

LA CARACTERIZACIÓN DEL ESPACIO DEL JUEGO DE LA PELOTA EN LAS CONSTRUCCIONES AMURALLADAS

CHARACTERIZATION OF THE SPACE OF BALL GAMES IN THE WALLED CONSTRUCTIONS

Daniel Carballo Ostolaza

UPV EHU, Universidad del País Vasco, Euskal Herriko Unibertsitatea

dco1971@gmail.com

RESUMEN

En la investigación sobre la implantación del juego de la pelota en los centros históricos, se han observado similitudes entre los espacios, donde el juego se ha implantado en las construcciones amuralladas; desde las primeras representaciones del espacio del juego en la cartografía histórica, entre los siglos XVIII-XIX, hasta su transformación a las plazas y espacios donde se practica actualmente el juego. La geometría y proporción de este espacio, analizado desde las características del propio juego; como sistema para comprobar la modalidad del juego que pudiera haberse practicado, en el periodo en que se representa en la cartografía.

Palabras Clave: Pelota, juego, espacio, muralla

ABSTRACT

In the investigation on the implantation of the game of the ball in the historical centers, similarities between the spaces have been observed, where the game has been implanted in the walled constructions; from the first representations of the space of the game in the historical cartography, between the XVIII-XIX centuries, until its transformation to the squares and spaces where the game is currently practiced. The geometry and proportion of this space, analyzed from the characteristics of the game itself; as a system to check the modality of the game that could have been practiced, in the period in which it is represented in the cartography.

Keywords: Ball, game, space, Wall

Recibido: 2 de febrero de 2019

Aceptado: 25 de abril de 2019

INTRODUCCIÓN

Cuando analizamos la documentación histórica escrita en los archivos de la región en el País Vasco, encontramos, entre otras, las siguientes referencias: "juego de la pelota" o "juego a largo", refiriéndose a una modalidad del juego muy extendida en toda Europa. Desconocemos si entre ellas hay alguna relación con los espacios donde se representa en la cartografía histórica con las palabras "juego de la pelota", representado en la cartografía histórica, por ejemplo en las ciudades amuralladas.

En otras regiones Europeas, las denominaciones de los juegos de pelota entre los siglos XVI y XVIII serían los denominados "jeu de paume", "giuoco da palla", "tamburello", "ball game", "juego de palma", "la chaza", "llargues", "a rayas"; y los espacios señalados como en la cartografía histórica, señalan: "jeu de paume" en Francia o Países Bajos o "sferisterio" en Italia. También se representan en espacios extramuros.

Analizando el origen del juego de la pelota en Europa, descubrimos que hay dos espacios que son característicos en el desarrollo de las modalidades que han sobrevivido hasta nuestros días. El juego de la pelota en espacios al exterior o el denominado juego de la pelota "a largo"; y el juego de la pelota en los espacios al interior o el denominado juego de la pelota en "en corto". Ambos tienen en común, que los contrincantes juegan enfrentados y separados por una línea imaginaria en los juegos a largo, o red en los espacios en corto.

En ambas modalidades, los tantos se contabilizan de forma similar 15, 30, 45 (40) y 60 o juego. Debiendo ganar el juego con dos quince de diferencia. Se utiliza el termino "a dos" para señalar esta ventaja cuando hay empate a 30. Para ganar el partido hay que jugar a 9 o 13 juegos, con una diferencia de dos juegos entre el ganador y el perdedor.

Centramos nuestra investigación en los espacios exteriores, los denominados juegos a largo.

Las dimensiones del espacio del juego, la relación 1 a 4

La representación del espacio del juego en la actualidad, viene heredada de la tradición y estudios realizados por expertos en la historia de los juegos tradicionales. En los libros de historia del tenis y del juego de la pelota vasca (Blazy, Paris 1929), encontramos similitudes en el denominado juego "a largo". El "Longe paume" o "giuoco della palla" italiano descritos en el Tratado de Antonio Scaino en 1555. (A. Scaino, Trattato di Giuoco della Palla, Venecia 1555).

