



EL JUEGO EN EL PRERROMÁNICO ASTURIANO, EN EL CONTEXTO MEDIEVAL ESPAÑOL

THE GAME IN THE ASTURIAN PRERROMANIC, IN THE SPANISH MEDIEVAL CONTEXT

Manuel Hernández Vázquez
Ángel Mayoral González
Alejandro Barceló Hernando
Matilde Arroyo Parra

RESUMEN

Durante la Alta Edad Media (s. V-X), tenemos que señalar como hechos significativos que marcan todo esa época, la consolidación del Imperio Bizantino, el apogeo del mundo árabe y las grandes migraciones (Vándalos, Alanos, Suevos, Visigodos y árabes), que iniciándose en el siglo IV, no se completan hasta el siglo X aproximadamente, fecha en que realmente comienza la historia de la Europa Medieval, en aquellos hechos que nos son más familiares: feudalismo, caballería, corte, monasterios, nobles y siervos. En nuestro país, la introducción y evolución de los juegos se debe básicamente a la romanización y posteriormente a la influencia recibida por el imperio bizantino, la cultura visigoda y toda la corriente cultural de origen europeo que entra a través del Camino de Santiago y también por el mundo árabe afincado en Península Ibérica herederos de una cultura greco-romana milenaria a través de Siria, Egipto y la cultura sasánida de Persia y Mesopotamia. Comprobamos como durante la permanencia de los musulmanes en España hubo un influjo constante de todo tipo, entre ellos y los reinos cristianos, haciéndose notar en las costumbres como el juego, las diversiones y el pensamiento.

PALABRAS CLAVE: la caza, justas, cañas y torneos, juegos de tablero.

ACEPTADO: 1 de diciembre de 2019

RECIBIDO: 15 de noviembre de 2019



ABSTRACT

During the High Middle Ages (s. VX) we have to point out as significant events that mark all that time, the consolidation of the Byzantine Empire, the height of the Arab world and the great migrations (Vandals, Alanos, Suevos, Visigoths and Arabs) that beginning in the fourth century, they were not completed until approximately the 10th century, when the history of Medieval Europe really begins, in those facts that are more familiar to us: feudalism, cavalry, court, monasteries, nobles and servants. In our country, the introduction and evolution of the games is basically due to the Romanization and subsequently to the influence received by the Byzantine Empire, the Visigothic culture and all the cultural current of European origin that enters through the Camino de Santiago and also by the Arab world settled in the Iberian Peninsula heirs of an ancient Greco-Roman culture through Syria, Egypt and the Sassanid culture of Persia and Mesopotamia. We verify how during the permanence of the Muslims in Spain there was a constant influence of all kinds, between them and the Christian kingdoms, noting in customs such as play, entertainment and thought.

KEYWORDS: hunting, fair, reeds and tournaments, board games



ANTECEDENTES. LOS PUEBLOS DE LA CORNISA CANTÁBRICA

Ya en el periodo cristiano primitivo, la península Ibérica, cultural y políticamente fue una parte importante del Imperio Romano; exportaba cereales, frutas y minerales, y proporcionaba reclutas para las legiones, expertos funcionarios, agitadores y tutores para educar a la juventud romana. Según Strabón los *pueblos de la franja cantábrica*, Galaicos, Astures, Cántabros y vascones, presentan una economía principalmente ganadera a excepción de la zona del Duero que es agrícola-cerealística. Su estructura socio-política era de tribus y clanes con vínculos de parentesco muy amplios donde los ganaderos ricos formaban una especie de aristocracia rodeada de una clientela de personas que establecían con ellos lazos de dependencia. En cuanto a sus costumbres nos cuenta que todos los habitantes de las montañas son sobrios, no beben nada, a no ser agua, duermen en el suelo y llevan cabellos largos como las mujeres, aunque para los combates ciñen su frente con una banda... Practican luchas gimnásticas, expertos jinetes, entrenándose al mismo tiempo para el pugilato, las carreras, las escaramuzas y las batallas campales... Mientras beben, los hombres danzan al son de las flautas y trompetas saltando en alto y cayendo arrodillados. De esta forma viven dichos montañeses, que habitan la parte septentrional de Iberia, es decir los galaicos, astures y cántabros hasta los vascones y, todos los cuales tienen el mismo modo de vivir. Estos pueblos crían una raza de caballos que denominan tieltones, así como los llamados asturcones, de menor tamaño, cuyo andar durante la marcha no es corriente, sino elástico, como consecuencia de que extienden a un mismo tiempo las patas de ambos lados; de ahí que a estos caballos se les haya amaestrado para andar al trote (García Bellido, A. 1993).

ALTA EDAD MEDIA

Durante la Alta Edad Media (s. V-X), tenemos que señalar como hechos significativos que marcan todo esa época, la consolidación del Imperio Bizantino, el apogeo del mundo árabe y las grandes migraciones (Vándalos, Alanos, Suevos, Visigodos y árabes), que iniciándose en el siglo IV, no se completan hasta el siglo X aproximadamente, fecha en que realmente





comienza la historia de la Europa Medieval, en aquellos hechos que nos son más familiares: feudalismo, caballería, corte, monasterios, nobles y siervos (Talbot, 1988, págs. 8-18).

