PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE: LIBRO DE LA CAZA DE LAS AVES DE PERO LÓPEZ DE AYALA

Enrique Jiménez López

Año 2014

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
   1.1. Objetivos
   1.2. Del Patrimonio Documental y Bibliográfico y de los Archivos, Bibliotecas y Museos
2. CONTEXTUALIZACIÓN HISTÓRICA
   2.1. El juego deportivo en la Edad Media
   2.2. El juego deportivo en la España cristiana
      2.2.1. El caballero medieval
      2.2.2. El torneo
      2.2.3. La caza
      2.2.4. La pelota
      2.2.5. Los toros
   2.3. Biografía del autor
3. RESUMEN DEL LIBRO POR CAPÍTULOS

MUSEO DEL JUEGO

COLECCIÓN: PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y EL DEPORTE (PHEJD)
Num. 29 El Libro de la Caza
Editado por El Museo del Juego
Las Rozas de Madrid, Madrid 2014
ISSN 2386-7078

1. INTRODUCCIÓN

El Patrimonio Histórico Español es el principal testigo de la contribución histórica de los españoles a la civilización universal y de su capacidad creativa contemporánea. La protección y el enriquecimiento de los bienes que lo integran constituyen obligaciones fundamentales que vinculan a todos los poderes públicos, según el mandato que a los mismos dirige el artículo 46 de la norma constitucional Ley del Patrimonio Histórico Español. Ley 16/1985 del 25 de junio de 1985. B.O.E. nº 155 de 29 de junio de 1985).

Busca, en suma, asegurar la protección y fomentar la cultura material debida a la acción del hombre en sentido amplio, y concibe aquella como un conjunto de bienes que en sí mismos han de ser apreciados, sin establecer limitaciones derivadas de su propiedad, uso, antigüedad o valor económico.

Ello no supone que las medidas de protección y fomento se desplieguen de modo uniforme sobre la totalidad de los bienes que se consideran integrantes, en virtud de la Ley, de nuestro Patrimonio Histórico. La Ley establece distintos niveles de protección que se corresponden con diferentes categorías legales.

Como objetivo último, la Ley no busca sino el acceso a los bienes que constituyen nuestro Patrimonio Histórico. Todas las medidas de protección y fomento que la Ley establece sólo cobran sentido si, al final, condicen a que un número cada vez mayor de ciudadanos pueda contemplar y disfrutar las obras que son herencia de la capacidad colectiva de un pueblo. Porque en un Estado democrático

MUSEO DEL JUEGO

estos bienes deben estar adecuadamente puestos al servicio de la colectividad en el convencimiento de que con su disfrute se facilita el acceso a la cultura y que ésta, en definitiva, es camino seguro hacia la libertad de los pueblos.

1.1 Objetivos

El Proyecto tiene como objetivo general la protección, acrecentamiento y transmisión a las generaciones futuras del Patrimonio Histórico del Deporte Español.

Integran el Patrimonio Histórico del Deporte Español los inmuebles y objetos muebles de interés artístico, histórico, paleontológico, arqueológico, etnográfico, científico o técnico. También forman parte del mismo el patrimonio documental y bibliográfico, los yacimientos y zonas arqueológicas.

Los bienes más relevantes del Patrimonio Histórico Español deberán ser inventariados o declarados de interés cultural

1.2 Del Patrimonio Documental y Bibliográfico y de los Archivos, Bibliotecas y Museos

Se entiende por documento, a los efectos de la Ley, toda expresión en lenguaje natural o convencional y cualquier otra expresión gráfica, sonora o en imagen, recogidas en cualquier tipo de soporte material, incluso los soportes informáticos. Se excluyen los ejemplares no originales de ediciones.

Forman parte del Patrimonio Documental los documentos de cualquier época generados, conservados o reunidos en el ejercicio de su función por cualquier organismo o entidad de carácter público, por

MUSEO DEL JUEGO

las personas jurídicas en cuyo capital participe mayoritariamente el Estado u otras entidades públicas y por las personas privadas, físicas o jurídicas, gestoras de servicios públicos en lo relacionado con la gestión de dichos servicios.