El juego denominado "bote luzea", es similar al "juego de palma", o "jeu de paume" "longe paume" Francés o "Giuoco della palla" Toscano o "keatsen" Frisón, o "chaza" colombiano o ecuatoriano (Gonzalez Abrisketa, O, "Pelota Vasca un ritual una estética". Bilbao 2005, pag. 40). E. Blazy lo describe como el juego más antiguo del País Vasco (Blazy, E, "La pelote Basque". Paris 1929, p 186). Es una modalidad practicada a mano desnuda. Las protecciones de la mano con la que se golpea la pelota han ido evolucionando en las distintas regiones, tantas como denominaciones distintas tiene este juego.

Las dimensiones del espacio del juego del denominado juego de la pelota "bote luzea", tiene unas dimensiones que mantienen una relación de 1 en la medida del ancho y 4 en la medida del largo. Concretamente las medidas descritas por Blazy (Blazy E, La pelote Basque Paris 1929, 187) son 60 m de largo y 15 m ancho.

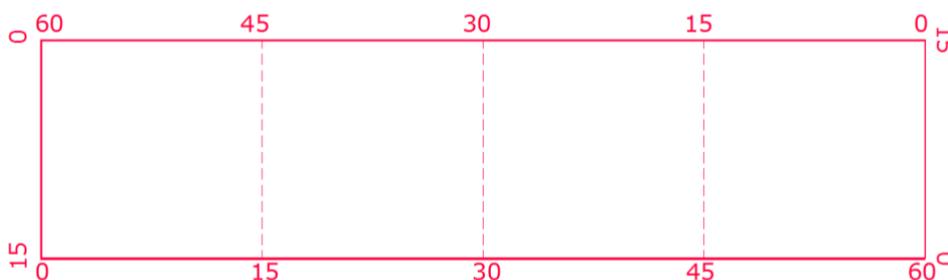


Imagen: Croquis del autor, a partir de la imagen del trabajo de Blazy, E., Garmendia, P "La pelote Basque", Paris 1929, p 187. Modelo de referencia o del campo de juego de la modalidad "bote luzea".

El espacio se divide en 4 áreas de 15 x 15 m. Los tantos se contabilizan en 15, 30, 45 y 60 o "juego". Hay muchas teorías sobre el origen de la forma de contar tan característica. Una de ellas es la formulada en el siglo XVI por Antonio Scaino. Para explicar la obtención del "quince", hace referencia al número de pelotas que se llevan a buena, por cada jugador o equipo.

En este juego la línea "conquistada" en el campo del juego del adversario adquiere relevancia; y podría ser la hipótesis que tenga relación con la longitud del campo a "defender" y a "atacar". Es decir, que los "quince" hagan referencia a una parte del terreno conquistado, respecto al total.

Las unidades de medida del espacio del juego

Las unidades que hoy entendemos en metros., en el siglo XVI estarían medidos en "pies castellanos":

“La idea y la realidad de lo que representa la medida ha sido transformado. Medidas en la sociedad occidental una vez fueron en su mayoría derivados de la noción del cuerpo masculino ideal, sus calidades y proporciones, así como sus dimensiones. Estos están representados en esculturas y edificios clásicos, artefacto que han influido en el arte y la arquitectura en los tiempos modernos. Sin embargo, durante la Ilustración europea fue criticado el cuerpo como modelo de medición. Los científicos y los políticos se convirtieron en la intención de proporcionar un sistema de medidas universales, racionales independientes del cuerpo humano, y la barra de metro se formuló.” (Robert Tavernor, R. – *“Measure, Metre, Irony: Reuniting Pure Mathematics with Architecture” Nexus IV: Architecture and Mathematics* 2002 pp. 47-61)

- 1 pie castellanos = 0,2957 m.
- 1 vara castellana = 3 pies.
- 77,71 varas castellanas = 60 m.

Por lo tanto la idea de relacionar 15 m con la unidad de contar un “tanto”, denominado “quince” no resultaría del todo literal, según las diferentes unidades de medida de las diferentes regiones Europeas, donde el juego era popular. Si bien se podría tener sentido, entendiendo el “quince” como la cuarta parte del espacio del juego. Contabilizado utilizando el sistema sexagesimal.