El Imperio Bizantino no sólo se mantuvo fiel a las tradiciones romanas, hasta la caída de Constantinopla, tomada por los turcos en 1453, sino que además en ese milenio largo de existencia consiguió nuevas formas culturales donde la educación se mantuvo a un alto nivel y la universidad fue reorganizada de tal forma que había un cuerpo laico que enseñaba filosofía, geometría, astronomía, En las cátedras de latín y griego se realizaron copias de las obras clásicas. Otro rasgo diferencial con occidente fue que mientras Europa se ruraliza y se divide en multitud de estados, las ciudades bizantinas mantienen su vigor, existiendo en cada ciudad una clase ociosa y cultivada que supo mantener las tradiciones y por supuesto en el caso que nos ocupa, la brillantez de los juegos circenses y otros juegos. Asimismo en la vida rural



2

la gente de los pueblos solía ocupar sus horas de ocio preferentemente en el juego, la bebida, el canto o el baile. Además fue floreciendo una cultura popular que tenía en los juglares su principal difusión. El juglar era un personaje diestro en ejercicios gimnásticos, baile y danza, con instrumentos musicales, canto, recitar poemas e incluso componerlos. Como vemos realizaba funciones de todo tipo que iban desde las de trovador hasta las de titiritero y malabarista. Vivía de sus actuaciones en calles y ferias así como en las residencias de nobles y potentados (Talbot, 1988, págs. 146 y 174).

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, haciéndose notar en las costumbres como el juego, las diversiones y el pensamiento (Talbot, págs. 80-84). 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 cómo juego heredado directamente de la época



hispano-romana. También los juegos de cañas, las justas y los juegos taurinos, evolucionan a través de estos contactos constantes entre cristianos y moros, sobre todo en las regiones limítrofes entre ambos bandos.

El escenario geográfico donde surge el reino cristiano de Asturias, ocupa un largo y estrecho espacio que va desde Galicia al País Vasco y desde la cordillera Cantábrica al mar, espacio que ha estado ocupado desde antiguo por una serie de pueblos que han mostrado desde siempre su resistencia a poderes políticos ajenos a su propia identidad. Ni los romanos, ni después los visigodos, consiguieron someterlos (J. Espino, 1996). Su origen, se inicia con la negación a pagar tributos impuestos esta vez por al-Andalus que provoca una expedición castigo en las cercanías de Covadonga. En ese momento, el foco rebelde dirigido por Pelayo, un jefe astur elegido en una asamblea de jefes de linaje, no tenía ningún interés en restaurar la monarquía toledana pero sí defender su independencia como siempre. La victoria en el 722, unido al entendimiento entre la aristocracia indígena y algunos visigodos, va creando lentamente la idea de restaurar el antiguo Ordo Gothorum del reino de Toledo, objetivo que se materializará desde el punto de vista político y religioso en el reinado de Alfonso II (L. Arias, 1999) .



Alfonso II (791-842), que reinaba cuando se descubrió el sarcófago de mármol de Santiago, veneró los restos del cuerpo y construyó sobre la tumba una basílica que más adelante se convertiría en la catedral de Santiago de Compostela. Compostela pasó a ser en poco tiempo en el mayor santuario de Europa y durante toda la Edad Media, el camino de Santiago se vio recorrido por peregrinos procedentes de todo Occidente. Con ellos iban artistas, juglares, vihuelistas, poetas y trovadores, de modo que la devoción al santo dio lugar a uno de los principales intercambios culturales de la Europa de aquel tiempo. En ese tiempo además, el beato de Liébana, surge con fuerza defendiendo la doctrina tradicional cristiana en contra del adopcionismo promovido por Elipando, obispo de Toledo (Talbot, 1988, págs. 273-274).



La causa principal de que en la Alta Edad Media en la Península Ibérica, encontremos pocos vestigios relacionados con el juego, es que, en esos tiempos de incertidumbre política, social y religiosa, grandes migraciones y guerras los seres humanos están más pendientes de sobrevivir y por tanto las actividades lúdicas suelen disminuir de forma ostensible. Así lo podemos atestiguar durante los JJOO Olímpicos de la Grecia antigua y también en los JJOO modernos. En ambos se suspendieron los Juegos cuando en el caso de Grecia las ciudades/estado estaban en guerra y en el caso de los JJOO modernos, durante las dos guerras mundiales.

La explicación de esta falta de manifestaciones lúdicas, nos la da Gustav Bally, que señala que desde el punto de vista biológico, el origen del juego se encuentra en la conducta instintiva pero se hace posible sólo cuando las coacciones instintivas se relajan. La conducta motora siempre aparece dirigida hacia una presa, hacia el compañero sexual, al lugar de reposo, a la huida del enemigo o al ataque. Cubierta la función instintiva el ser vivo se relaja y comienza a desarrollar actos independientes, dejando la meta de tener una importancia vital. Esas nuevas relaciones con el medio ambiente, permite una libertad de conducta que se manifiesta en el juego. Por tanto, la relativa libertad respecto de la meta constituye, una condición del juego, pues sólo se puede jugar, en el ámbito libre de un campo relajado (Bally, G. 1945).

Teniendo en cuenta este supuesto, debemos señalar que desde el punto vista histórico, la situación de inseguridad política, social y religiosa, llena de cambios e invasiones sucesivas que no acaban realmente hasta el siglo XI, hace que la sociedad medieval, tenga que recurrir de nuevo a su instinto natural de defensa y aunque sigue utilizando las mismas actividades



lúdicas, ya no lo hace, en un primer momento, como diversión sino como preparación para la guerra. En la España medieval al igual que en el resto de los países del occidente europeo, las actividades o manifestaciones más importantes relacionadas con las diversiones y los juegos son aquellas derivadas de la guerra como actividad básica de



aquellos tiempos turbulentos, y por ende es casi exclusivamente la clase social de los caballeros y la nobleza los que pueden participar en ellas, estando reservadas otras formas de juego al pueblo llano (Merlino M. 1978).

