gran riqueza de fauna de la Península Ibérica, su práctica se extendió a lo largo de toda la Edad Media, siendo necesario para su control el que algunos reyes la prohibieran en determinadas épocas del año y evitar así la extinción de ciertos animales salvajes, como de hecho ocurrió. Los testimonios escritos consultados nos confirman la abundancia de caza mayor como osos, venados, jabalíes, garzas, etc.

La cetrería, el uso del ave que se amaestra para atraer y cazar otras aves, se



5. Alfonso X preside una partida de caza
con halcón, Cantiga nº 142

inicia en la Península Ibérica durante los siglos IX y X, tanto en los reinos musulmanes como en el de los cristianos, convirtiéndose en poco tiempo en una de las actividades favoritas de la nobleza feudal. Se piensa que nació como recurso en zonas desérticas de Asia Central y de allí pasó a Europa, por el norte a través de los germanos y por el sur por influencia de los árabes. Las aves amaestradas para la caza adquirieron tanto valor que se consideraban bienes inalienables como la espada, de los que jamás podía despojarse un verdadero caballero ni siquiera como pago de su rescate o libertad. La leyenda cuenta que el conde Fernán González se divertía domando potros, así como cazando perdices y patos con el

auxilio de azores, por ello el rey Sancho I de León amante apasionado del arte



de la caza con aves de presa, se propuso adquirir a cualquier precio, tan singulares animales. En esa compra, concertada en el año 923, comprometió su real palabra a doblar el precio convenido por cada día que pasara sin saldar la deuda. Al cabo de siete años, Fernán González reclamó su dinero, que alcanzaba ya una suma fabulosa y no disponiendo de ella el monarca leonés, accedió a cambio, a la emancipación del Condado de Castilla del Reino de León. (Muñoz Goyanes, libro 3, 1975).



6. Alfonso X, dirigiendo el grupo de trabajo. Cantiga nº 1

De las 420 Cantigas de Santa María, 356 narran milagros de la Virgen y los demás relatan festividades marianas o cristológicas acompañadas de melodías, excepto la introducción. La obra que Menéndez y Pelayo definió como la "Biblia estética del siglo XIII", tiene gran importancia desde el punto de vista literario, musical y pictórico donde encontramos, en las miniaturas, información directa de las costumbres de esa época. La colección de las Cantigas acompañó al monarca durante años, hasta su muerte. Ya enfermo y en trance de morir, manda que le pongan en lugar de paños calientes, el libro de las Cantigas de Santa María.

Con relación a la pelota, se conserva una de las mejores imágenes de este juego en las Cantigas de Santa María, donde podemos ver cómo varios jóvenes participan en un juego donde uno está lanzando la pelota a otro que mantiene un bastón preparado para golpearla (Cantiga nº 42). La imagen es muy similar a otras que se dan actualmente en algún juego de pelota especialmente en el béisbol moderno. Si tenemos en cuenta que la actual California fue colonizada por los españoles y el origen del béisbol procede de allí, podemos pensar que el juego tal como lo conocemos ahora es del juego de la chueca que era el nombre con el que se conocía entonces en el reino de Castilla y que aún se conserva en algunas comunidades indígenas con el mismo nombre o con otros como el palín (mapuches, guaraníes). También se recogen escenas de caza, de toros, de danza y de baile.



7. Mancebos jugando a la pelota. Cantiga nº 42



El ajedrez, tiene su origen en el juego hindú llamado chaturanga, pasando a



8. Las negras dan mate en cuatro jugadas. Folio 8r

Persia en donde ya en el siglo VI, se le conocía con el nombre de chatrang. Posteriormente los árabes, aprendieron el ajedrez dándole a conocer con el nombre de Schatransh introduciéndolo en la Península Ibérica donde se le conoció en un primer momento con el nombre de as-xedres. Ibn Ammar, visir de al-Mu`tamid rey de Sevilla, marchó como emisario a la corte de Alfonso VI llevando consigo un tablero de ajedrez hecho con piezas de madera de ébano, áloe y sándalo, incrustadas en oro. El rey que era un apasionado del juego cuando lo vió, se quedó prendado y dispuesto a jugar una

partida con él, éste accedió con una condición: si perdía el visir, el tablero y las piezas serían propiedad del rey, pero si ganaba el visir, el rey tendría que acceder a una petición del visir, finalmente el rey accedió y se jugó la partida, que la ganó el visir dándole jaque mate. Cuando el rey vencido preguntó a Ibn `Ámmar qué era lo que quería, el visir le pidió que retirase su ejército de las fronteras del Reino de Sevilla. El rey cumplió su palabra y Sevilla quedó salvada de nuevo del acoso cristiano (Burckhardt, 1995).