La representatividad del juego

El campo del juego representa un espacio dividido en 2 áreas; en uno se sitúa el equipo “atacante” y en el otro el equipo “defensor”. El objetivo del juego es atravesar la línea del fondo golpeando la pelota con la palma de la mano. Una vez conseguido este objetivo se contabiliza 15. Si la pelota sale por las líneas laterales, se marca una “línea”, “raya” o “CHAZA”; Definición sobre el JUEGO de la PELOTA descrita en el “Tesoro de la lengua Castellana o Española” (Covarrubias Horozco, Sebastián de, fl. 1611 Signatura A-253/315 Fondo Antiguo de la Universidad de Sevilla). La “chaza” castellana, “chasse” francesa o “chiazzare” italiano, representa la “raya” o “señal” marcada sobre el terreno conquistado; definido por la salida de la pelota de las líneas laterales del campo contrario, después del primer bote dentro de los límites del campo de juego.

Se disputa este terreno “conquistado” cambiando a los jugadores de campo. Así el que ha conseguido conquistar el terreno en campo ajeno, defiende menos terreno en la disputa del “quince”; que se obtendría con solo obtener otra raya en campo contrario.

Parece verosímil pues, que cada vez que se consigue atravesar la línea de fondo del campo contrario, se consiga una unidad de terreno medida en una "quince". O sea una cuarta parte del total. Teniendo siempre que ganar el "juego" con "dos quinces" o cuartos de terreno de diferencia. Es decir, cuando el contrario solo haya conquistado los puntos equivalentes a dos cuartos del campo total; dos "quinces". De manera que las dimensiones y proporciones del juego, podrían coincidir con la manera de contar los tantos conseguidos en el juego. 1 a 4.

El juego de la pelota y las construcciones amuralladas

En definitiva, la disputa del territorio ajeno, por medio del lanzamiento de la pelota para que atravesase la línea defendida por el equipo contrario, se asemeja a un juego que representa la batalla. El espacio más representativo de este juego no puede ser otro que los pies de las murallas.

Utilizamos herramientas contemporáneas de caracterización, que posibilitan la comparación a escala de los espacios representados en la cartografía urbana histórica, como recurso de la Arqueología de la Arquitectura. Tal y como señala Ivan Muñiz López en su artículo "Arqueología de la Arquitectura y Urbanismo de la ciudad de Oviedo entre la edad Media y el siglo XVIII: el arrabal de Carpio" (Muñiz Lopez, I. "Arqueología de la Arquitectura" enero-diciembre 2011 págs. 179-217).

Hay varios ejemplos en la cartografía histórica, donde señalan los terminos "jeu de paume", "seferisterio" o "juego de la pelota" a partir del siglo XVIII. Entre otros podemos señalar el "Plano de la Fortificación de esta Plaza de San Sebastian por la parte de su ataque..." 1728 de Luis Langot Ingeniero Militar (Sign SGE, Cartoteca Historica (Arm. F, Tabl. 2, Carp. 1, N. 182)).



Imagen: Plano de la Fortificación de esta Plaza de San Sebastian por la parte de su ataque...” 1728 de Luis Langot Ingeniero Militar Signatura del Servicio Geografico del Ejercito, Cartotéca Historica (Arm. F, Tabl. 2, Carp. 1, N. 182). Publicado en Documentos Cartograficos Históricos de Gipuzkoa I. Servicio Geográfico del Ejército. Gómez Piñeiro, J. y otros. Diputación Foral de Gipuzkoa 1994. p. 163.

El plano de la fortificación de San Sebastián, tiene escrito en el rectángulo al este del Cubo Imperial, al sureste de la villa, el termino “juego de pelota”. Si superponemos el terreno del juego denominado “bote luzea”, descrito por E. Blazy, de dimensiones 15 x60 metros, en sobre éste plano ¿Podríamos determinar de que juego podría haberse practicado en la villa de San Sebastian?



Imagen: Superposición del dibujo en la planta de la ciudad en la actualidad, para comprobar las dimensiones del modelo de campo o del juego de la pelota. Autor: Daniel Carballo Ostolaza, arquitecto. Basado en el dibujo de la muralla realizado por el arquitecto Antonio Cortazar Gorria en 1864, para el derribo de las murallas (Archivo Municipal de San Sebastian, signatura H-01757-08, H-01757-10).