Los juegos en el occidente europeo, después de unos años de incertidumbre y conforme los estados feudales van perfilando una cierta estabilidad, comienzan a resurgir y a observarse su práctica de forma generalizada por todo el continente. Carl Diem (1966), nos cuenta que Carlomagno estaba entrenado en la equitación y en la caza, y que sabía nadar con tal maestría que nadie podía superarle. Los caballeros feudales mantenían unas reglas estrictas: disciplina, moderación, fidelidad a su señor, ayuda a los oprimidos y respeto a las mujeres. Todo esto exigía una escuela de vida donde "el saltar, esgrimir, tirar, luchar correr, arrojar piedras, fortalecer los brazos, piernas y tronco... combatir a caballo y a pie"; además era de práctica común el uso de del arco o la ballesta y la caza en todas sus formas.

Tenemos que señalar que aunque no se ha encontrado en el reino de Asturias documentación escrita ni casi vestigios relacionados con las actividades lúdicas durante la Alta Edad Media, si podemos pensar por los precedentes conocidos que su práctica no desapareció totalmente. En primer lugar, por la información recogida a través de la Geografía de Strábon, en el libro III sobre España y los Españoles, conocemos las actividades lúdicas de los pueblos que habitaban en la cornisa cantábrica. Posteriormente, a través de Isidoro de Sevilla de formación hispano bizantina que recoge todos los juegos de origen romano que se practicaban aún en su época. A pesar de la inestabilidad política, social y religiosa, provocada por las migraciones de los distintos pueblos que se fueron afincando en la Península Ibérica (suevos, alanos, vándalos, visigodos y árabes), todos ellos dejaron su impronta cultural y por supuesto sus manifestaciones lúdicas más relevantes. Por último hay que destacar la influencia recibida por grupos diversos que a lo largo de esos siglos convulsos fueron llegando al recién creado reino de Asturias: religiosos de origen africano, mozárabes y los peregrinos procedentes de todo el occidente europeo que a través del Camino de Santiago produjeron uno de los más importantes intercambios culturales en la Europa medieval.

La coyuntura social en la época de Isidoro de Sevilla (562-636), es básicamente consecuencia del dominio del cristianismo que lo



impregna todo. Hispano-romanos y germanos ocupan y controlan el resto del país; a su lado conviven grupos importantes de la comunidad judía y el levante y el sur está controlado por los bizantinos desde Atanagildo, que controlaba todo el nordeste, y la tarraconensis, incluida las Baleares y Cartagena, hasta el sur con ciudades tan importantes como Málaga, Córdoba y Sevilla que se convirtieron en centros bizantinos al menos un siglo más. La Iglesia, a partir del 527, con el objetivo de formar a los clérigos y sobre todo a los obispos, en el Concilio IV Toledano presidido por Isidoro en 633, crea las escuelas episcopales (Díaz, M. Oroz J. Marcos, M. 1995).

Los tipos de competiciones que existieron según Isidoro son: la potencia de las fuerzas, la rapidez en la carrera, la destreza en disparar la flecha, el tiempo que se aguanta permaneciendo en pie, la forma de moverse al son de la cítara o de la tibia; había también concursos sobre las costumbres personales, la belleza, el canto; se competía, igualmente, en la pericia en las peleas terrestres y los combates navales; y había, asimismo, certámenes en los que se demostraba el aguante de los suplicios. Isidoro también recoge en su estudio los juegos ecuestres, describiendo como se desarrollaban: Precedidos por estandarte militares, hacían su aparición dos jinetes, uno por la parte oriental y el otro por la occidental, a lomos de blancos caballos y pertrechados con pequeños cascos dorados y armas muy apropiadas. Con atroz perseverancia, cada uno según su valor, iniciaba la pelea, combatiendo hasta lograr la muerte del contrario; el que sucumbía se hacía acreedor a la desgracia, mientras su matador obtenía la gloria. Este ejercicio militar se efectuaba en honor de Marte, dios de la guerra. Podemos observar un precedente de lo que más tarde van a ser las justas y los torneos medievales (Díaz, M. Oroz J. Marcos, M. 1995).



De cualquier forma, se tiene poca información que nos señale con claridad la actividad lúdica en esos primeros siglos llenos de cambios e invasiones sucesivas, pero sí conocemos como poco a poco algunos juegos conocidos de siempre comienzan a recuperarse, como los juegos de pelota, las tablas o el alquerque. Los juegos en el occidente europeo, después de unos años de incertidumbre y conforme los estados feudales van perfilando una cierta estabilidad, comienzan a resurgir y a observarse su práctica de



forma generalizada por todo el continente como lo atestigua en su obra escrita Alfonso X el Sabio. Uno de los pocos vestigios relacionados con actividades lúdicas que podemos encontrar en el Prerrománico Asturiano está en la iglesia de San Miguel de Lillo, donde podemos observar toda la decoración escultórica de influencia bizantina y oriental. Entre todas ellas destacan los relieves de las jambas de la puerta con escenas juglarescas, con un saltimbanqui haciendo un ejercicio por los aires sobre un palo y a un domador con el látigo excitando a un león levantado sobre sus patas traseras. El juglarismo, que parte de la tradición de origen romano, posteriormente se difunde por toda la Península Ibérica a través de la influencia recibida por las cultura bizantina y árabe. La primera referencia que tenemos de juglares es en Nájera en el año 1047 y la segunda en Huesca en el 1062. El padre Saez, entre otros nos da un ejemplo de lo que fueron: "todos los que hacían profesión de divertir a los hombres" (Cid Priego, 1999). Al menos desde el siglo X, los juglares cantaron las luchas de los nobles castellanos como el conde Fernán González o la historia de los Siete Infantes de Lara, recogiendo estos hechos en las crónicas históricas posteriores.