Forman parte del Patrimonio Bibliográfico las bibliotecas y colecciones bibliográficas de titularidad pública y las obras literarias, históricas, científicas o artísticas de carácter unitario o seriado, en escritura manuscrita o impresa, de las que no conste la existencia de al menos tres ejemplares en las bibliotecas o servicios públicos. Se presumirá que existe este número de ejemplares en el caso de obras editadas a partir de 1958.

Asimismo forman parte del Patrimonio Histórico Español y se les aplicará el régimen correspondiente al Patrimonio Bibliográfico los ejemplares producto de ediciones de películas cinematográficas, discos, fotografías, materiales audiovisuales u otros similares, cualquiera que sea su soporte material, de las que no consten al menos tres ejemplares en los servicios públicos, o uno en el caso de películas cinematográficas.

De los Archivos, Bibliotecas y Museos

Son Archivos los conjuntos orgánicos de documentos, o la reunión de varios de ellos, reunidos por las personas jurídicas públicas o privadas, en el ejercicio de sus actividades, al servicio de su utilización para la investigación, la cultura, la información y la gestión administrativa.

MUSEO DEL JUEGO

Asimismo, se entienden por Archivos las instituciones culturales donde se reúnen, conservan, ordenan y difunden para los fines anteriormente mencionados dichos conjuntos orgánicos.

Son Bibliotecas las instituciones culturales donde se conservan, reúnen, seleccionan, inventarían, catalogan, clasifican y difunden conjuntos o colecciones de libros, manuscritos y otros materiales bibliográficos o reproducidos por cualquier medio para su lectura en sala pública o mediante préstamo temporal, al servicio de la educación, la investigación, la cultura y la información.

Son Museos las instituciones de carácter permanente que adquieren, conservan, investigan, comunican y exhiben para fines de estudio, educación y contemplación conjuntos y colecciones de valor histórico, artístico, científico y técnico o de cualquier otra naturaleza cultural.

MUSEO DEL JUEGO

2. CONTEXTUALIZACIÓN HISTÓRICA

2.1 El juego deportivo en la Edad Media

"Durante la alta edad media, tenemos que señalar como hecho significativos que marcan todo esa época, la consolidación del Imperio Bizantino, el apogeo del mundo árabe y las grandes migraciones que, iniciándose en el siglo IV, no se completan hasta el año 1000" (Hernández, M. 2003).

El dominio del cristianismo y las influencias puntuales de los pueblos germánicos conformaban los Estados Medievales. La iglesia, omnipresente prácticamente en toda Europa, tuvo una influencia en la Edad Media. Tanto es así que la gimnasia prácticamente desaparece hasta que los primeros humanistas la recuperan como forma de educación corporal.

No todo el Imperio romano sucumbió a las invasiones de los pueblos del norte ya que 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 y retórica, excepto teología que, por contra, era la materia base de la educación europea occidental, donde la educación y la cultura estuvo en manos de la Iglesia durante todo el tiempo.

"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

MUSEO DEL JUEGO

cultivada que supo mantener las tradiciones y por supuesto en el caso que nos ocupa, la brillantez de los juegos circenses y otros deportes." (Hernández, M. 2003) Mantuvo los juegos de circo con alguna modificación como la pérdida del carácter de banderías y grupos. La iglesia no controlaba el 100% de la educación, permitiendo así la práctica deportiva.

Además de los espectáculos de circo o del polo, la actividad más importante de la época fue las carreras de cuadrigas, más importantes incluso que en Roma.

La aparición del Islam en el siglo VII y su posterior difusión vino acompañada de una tradición y cultura milenaria combinando el arte grecorromano de Siria y Egipto y el arte sasánida de Persia y Mesopotamia. La caza, el polo persa, los baños de vapor fueron las más destacadas aportaciones árabes a la cultura deportiva medieval.