Confirmaríamos de esta manera, la documentación histórica consultada por otros investigadores (Letamendia, A. “Síndrome de Raynaud en los pelotaris de mano”.1991 Universidad de Navarra), donde señalan que el “juego de la pelota” era practicado en la villa de San Sebastian en 1761, donde se cita al “padre Joaquín Ordóñez”, con el siguiente párrafo: “Entre las diversiones más importantes y de mayor

Imagen: Plano de la Fortificación de esta Plaza de San Sebastian por la parte de su ataque...” 1728 de Luis Langot Ingeniero Militar Signatura del Servicio Geografico del Ejercito, Cartotéca Histoica (Arm. F, Tabl. 2, Carp. 1, N. 182). Publicado en Documentos Cartograficos Históricos de Gipuzkoa I. Servicio Geográfico del Ejército. Gómez Piñeiro, J. y otros. Diputación Foral de Gipuzkoa 1994. p. 163.

El plano de la fortificación de San Sebastián, tiene escrito en el rectángulo al este del Cubo Imperial, al sureste de la villa, el termino "juego de pelota". Si superponemos el terreno del juego denominado "bote luzea", descrito por E. Blazy, de dimensiones 15 x60 metros, en sobre éste plano ¿Podríamos determinar de que juego podría haberse practicado en la villa de San Sebastian?

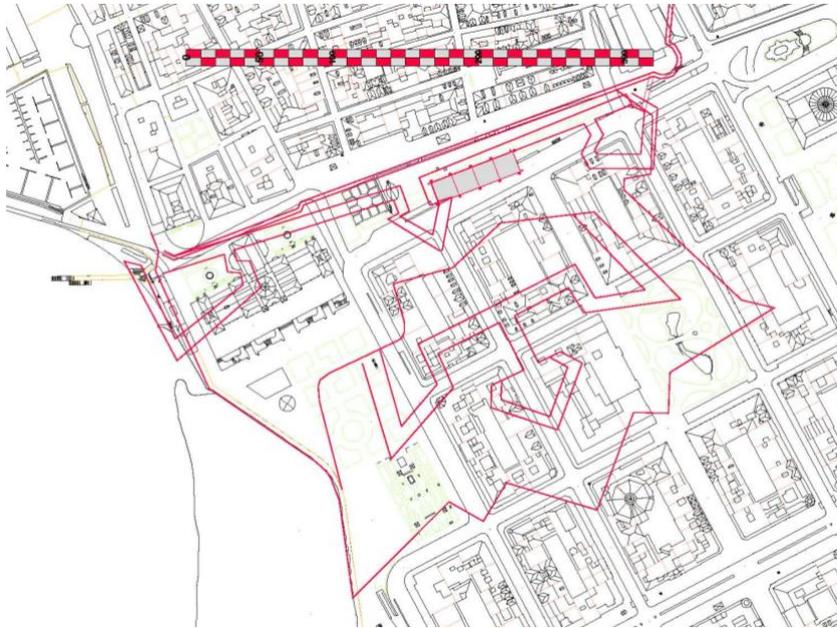


Imagen: Superposición del dibujo en la planta de la ciudad en la actualidad, para comprobar las dimensiones del modelo de campo o del juego de la pelota. Autor: Daniel Carballo Ostolaza, arquitecto. Basado en el dibujo de la muralla realizado por el arquitecto Antonio Cortazar Gorria en 1864, para el derribo de las murallas (Archivo Municipal de San Sebastian, signatura H-01757-08, H-01757-10).

Confirmaríamos de esta manera, la documentación histórica consultada por otros investigadores (Letamendia, A. "Síndrome de Raynaud en los pelotaris de mano".1991 Universidad de Navarra), donde señalan que el "juego de la pelota" era practicado en la villa de San Sebastian en 1761, donde se cita al "padre Joaquín Ordóñez", con el siguiente párrafo: "Entre las diversiones más importantes y de mayor tradición figuran los juegos de pelota **a mano y a largo**; el juego de pelota es un modo de vida, una representación escénica...". Realizamos la misma comprobación sobre la cartografía histórica de la villa de Fuenterrabía datada en 1760, del Ingeniero Philip Cramer.

Imagen: Extracto del "Plano Magistral de la Plaza de Fuenterrabia según se hallaba en el año 1758" de Philip Cramer, realizado en 1760. En el cuadro explicativo del mismo plano, señala con la letra "I" denominándolo "juego de pelota". Marcado con un rectángulo al suroeste de la villa amurallada de Fuenterrabia: al este del "Baluarte de la Reina". Signatura Servicio Geográfico del Ejercito, Cartoteca Histórica (Arm. F, Tabl. 2, Carp. 3, N. 255). Publicado en Documentos Cartográficos Históricos de Gipuzkoa I. Servicio Geográfico del Ejército. Gómez Piñeiro, J. y otros. Diputación Foral de Gipuzkoa 1994. p. 264.