Desde principios de la Alta Edad Media, las actividades bélicas que se van creando sufrirán con el transcurso de los siglos una lenta pero inexorable evolución, que hará que los torneos y justas que cumplían una clara función militar se vayan transformando en manifestaciones lúdicas controladas y regladas. En la Península Ibérica, por influencia árabe, 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. Es posible que el término "justas" indique en cierto momento histórico, no un juego en concreto, sino varias modalidades del mismo juego. Refiriéndonos a los reinos cristianos es difícil encontrar datos, si exceptuamos a Isidoro, que atestigüen con nitidez las actividades o manifestaciones lúdico-deportivas que se practicaban en esa época. Seguramente los primeros testimonios surgen a través de los cantares de gesta y del Mester de Clerecía y describen casi siempre hechos de armas que se desarrollan en los límites entre los reinos cristianos y árabes (las marcas). Dadas las



circunstancias, no es de extrañar que las actividades más importantes estuvieran siempre relacionadas con la guerra y que los caballeros artífices de la misma, pasaban todo su tiempo, cuando no guerreaban, con ejercicios y juegos bélicos como las justas, torneos y cañas que se convirtieron con el paso de los siglos en la manifestación deportiva más importante de la toda la Edad Media.



6

En los reinos cristianos y árabes se desarrollaron con unas características singulares ya que desde el principio, los torneos solían ser menos violentos, por lo que su práctica no tuvo casi limitaciones. Así cuando los caballeros se exceden en el

combate, suelen ser reprendidos. Hasta el nombre dado a las distintas modalidades del torneo son distintas a las usadas en el resto de Europa. Nos encontramos con nombres inusuales en otros ámbitos medievales europeos y que nos indican formas distintas de realización: tablado, bofordar, alancear o cañas 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. 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 Alta Edad Media sino que se siguió practicando hasta finales del siglo XVII.



7

El primer festejo de toros conocido, se celebró en León en el año 815, con motivo de las Cortes que había convocado D. Alfonso el Casto, "e mientras que duraron aquellas



cortes lidiaban cada día toros e bofordaban cada día e facían grandes alegrías". Una de las corridas más antiguas que se conocen es la que tuvo lugar en Varea (Logroño), durante la coronación de Alfonso VII el Emperador. En 1144 en León, durante la boda de don García de Navarra con doña Urraca, hija de Alfonso VII, se celebran juegos de cañas y toros. En las fiestas de coronación de los reyes Alfonso IV, Pedro I el Cruel, Juan I, Enrique I, Enrique III. en las fiestas organizadas hubo también corrida de toros (González Alcantud, 1993).

Según Pedro Alonso de Huesca (1062-1140), en su obra *Disciplina Clericales*, las proezas del caballero son siete: cabalgar, nadar, tirar al arco, pelear, cazar pájaros con reclamo, jugar al ajedrez y componer versos. A ello, según Raimundo Lulio (1235-1315), hay que añadir jugar a la lanza en las lizas, andar con armas, tornear, hacer tablas redondas, cazar ciervos, osos, jabalíes y leones y otros semejantes ejercicios. D. Juan Manuel, en su libro del infante, cuando habla de la educación del príncipe nos cuenta, "los días de hacienda, después de una misa temprana, el niño tiene que aprender a leer, a escribir, lenguas y desde luego historia...los lunes, miércoles y viernes los debe dedicar la mañana a la caza, de preferencia en las montañas y el ejercicio militar. Los domingos el niño asiste a misa y después dedica todo el tiempo la equitación y el deporte. Clasifica los placeres en naturales comer, beber, dormir y accidentales oír instrumentos y cantares, cazar con aves o con canes, cabalgar, trabajar, labrar. Pasar así la semana leyendo un día y cazando otro..." (Merlino, 1978). La figura del caballero medieval que sobresale en todos los ámbitos de esa época ya que son los encargados del orden institucional, se distingue por la unión que existe entre el hombre y el caballo, elemento necesario y eficaz para desarrollar sus actividades principales cómo tornear, cazar y alancear toros. Uno de los síntomas del carácter nómada y guerrero de la nobleza en los primeros tiempos medievales es que entre los siglos VIII y X, los señores y caballeros paran sus caballos dentro de los palacios, incluso en las estancias donde habitan, duermen con sus mujeres en presencia de la cabalgadura, ya que en cualquier momento pueden ser llamados a la batalla (Merlino, M. 1978, págs. 65-66).

En el *Cantar del Mío Cid* (1207), *Cantar de las bodas*, se narra el valor del caballero: Quiso jugar la armas en presencia de su mujer y de sus hijas. Le ensillan a Babieca y le ponen las coberturas y sobre él sale Mío Cid tomando armas de madera.