En la introducción del libro del "El ajedrez, dados y tablas", un manuscrito compuesto por 97 hojas de pergamino que se encuentra en la biblioteca del Monasterio de El Escorial, podemos ver la primera clasificación taxonómica del juego conocida. La primera parte del libro, la más extensa, está dedicada al ajedrez y describe en la introducción la filosofía y significado de las diferentes modalidades de juegos, sus componentes y reglas, así como el valor de las piezas, sus movimientos y capturas. Aunque la principal tarea del libro, es analizar las distintas variedades de los



9. Libro del ajedrez. Folio 22

juegos, es interesante analizar los personajes retratados en las miniaturas en las que aparecen con su indumentaria de la época, judíos, árabes, caballeros de órdenes militares, músicos, juglares, monjas, boticarios, damas y jóvenes.

Esta clasificación taxonómica diferencia entre:

- Juegos que se hacen a caballo, como bofordar, alancear, tomar escudo y lanza, tirar con ballesta y arco y otros juegos que se puedan hacer a caballo.
- Juegos que se hacen de pie, como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, juego de pelota y muchos otros juegos de muchas maneras que usan los hombres para que se formen más recios y reciban más satisfacciones.



- Juegos basados en el seso o juegos donde la lógica y el razonamiento predominan sobre las demás cosas, poniendo el ejemplo del Juego del Ajedrez.
- Juegos basados en la ventura, juegos donde el azar decide el resultado del juego, y pone como ejemplo los Dados.
- Juegos que se basan por igual en el seso y la ventura, es decir que guardan un equilibrio entre la lógica y el razonamiento como en el azar o la suerte poniendo como ejemplo el Juego de Tablas y el Alquerque (Hernández, 2003).

En las Etimologías de Isidoro de Sevilla (hacia el año 634) se encuentra información sobre los Juegos de Dados, la descripción de la mesa de juego con el cubilete que se utiliza, los peones y los dados, así como las figuras de los juegos, la terminología empleada sobre la tirada de dados, sobre el movimiento de los peones y por último sobre la prohibición de los juegos de azar (Oroz J., Marcos M. 2004). Tienen que pasar unos siglos para encontrar de nuevo información escrita sobre los juegos de dados y es través de Alfonso X el Sabio, que en su Libro sobre los Juegos se encuentra información sobre las distintas formas de utilizar los dados relacionados con los juegos de azar. En este libro se vuelve a mencionar la alegórica historia de la disputa de tres sabios con un monarca de la India sobre el valor relativo, en este juego, del seso y la ventura. Cómo símbolo del poder de la suerte en las contiendas del hombre, el sabio presentó los dados. A continuación, se describe brevemente, cómo han de ser hechos los dados y con ayuda de 10 miniaturas, se ilustran las diferentes modalidades de juego de dados. Los juegos descritos son los siguientes: Mayores, Triga, Azar o Reazar, Marlota, Riffa, Par con As, el Panquist, Medio Azar, Azar Pujado, Guirguesca. Las reglas de estos juegos se explican en el texto y son inteligibles con un poco de paciencia.



10. El juego de mayores. Folio 65 b



11. El juego de la triga. Folio 66

El Juego de Tablas, es un juego intermedio entre el puro intelecto, como es el ajedrez y el puro azar que simbolizan los dados. Tiene un origen romano, conocido desde el siglo I, con el nombre de Alea o Tabula. Suetonio era tan aficionado a este juego que mandó fijar un tablero en su carro imperial para poder jugar durante sus viajes. Fue un juego muy popular en el mundo clásico y es muy probable que los soldados romanos en el calvario se jugaran con él la túnica de Jesucristo. La iglesia, durante toda la Alta Edad Media, mantuvo la prohibición del juego ante su difusión incluso entre los clérigos, no teniendo mucho éxito en su empeño ya que en época de Alfonso X el Sabio, el juego era



muy conocido. Este juego consiste en mover unas fichas sobre un tablero con ayuda de dados. El propio rey Alfonso X el Sabio describe el tablero y distintas modalidades de Tablas con sus respectivas miniaturas como: las 15 Tablas, los del Doze Canes o Doze Hermanos, el Doblet, Fallas, les Seys e Dos e As, Emperador, modalidad de Tabla inventada por el propio rey Alfonso X, el medio emperador, la Pareiam de Entrada, de Cabe Equina, Laquet, I, Abusa cortesía, la bufa de Baldriac, los romanos Reencontrac.



12. El juego de tablas. Folio 74



13. El juego de tablas. Folio 75

El Alquerque, forma parte de un grupo de juegos muy antiguos. En China está documentado desde el año 500 a.C. y tableros destinados a este juego se han encontrado en Egipto, Creta, Grecia y Roma. Las tribus de América del Norte lo conocieron a través de los conquistadores españoles. Su práctica se mantuvo durante la Alta Edad Media, como juegos de herencia hispanorromana, como se atestigua por los muchos vestigios que se han encontrado en las calzadas romanas y posteriormente en los pórticos de las iglesias medievales donde aparece con frecuencia el Alquerque en sus distintas modalidades (El Libro de los Juegos Alfonso X el Sabio, 1987).