Se tiene poca información de la actividad deportiva de los primeros siglos, llenos de cambios e invasiones sucesivas hasta el siglo XI. Los juegos como la pelota comienzan a resurgir de nuevo, así como los ejercicios gimnásticos básicos (saltar, correr y lanzar). Aunque limitándolas, el mundo religioso no prohibió completamente las actividades deportivas: "señala que el escolar debe prepararse para el trabajo y no para el juego". (Hernández, M. 2003)

Además fue surgiendo la figura del juglar. Hacia tanto de trovador como de titiritero o malabarista ya que dominaba el baile, la danza, el canto, recitar poemas y tocar instrumentos musicales. Actuaba en la calle, en ferias o para nobles y particulares. En el caso de los nobles, aprovechaban los tiempos de paz para demostrar su valor y

MUSEO DEL JUEGO

prepararse para la guerra organizando torneos. Junto con los torneos, la caza fue una de las actividades favoritas de los nobles.

En cuanto a la península ibérica "los visigodos asumieron e incorporaron aspectos importantes de la cultura romana, en el caso de los juegos y las diversiones en la península Ibérica, como los juegos de circo, las termas y las representaciones teatrales, van decayendo fundamentalmente a la vez que desaparece la vida urbana. Si a eso se le suma el peso de la moral cristiana, tenemos todos los ingredientes causantes de que en poco tiempo todas estas actividades desaparecieran totalmente en el occidente cristiano, aunque se mantuvieran algo más de tiempo que en otras partes en la Península Ibérica debido: 1) A la alta romanización de la Península Ibérica. 2) El que los visigodos fueran asimismo uno de los pueblos más romanizados, y 3) El Imperio Bizantino, se mantuvo en gran parte de la península, un siglo más que en el resto del Imperio Romano" (Arroyo Parra, M. y Hernández Vázquez, M)

2.2 El juego deportivo en la España cristiana

Como hemos visto en el resto de Europa occidental, en España la actividad ociosa, los juegos deriva de las artes belicosas como actividad básica de la época, sobretodo en la Baja Edad Media, y por tanto está reservada a la clase social de los caballeros y la nobleza, dejando otras formas de juego para el pueblo llano.

2.2.1 El caballero medieval

Según Pero Alfonso, citado por Merlino en su obra "disciplina clericalis" las propiedades de un caballero son siete: cabalgar, nadar, tirar al arco, pelear, cazar pájaros con redes o reclamos, jugar al

MUSEO DEL JUEGO

ajedrez y componer versos. Raimundo Lulio añade: jugar la lanza en las lizas, andar con armas, torneos, hacer tablas redondas, cazar ciervos, osos, jabalíes y leones y otros semejantes ejercicios […] pues con todo esto se acostumbra a hechos de armas.

Los caballeros medievales dominaban tanto las armas como las letras y la historia. Eran los encargados del orden y de las instituciones feudales. Destacaba la relación entre caballero y caballo. Los caballos y las mulas se utilizaban en todas las actividades de los nobles: caza, guerra, juegos, torneos, viajes…

Figura 1. Caballero medieval

La educación de los caballeros era un largo proceso que comenzaba a los siete años y termina muchos años después con el "ritual" de armarse caballero. Están excluidos de ser caballeros: las mujeres, los mendigos, los débiles, los mercaderes, los traidores y los condenados a muerte. Se podía perder la condición de caballero si no se seguía un estilo de vida leal a la filosofía de los caballeros como por ejemplo vender, darse a las mujeres, empeñar el caballo o armas, robar, huir en batalla… Los caballeros solo podían ser armados por otro caballero.

2.2.2 El torneo

Surgen de la necesidad de entrenamiento para la guerra pero poco a poco se van consolidando rituales y formas menos violentas como el juego de la sortija. "En todas las fiestas brillaba el espíritu de galantería" (Hernández, M. 2003), cada caballero tenía una dama a la que dedicar y consagrar la victoria, y estas a su vez participaban concediendo premios y entregándoselos a los ganadores.