Cabalga el caballo que se llama Babieca y con él, dio una carrera tan desacostumbrada que todos quedaron maravillados...mientras, estaban todas las mesnadas jugando armas y quebrantando tablados con gran deleite. Ya a finales de la Alta Edad media podemos observar cómo se van afianzando



8 y 9

en la península Ibérica, actividades como el juego de cañas y toros, con motivo de grandes eventos sociales entre la nobleza feudal, como la proclamación de un nuevo rey, bodas o bautizos. Esta actividad, como hemos visto, perdura en nuestro país hasta finales el siglo XVII, celebrándose habitualmente en las plazas mayores de muchas ciudades y pueblos. En la toponimia urbana de muchos pueblos aún se mantienen nombres procedentes de esta actividad lúdica como las correderas (por donde se corrían los toros hasta la plaza mayor). En el museo Histórico de Madrid podemos ver en varias pinturas de autores anónimos, juego de cañas y toros en su plaza mayor, donde participaba el rey y los representantes de la aristocracia de aquella época.

El juego de cañas, dado el costo elevado de esta manifestación deportiva, sólo podían practicarla la nobleza, por lo que poco a poco al decaer ésta, también decayó la fiesta, hasta que desapareció a finales del siglo XVII. En el juego de cañas, donde solía participar el rey Felipe IV y su valido el Conde-Duque de Olivares formando pareja, participaban lo más relevante de la nobleza española de aquella época. Algunas fiestas llegaron a participar en el juego más de 100 caballeros a caballo, ricamente vestidos. Quevedo en la conocida epístola al Conde Duque, se quejaba de la pérdida en parte del decaimiento del juego de cañas, diciéndonos (Delito y Piñuela, 1954).

Gineta y cañas son contagio moro;
Restitúyanse cañas y torneos
Y hagan paces las capas con el toro

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". El primer libro conocido es el de los Paramientos de la



caza, escrito por Sancho el Sabio, rey de Navarra, publicado en 1180 (LOS LIBROS DE LA CAZA ESPAÑOLA, 1975). Dos siglos después Alfonso XI, publica su libro sobre la montería: *"Aquí comienza el tercero libro que habla de los montes de todo el señorío de Castilla, et algunos de los regnos de Granada"*, señalando en el prólogo "cuales son los mejores de oso, et cuales son de puerco, et cuales son montes de invierno, et cuales de verano". Para nuestra investigación, es muy interesante recoger la información detallada de los montes de Asturias, Galicia, Cantabria y la actual Castilla y León por ser el ámbito geográfico del Reino de Asturias. En el C. II, recoge los montes de Aguilar de Campo, de Pernia, y de Liébana. En el cap. III, los montes de Burgos y San Millán de la Cogolla, en el Cap. IV, montes de la tierra de Soria, Cap. V, los montes de León y del Bierzo, en el Cap. VI, los montes de Asturias, Cap. VII, los montes de la tierra de Galicia (Biblioteca venatoria de Gutiérrez de la Vega, 1983).

Como vestigios importantes hay que recordar que en año 739, el rey de Asturias Don Fávila, murió a causa de las heridas que le produjo un oso, durante una de las numerosas cacerías que se organizaban en esa región. Las primeras partidas de caza mayor o monterías en la península Ibérica datan del año 770 y fueron organizadas en Roncesvalles por Carlomagno. Y en el año 932, después de la conquista de la fortaleza árabe Magerit (Madrid), por el rey Ramiro II, tuvieron lugar en los alrededores del río Manzanares, unas grandes batidas a la caza mayor como venados y osos en las que participaron un gran número de guerreros como premio a su participación en la toma de la ciudad árabe (Muñoz Goyanes, libro 3, 1975).

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



10 y 11



consideraban bienes inalienables como la espada, de los que jamás podía despojarse un verdadero caballero ni siquiera como pago de su rescate o libertad. Los obispos Severiano y Ataulfo, refugiados en Asturias, mencionan sus azoreras y los mismo hace el monarca Ordoño II de Galicia y de León el año 797, al confirmar el testamento de Alfonso II el casto. Se cuenta la leyenda de que el conde Fernán González se divertía domando potros, así como cazando perdices y patos con el auxilio de azores, cuando 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 la emancipación del reino de León el condado de Castilla (Muñoz Goyanes, libro 3, 1975). Pero López de Ayala, 1332-1407, que escribe el libro de la caza de las aves et de sus plumajes et dolencias, considerado como el tratado más completo sobre la cetrería. Don Juan Manuel en su libro de la caza, nos explica la domesticación de las aves rapaces y establece jerarquías entre ellas.



12

En cuanto a otros tipos de juegos tenemos que señalar los dados y el alquerque y aunque no tenemos constancia de su práctica durante la Alta Edad Media, es lógico suponer que también se conocían por ser juegos de herencia hispanorromana, como se atestigua por los muchos vestigios que encontramos en las calzadas romanas y posteriormente en los pórticos de las iglesias medievales donde aparece con frecuencia el alquerque en sus distintas modalidades. En el caso de los juegos de dados, encontramos información en las Etimogías de Isidoro de Sevilla donde nos describe la mesa de juego donde se utilizan el cubilete, los peones y los dados así como las figuras de los juegos, 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. 1995).