Imagen: *Superposición del dibujo en la planta de la ciudad en la actualidad, para comprobar las dimensiones del modelo de campo o juego de la pelota "bote luzea". Autor: Daniel Carballo Ostolaza, arquitecto*

Este espacio bajo el "Baluerte de la Reina" está representado en el cuadro de Gustave Colin, donde se representa un partido disputado a finales del siglo XIX.



Imagen: "Partie de pelote sous les remparts de Fontarabie" de 1863, de la colección del Musée Basque et de l'Histoire de Bayonne (nº inventario 1981.007.0001).

Se puede observar que el jugador de pelota tiene un guante de cuero en la mano que va a golpear la pelota. Esta protección se denomina "le lachoa", "laxoa" o "lashua". Permite lanzar la pelota más lejos, sin dañar la mano. Según E. Blazy, el juego es el mismo que el denominado "bote luzea"; no obstante señala que las plazas pueden alcanzar los 66 metros de largo x 16 metros de ancho, si bien varían según las poblaciones donde se ha implantado (Blazy, E., Garmendia, P. "La pelote Basque", Paris 1929, p 194).

Esta protección denominada "Laxoa" o una similar, podría aparecer a finales del siglo XVIII, teniendo en cuenta que las primeras referencias a la misma las cita Aita Larramendi en su Corografía de Guipuzcoa (Arraztoa, T. "Guante Laxoa" Pamplona 2004 p. 14). Antonio Scaino ya describe en su "Trattato del Giuoco Della Palla" 1555, las diferentes herramientas con las que se jugaba en el s. XVI, además de la "mano" desnuda; señala las siguientes: "racketta", "paleta", "longezza" o "bracciale".

La caracterización del juego de la pelota en las construcciones amuralladas



El sistema de caracterización del juego de la pelota, puede ser una herramienta válida para realizar comparaciones entre las diferentes implantaciones que ha tenido el juego de la pelota, por ejemplo, junto a las construcciones amuralladas.

Realizamos dos experimentos sobre la geometría y las proporciones de dos espacios de similares características a los analizados, utilizando imágenes fotográficas aéreas, para compararlas con nuestro "modelo".



Imagen: Superposición del espacio modelo del juego de "bote luzea" sobre el sferisterio de Moncalvo (Asti, Región del Piemonte, Italia, sobre la foto aérea de Bingmaps. En Moncalvo se practica la modalidad del "GIuoco Della palla col Tamburello". Se observa que el campo de juego es mas largo.

La herramienta del "Tamburello", permite lanzar la pelota a mayor longitud que con la mano.

En la Europa del el siglo XVI, ¿Podrían ser el "juego de la pelota" el "giuoco della palla", diferentes denominaciones del denominado "roi des jeux et jeu des rois"o "jeu de paume" Frances? (Nonni,G. *Premessa all'edizione del "Trattato del Giuoco Della palla", Urbino 2000 p VII*).



Imagen: Superposición del espacio modelo del juego de "bote luzea" sobre la "via giuoco pallone" de Treia (Provincia Macerata Región de Marcas, Italia), sobre la foto aérea de Bingmaps. En esta plaza se celebra la fiesta "pallone col bracciale". Modalidad descrita en el "Trattato del giuoco Della palla" de Antonio Scaino en 1555. Se observa que el campo de juego es mas largo.

CONCLUSIONES

La comparativa de las proporciones y dimensiones del terreno, se puede considerar una buena base, sobre la cual deberíamos continuar con la investigación sobre las características e implantación del juego en los centros históricos. Podríamos confirmar que existe una relación entre la geometría del terreno del juego de una modalidad del juego de la pelota, y los espacios donde se ha implantado en el País Vasco. Este juego, practicado inicialmente con la mano, podría haberse introducido, en terrenos de juego con la proporción de 1 a 4. Pero la introducción de herramientas o protecciones de la mano (guante), han posibilitado que el terreno del juego sea más largo, para dificultar la obtención de los "quinces" y hacer el juego más competitivo. De esta sistematización, se puede ampliar la futura investigación, a los juegos de la pelota que se han implantado en distintas regiones de Europa, donde el juego ha trazado su propia historia, marcando sus espacios para el juego, de forma análoga.