Figura 2. Torneo medieval

2.2.3 La caza

La actividad favorita de la nobleza tenía dos modalidades, cetrería y montería. En 1180, Sancho VI el Sabio de Navarra mandó escribir el texto más antiguo de montería medieval, "*los Paramientos de la caza",* en el que se enumeran las reglas que deben seguir los monteros. Entre ellas algunas hablan de los tipos de armas, los fines de la montería, la vestimenta de los monteros, los perros y la cronología de la montería.

Alfonso X el Sabio o el Arcipreste de Hita son algunos de los autores que escribieron sobre la ordenación de la caza medieval

A parte de los grandes montes reales o comunales, existían las "venaciones" (Alfonso II de Asturias, siglo IX), lo que hoy llamaríamos "cotos privados".

MUSEO DEL JUEGO

Presentaba la caza dos aspectos distintos: la utilitaria o menor y la deportiva-defensiva o mayor.

La menor atendía al abastecimiento de muchos hogares campesinos, a las cocinas de conventos y palacios y a los mercados de intramuros, para su trueque por otras prendas y viandas. La caza mayor era un deporte, juego, recreo, práctica higiénica y sobretodo adiestramiento militar para Reyes y nobles, según definió en "Las Partidas" el Rey Alfonso X: "arte e sabiduría de guerrear e de vencer"

En la cetrería se distingue la de alto vuelo, en la que se utiliza el halcón, y la de bajo vuelo, en la que se utilizan el azor y el gavilán. Durante el reinado de Pedro II de Aragón ya se distinguía entre aves menores, como la perdiz, codorniz, tordo o alondras, y la caza mayor o de rio como las garzas, grullas, cigüeñas, cisnes o patos salvajes.

"La cetrería es un deporte que llega a convertirse en un vicio. Es un ejercicio necesario para el guerrero medieval porque es "*arte y sabiduría de guerrear y vencer*"" (Hernández, M. 2003)

Es a finales del siglo XV cuando la cetrería pierde popularidad debido a las armas de fuego.

Figura 3. Halcón Gerifalte

MUSEO DEL JUEGO

2.2.4 La pelota

Los juegos de pelota abarcan una gran variedad de juegos teniendo el denominador común de la pelota o balón. La mayoría de los juegos de pelota modernos son evoluciones de los juegos de pelota más antiguos. La pelota es uno de los primeros elementos lúdicos que se utilizó en la historia del hombre tanto en juegos infantiles como en juegos de adultos. A lo largo de la historia ha ido evolucionando de diferentes formas, materiales, tamaños adaptándose siempre a las necesidades del juego.

Pese a la poca aceptación de las costumbres pagas por parte del cristianismo, algunos juegos autóctonos se conservaron en algunos lugares. Se tienen pocas referencias de los juegos de pelota antes del siglo XII. Isidoro de Sevilla describe vagamente dos juegos de pelota, trigonaria y arenata. Otros autores hablan de la harpasta como un juego parecido al pherinda griego. Alfonso X también da cuenta de juegos de pelota con el pie, entre ellos el juego de pellota.

También hay vestigios del siglo XV de campos de Chueca, juego similar al hockey actual. Asimismo eran conocidos los diferentes tipos de bolos en cada región, el billar

2.2.5 Los toros

En los primeros siglos de la Edad Media subsisten los juegos de toros con las mismas características que en los juegos romanos pero más tarde fueron censurados por ser contrarios a Dios. Las luchas de fieras se siguen celebrando hasta 1460.

MUSEO DEL JUEGO

Tras la caída del Imperio Romano el uso del toro como animal lúdico decae sin llegar a desaparecer por completo. En 815 vuelve a aparecer como fiesta medieval y a partir de aquí aumenta la presencia de toros en las fiestas, convirtiéndose en un juego de caballeros que va unido al juego de cañas y las fiestas y rituales. "Cada vez que se toma una urbe a los sarracenos se festeja con toros en espacios abiertos ante los templos principales, en la plazas mayores y hasta en calles de cierta anchura, que tomaban el nombre de <<correderas>>" (Hernández, M. 2003).