13

Algunos vestigios sobre el origen romano de estos juegos, los podemos encontrar en el Anticuarium de Sevilla y ciudad romana de Munigua y ya en el Edad Media podemos citar algunos ejemplos recogidos en toda la cornisa cantábrica hasta el río Duero: Alquerque de Frías (Burgos), Alquerque de la iglesia de San Miguel de Almazán (Soria). Tablero de alquerque de XII del condado de Treviño (Burgos). El alquerque de XII de la iglesia románica de San Pedro de Soria. El alquerque de IX de Diomondi (Lugo). Tablero de juego en Pontecaldelas (Pontevedra). el tablero medieval de alquerque de XI del "castelo da rocha" (Santiago de Compostela, a Coruña). Tableros de juego de San Estevo de Ribas do Sil (Ourense). El tablero de juego pastoril de a Portela" (Burgueira, Oia). Dos alquerque inéditos por tierras de Ourense. los tableros de juego en torno a la iglesia románica de Augas Santas (Ourense).

El ajedrez, juego de origen persa, se difundió atravesando los países árabes por la Península Ibérica y a través de la Provenza a Europa Central, teniendo un primer florecimiento en Persia y un segundo en la España musulmana. En época de Alfonso VI (s.XI), Ibn Ammar visir de al-Mu`tamid rey de Sevilla, marchó como emisario 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, este accedió con una condición: si perdía el visir, el tablero y las piezas serían propiedad del rey, pero si ganaba tendría que acceder a una petición del visir, finalmente el rey accedió y se jugó la partida ganando el visir dándole jaque mate. Cuando el rey vencido preguntó a Ibn´Ámmar que era lo que quería, este 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).



14

En el poema de Fernán González (930-970), escrito tres siglos después, se cita el tablado entre otros juegos como el ajedrez y



tablas que juegan los escuderos y la caza en su modalidad de montería:

*Alanceaban tablados todos los caballeros,
al ajedrez y tablas juegan los escuderos;
de otra parte mataban los monteros
hubo allí muchas cítolas y muchas vihuelas.*

El Arcipreste de Hita en las Cantigas Serranas (1001), además de citar la danza y el baile, también nos señala la lucha como actividad que domina el protagonista:



15

En danzar el altibajo
y bailar en cualquier ruedo
yo no encuentro alto ni bajo
que me venza según creo;
cuando a luchar me rebajo,
al que una vez coger puedo
lo derribo con denuedo.



16

La introducción de los juegos de pelota, se debe básicamente a la romanización, pudiendo indagar este hecho a través de Isidoro y posteriormente por el libro de Apolonio y el libro de los juegos de Alfonso X el Sabio. En el libro de Apolonio (1260), podemos ver uno de los pocos ejemplos que tenemos donde se describe el juego de pelota: rey Architrastes con su acompañamiento, salió para practicar deporte. Miró a todos y a cada uno de los jugadores, advirtiendo la ventaja que en el juego llevaba Apolonio. Mandó que se apartasen todos para jugar con él. Contento del juego, el rey Architrastes invita a comer al peregrino.

*"Todavía no era la hora de almorzar,
salían los donceles fuera para holgar;
a la pelota luego comienzan a jugar,
en este tiempo a eso suelen ellos jugar.*



*Apolonio se puso, aunque mal preparado,
con ellos a jugar, su manto está abrochado,
sucedió que en el juego, lo hace todo tan esmerado
como si allí se hubiera de pequeño criado.*

*La hacia ir derecha si la da con el palo,
cuando la recibía no sale de su mano;
era para el deporte ágil, era liviano.
Cualquiera entendería que no era villano.*

*Architrastes el rey, hombre de buenas mañas,
con su acompañamiento, a practicar hazañas
deportivas salía; todos, consigo, cañas
y varas rectas traen, muy bien hechas, extrañas.*

*Miró a todos y a cada uno como jugaba,
como da a la pelota, como la recobraba;
vio entre la muchedumbre que espesa caminaba
que toda la ventaja el pobre la llevaba.*

*De su aspecto exterior él quedó muy contento
porque toda la cosa llevaba con buen tiento.
Parecióle hombre bueno de buen entendimiento,
le cogió de jugar con él afecto atento.*

*Mandó que deje el juego todo compatriota;
Mandó que les dejasen a ambos la pelota.
El caudillo de Tiro, con su pobreza toda,*

*Gran contento sintió Architrastes del juego;
con un gran hombre estaba, el rey comprendió luego.
Dijo al peregrino: "amigo, yo te ruego
que comas hoy conmigo, no busques otro fuego".*

Gonzalo de Berceo (1195-1260?), Fue clérigo y vivió en el monasterio de San Millán de la Cogolla (Logroño), donde se ordenó sacerdote, y en el de Santo Domingo de Silos (Burgos). En el monasterio de San Millán de la Cogolla, ofició como clérigo secular, llegando a ocupar los cargos de diácono (hacia 1120) y presbítero (hacia 1237). Escritor medieval, fue el primer poeta en lengua castellana con nombre conocido, nos da testimonio del uso del baño en la España medieval empleando varias veces expresiones



relacionadas con el placer de bañarse en los Milagros de Nuestra Señora.