14. El juego del alquerque de cercar la liebre. 91b



16. E juego del alquerque de tres. Folio 93b

El Alquerque, pertenece al grupo de juegos de tablero donde el objetivo es conseguir una alineación determinada de fichas. En el Libro de los Juegos se describen, a través de cinco miniaturas, las modalidades del Alquerque de Doze, de Cercar la liebre, Alterque de nueve y por último Alquerque de tres. El más conocido, incluso actualmente, es el juego conocido como "Tres en Raya" (El Libro de los Juegos Alfonso X el Sabio, 1987).



CONCLUSIONES

Los pintores y escultores góticos se enfrentaron con unas exigencias muy distintas a las que hasta entonces habían condicionado el trabajo de sus predecesores, pues les pedían que pintasen el mundo real que rodeaba a quienes encargaban la obra. Desde entonces, se hubieron obligados a pintar la vida cotidiana del Rey, del monje, del mercader, o del labriego con sus herramientas, en sus casas o en sus campos. Las miniaturas Alfonsí nacieron bajo un plan concebido por el Rey, para no sólo ilustrar un texto, sino para informar de muchas otras cosas que completan y mejoran con creces la información que nos da el propio relato. Podemos deducir que el rey sabio concedió una gran atención a sus libros, reuniendo en su escritorio a los mejores artistas de su reino, proponiéndoles una gran variedad de temas para sus miniaturas. Se conservan más de 3500 miniaturas de la Escuela Alfonsí, que ilustran prácticamente toda su obra, de la que, por su calidad y conservación, se pueden destacar las Partidas, las Cantigas y el Libro de los Juegos. De las Partidas, sólo se conserva parte de uno de los manuscritos con 27 miniaturas. En las Cantigas, el miniaturista ilustra lo que el verso canta y aunque el relato sea esquemático, el miniaturista imagina escenas intermedias para llenar los cuadros establecidos para cada Cantiga. El Códice de las Cantigas, se ilustra con cuarenta miniaturas donde se representan 74 instrumentalistas, hombres y mujeres, clérigos y seglares, juglares y pastores, moros y judíos, etc. En el Libro de los Juegos, las 152 miniaturas están concebidas para ilustrar los juegos del Ajedrez, Dados, Tablas, Alquerque, con sus modalidades y jugadas. En torno al tablero de juego, el miniaturista ha colocado unas setecientas figuras donde se recoge, como un catálogo, todos los tipos que constituían la sociedad de aquel momento (cristianos, moriscos y judíos), con su indumentaria, calzados, toda clase de tocados, pintándoles muchas veces en boticas, en sus tiendas, en la intimidad de sus casas, sentados, rodeados de otros muebles, sirviéndose de vajilla diversa o leyendo libros (Menéndez Pidal, G. (1986).

BIBLIOGRAFÍA

Alfonso X el Sabio (1987). **El Libro del Ajedrez, Dados y Tablas**. Volumen complemento de la edición facsímil del manuscrito de el Escorial. Coeditan Vicent García Editores SA Valencia y Ediciones Ponientes. Madrid.

Alfonso X el Sabio (1992). **Las Siete Partidas**. Selección, prólogo y notas por F. López Estrada y M.T. López García-Berdoy. Madrid. Castalia. Odres Nuevos

Aristóteles (2014). **Ética a Nicómaco**. Madrid. Ed, Gredos

Burckhardt, T. (1995). **La civilización hispano-árabe**. Madrid. Alianza

Hernández Vázquez, M. (2003). **Antropología del Deporte en España**. Madrid. Librerías Deportivas Esteban Sanz

Hernández Vázquez, M. (2004). **El juego de Cañas en la España Medieval y Moderna**. Madrid. Museo del Juego



- Herrero Massari, M. (2015). **Juglares y trovadores**. Madrid. Akal
- Menéndez Pidal, G. (1986). **La España del siglo XIII. Leída en Imágenes**. Madrid. Real Academia de la Historia
- Muñoz Goyanes (1975)
- Orozco, J., Marcos, M. (2004). **San Isidoro de Sevilla. Etimologías**. Edición Bilingüe por J. Orozco y M. Marcos. Madrid. Biblioteca de Autores Cristianos.
- Talbot, D. (1988). Historia de las Civilizaciones. La Alta Edad Media. Edita Alianza.Labor, Madrid
- Tomás de Aquino (1955). **Summa Teológica**. Madrid. Biblioteca de Autores Cristianos
- Valdeón, J. (2003). **Alfonso X el Sabio. La forja de la España Moderna**. Barcelona. Planeta. Temas de Hoy.
- Imágenes:
- 1, 8, 9, 10, 11 12, 13, 14, 15 y 16: Libro de los Juegos de Alfonso X el Sabio. Facsímil. Museo del Juego.
- 2: Primera partida. Londres, British Museum. Retrato de Alfonso X dictando a los escribas.
- 3: Juegos de cañas en la plaza Mayor de Madrid. Anónimo S. XVII. Museo Histórico de Madrid.
- 4, 5, 6 y 7: Cantigas de Santa María. Alfonso X el Sabio. Edición facsímil, Inef de Madrid.