Así en el Milagro VI:

<i>Lo encontraron con alma no estaría tan vicioso bajo los pies, decía que no habría mal ninguno</i>	<i>bien alegre y sin daño: si yaciera en un baño tenía tal escaño aunque colgara un año.</i>
--	--

En los Milagros XVIII, sobre los judíos en Toledo, aparece de nuevo el baño:

<i>Estándome yo en esto cubrióme con la manga yo no sentí el peligro si estuviera en un baño,</i>	<i>vino Santa María, de su rica almeja: más que cuando dormía; más leda no estaría.</i>
---	---

or último, en el Milagro XXII, cuando nos habla del naufrago salvado:

<i>Allí estuvo ella presta, era paño de precio, Me lo echó por encima, cuenta que te dormiste</i>	<i>y traía un buen paño, nunca vi su calaño. dijo: no tendrás daño: o que yaciste en baño.</i>
---	--

Uno de los primeros autores que tratan el juego en nuestro país fue Alfonso X el Sabio (1252-1284), que veía en ellos un don de Dios. Las bases en las que la escuela alfonsí dieron licitud al juego fueron en primer lugar Aristóteles con su teoría de la entropelía, o sea la virtud del juego. También, San Agustín y Santo Tomás tomaron esta idea aristotélica. Se pregunta Santo Tomás 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 (Summa Teológica, 1995, pág. 421).

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. A lo largo de la obra, el juego deportivo, si no con mucha amplitud dado su carácter, 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



17

clases sociales como la religiosa o el pueblo llano, casi siempre es para limitar su práctica o para prohibirla. En la introducción del libro sobre el "El ajedrez, dados y tablas", un manuscrito compuesto por 97 hojas de pergamino que se encuentra en la biblioteca de El Escorial, podemos ver en la introducción, la primera clasificación del juego conocida, una clasificación taxonómica y otra basada en el azar o en la lógica.

- 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.
- Los juegos de ajedrez, dados y tablas, alquerque y sus modalidades. Y a continuación, distingue entre tres tipos de juegos:
- Los juegos basados en el seso o juegos donde la lógica y el razonamiento predominan sobre las demás cosas, poniendo el ejemplo del ajedrez.



- Los juegos basados en la ventura, juegos donde el azar decide el resultado del juego, y pone como ejemplo los dados.
- Y por último, los 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.



Con relación a la pelota, se conserva una de las mejores imágenes de este juego en las Cantigas de Santa María (1.257), 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. La imagen es muy similar a otras que se dan actualmente en algún juego de pelota especialmente al béisbol moderno. Si tenemos en cuenta que la actual California fue colonizada por los españoles y el origen del beisbol 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 el mismo nombre o con otros como el palín (mapuches, guaraníes).

BIBLIOGRAFÍA

ALFONSO X EL SABIO (1992). Las siete Partidas. Antología. Selección, prólogo y notas de Francisco López Estrada y María Teresa López García-Berdoy. Edit. Castalia, Odres Nuevos, pp. 9-13.

Anónimo (1993). Poema de Fernán González. Edit. Edit. Castalia, Odres Nuevos Texto íntegro en versión del Dr. D. Emilio Alarcos Llorach. Madrid, p. 121.

ARIAS PÁRAMO, L. (1999). Prerrománico Asturiano. El arte de la Monarquía Asturiana. Ediciones TREA SL. Gijón, Asturias.

Arcipreste de Hita (1983). Libros del Buen Amor. Edit. Urbis SA, Edición modernizada de Nicasio Salvador M. pág. 155.

Biblioteca venatoria de Gutiérrez de la Vega. LIBRO DE LA CETRERÍA del Príncipe y el Canciller (1879). Tomo único. Guillermo Blázquez editor, 1983, Madrid.



Biblioteca venatoria de Gutiérrez de la Vega. LIBRO DE LA MONTERIA del REY D. ALFONSO XI (1877). Volumen I y II. Guillermo Blázquez editor, 1983, Madrid.

BURCKHARDT, T. (1995). La civilización hispano-árabe. Edita Alianza Universidad, Madrid.

DIEM, Carl (1966). Historia de los deportes. Edita Luis de Caralt. Barcelona.

GARCÍA BELLIDO A. (1993). España y los españoles hace dos mil años, según la geografía de Strabón. Edit. Espasa Calpe. Colección Austral. Los estudios de Strabón, Mela, Plinio y Tolomeo constituyen, según el autor, la base sobre la que se asientan los conocimientos geográficos de la España antigua. Strabón en el tomo III de su libro "Geographiká" dedicado a Iberia).

Bally, G. (1945). El juego como expresión de libertad.

HERNÁNDEZ, M. (2003). ANTROPOLOGÍA DEL DEPORTE EN ESPAÑA. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad Moderna. COE. Edita Librerías Deportivas Esteban Sanz SL, Madrid.

HERNANDEZ, M. (2004). EL JUEGO DE CAÑAS EN LA ESPAÑA MEDIEVAL Y MODERNA. Edit. Museo del Juego.

HERRERO MASSARI, JM. (2015). Juglares y trovadores. Edita AKAL, Tres Cantos, Madrid.

MENÉNDEZ PIDAL, G. (1986). LA ESPAÑA DEL SIGLO XIII, leída en imágenes. Ral Academia d ella Historia. Madrid.

LEVI-PROVENZAL E. GARCÍA GÓMEZ, E. (1980). EL SIGLO XI EN PRIMERA PERSONA. Las memorias del último rey Zirí de Granada, destronado por los almorávides (1090). Edita Alianza tres, Madrid.

LÓPEZ ESTRADA, F. LÓPEZ GARCÍA-BERDOY MT. (1992). LAS SIETE PARTIDAS. Antología. EDITA CASTALIA, ODRES NUEVOS, Madrid.

LOS LIBROS DE LA CAZA ESPAÑOLA (1975). De la caza a través de la historia de España, libro 3. Escribe Guillermo Muñoz Goyanes, Editorial Orel, Madrid.

MERLINO M. (1978). La historia informal. El medievo cristiano. Edit. Altalena, Madrid, p. 149.

San Isidoro de Sevilla. ETIMOLOGÍAS. Edición bilingüe. Tomo II. Páginas 405-429. Edita Biblioteca de Autores Cristianos, Madrid.

OROZ J. MARCOS M. (1995). ETIMOLOGÍAS, VOL. 2. Edita Biblioteca de Autores Cristianos, Madrid.

TALBOT, D. (1988). HISTORIA DE LAS CIVILIZACIONES. La Alta Edad Media. Edit. Alianza Labor, Madrid



Santo Tomás (1955). Summa Teológica, X. Edit. B.A.C. p. 421.

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Juglar acompañado de un compañero, que realiza movimientos acrobáticos. Ediciones del tiempo. La feudalización de la sociedad/(409-1491). Difusora Internacional, Barcelona 1984,pág. 77.

2. El juglar en la corte del caballero (Cantiga 194 b). La España siglo XIII, leída en imágenes. Real Academia de la Historia, 1986. G. Menéndez Pidal

3. Beato de Fernando I y Sancha. Madrid, Biblioteca Nacional de España, Ms. Vtr. 14-2. Edita Club Bibliófilo Versol. Año 2006.

4. CARLOMAGNO. LA ENTRADA EN ESPAÑA. Miniatura fol.135r. Poema épico del siglo XIV en franco italiano. Edición facsímil. Edita Ediciones Grial, Valencia, 2003.

5. Relieve de la puerta de la Iglesia de San Miguel de Lillo, donde se puede observar escenas juglarescas, con un saltimbanqui haciendo un ejercicio por los aires, sobre un palo y a un domador con un látigo excitando a un león.

6. Bohordando (procedente de Teruel, colección Plandiura). La España siglo XIII, leída en imágenes. Real Academia de la Historia, 1986. G. Menéndez Pidal

7. Toros en Plasencia (Cantiga 144c). La España siglo XIII, leída en imágenes. Real Academia de la Historia, 1986. G. Menéndez Pidal.

8 y 9. Juegos de cañas en la plaza Mayor de Madrid (Anónimo, s. XVII). Museo Histórico de Madrid.

10 y 11. Cetrería. Libro de la caza de D. Juan Manuel. Edición facsímil. Lo Códices soñados. Guillermo Blázquez Editor, 1999.

12. Caballeros jugando a los dados. Libro del ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el sabio. Edición facsímil, biblioteca del Inef de Madrid (UPM).

13. Caballeros jugando al alquerque. Libro del ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el sabio. Edición facsímil, biblioteca del Inef de Madrid (UPM).

14. Caballero cristiano y morisco jugando al ajedrez. Libro del ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el sabio. Edición facsímil, biblioteca del Inef de Madrid (UPM).

15. Niña bailando (Cantiga 79a). Cantigas de Santa María.Edición facsímil, biblioteca del Inef de Madrid (UPM)

16. Juego de la chueca. Britis Mus.Royal Ms. 10 E IV, folio 94. La España del siglo XIII, leía en imágenes. Real Academia de la Historia, 1986.



17. Dos mujeres jugando a las tablas. Libro del ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el sabio. Edición facsímil, biblioteca del Inef de Madrid (UPM).

18. Jóvenes jugando a las pelota (Cantiga 42b). Cantigas de Santa María. Edición facsímil, biblioteca del Inef de Madrid (UPM).

similar. Edita Ediciones Grial, Valencia, 2003.

5. Relieve de la puerta de la Iglesia de San Miguel de Lillo, donde se puede observar escenas juglarescas, con un saltimbanqui haciendo un ejercicio por los aires, sobre un palo y a un domador con un látigo excitando a un león.

6. Bohordando (procedente de Teruel, colección Plandiura). La España siglo XIII, leída en imágenes. Real Academia de la Historia, 1986. G. Menéndez Pidal

7. Toros en Plasencia (Cantiga 144c). La España siglo XIII, leída en imágenes. Real Academia de la Historia, 1986. G. Menéndez Pidal.

8 y 9. Juegos de cañas en la plaza Mayor de Madrid (Anónimo, s. XVII). Museo Histórico de Madrid.

10 y 11. Cetrería. Libro de la caza de D. Juan Manuel. Edición facsímil. Lo Códices soñados. Guillermo Blázquez Editor, 1999.

12. Caballeros jugando a los dados. Libro del ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el sabio. Edición facsímil, biblioteca del Inef de Madrid (UPM).

13. Caballeros jugando al alquerque. Libro del ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el sabio. Edición facsímil, biblioteca del Inef de Madrid (UPM).

14. Caballero cristiano y morisco jugando al ajedrez. Libro del ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el sabio. Edición facsímil, biblioteca del Inef de Madrid (UPM).

15. Niña bailando (Cantiga 79a). Cantigas de Santa María. Edición facsímil, biblioteca del Inef de Madrid (UPM)

16. Juego de la chueca. Britis Mus. Royal Ms. 10 E IV, folio 94. La España del siglo XIII, leía en imágenes. Real Academia de la Historia, 1986.