Igualmente, unidos a los torneos y las justas, eran frecuentes alancear toros y correr los toros.

En las lidias de toros surge la figura del matatoros, hombres del pueblo entrenados que se ganaban la vida con el toreo. Es en el siglo XV cuando el toreo caballeresco alcanza su mayor esplendor.

El mundo de los toros siempre estuvo ligado a las fiestas comunitarias, religiosas, comunales o nacionales.

2.3 Biografía del autor

Nació en Vitoria una noble familia, hijo de Fernán Pérez de Ayala y de Elvira Álvarez de Cevallos. Su padre era sobrino del cardenal Pedro Gómez Barroso y había recibido instrucción clerical hasta que tuvo que asumir el mayorazgo de su casa; era hombre famoso por su elocuencia y dotes de negociador.

Pasó su juventud en lecturas más profanas, en especial libros de caballerías.

MUSEO DEL JUEGO

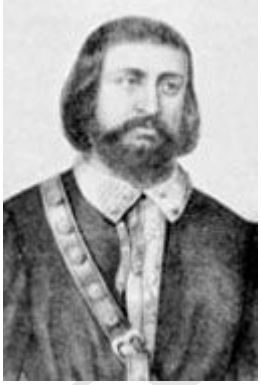


Figura 4

Tras la temprana muerte de su hermano mayor, la familia decide cancelar los planes eclesiásticos para él dispuestos y regresa de la Corte de su tío para empezar a representar los intereses familiares como su toledano padre en la Corte Regia. Así, cuando contaba poco más de 20 años, entró al servicio de Pedro I de Castilla, llamado por el pueblo "el Justiciero" y por los nobles "el Cruel". En 1359 navegaba a lo largo del litoral valenciano y catalán en calidad de Capitán de su flota.

En 1366 empezó en firme la rebelión de Enrique de Trastámara contra su medio hermano el Rey Pedro I.

Pero López de Ayala y su padre se pasaron al bando del pretendiente bastardo al trono, el futuro Enrique II de Castilla. Los Ayala recibieron ventajas y mercedes por esa defección.

En la batalla de Nájera (1367), el poeta fue capturado por el Príncipe Negro, que hizo pagar un crecido rescate por su familia y lo dejó en libertad a los seis meses, llegando a tiempo a Burgos para ver entrar a Enrique victorioso en la ciudad. De éste recibió en pago por su lealtad como ser nombrado Alcalde mayor de Vitoria y de Toledo, amén de obtener los señoríos de Arceniega, Torre de Valle de Orozco y Valle de Llodio, ricos, fértiles y pintorescos lugares, así como la designación de miembro del Consejo Real. En 1378, viajó a Francia para negociar una alianza contra Inglaterra y Portugal.

Al morir Enrique II (1379), su hijo y sucesor Juan I de Castilla confirmó los privilegios otorgados y además los acrecentó,

MUSEO DEL JUEGO

encargándole difíciles misiones diplomáticas, entre ellas su embajada a Carlos VI de Francia. El monarca francés le nombró su camarero y le otorgó una pensión vitalicia de mil monedas de oro a Ayala y a su hijo primogénito.

La proclamación de Juan de Avís por los portugueses desvanecía los proyectos que Juan I albergaba de coronarse Rey de Portugal. López de Ayala, que no era partidario de una guerra de Castilla contra los portugueses, se esforzó por disuadir de ello al monarca, mal aconsejado por la joven generación de cortesanos, pero no rehuyó la lucha cuando se produjo. Sin embargo cayó preso cubierto de heridas en el desastre de Aljubarrota (1385). Esta vez su cautiverio fue mucho peor, pues estuvo prisionero durante un año en el Castillo de Leiria y después en el de Óvidos. Durante este tiempo aprovecho para escribir el Libro de la caza de las aves y parte de su Rimado de Palacio.

DEL JUEGO

Figura 5. Castillo de Óvidos

Tras su liberación en 1388 ó 1389, recibió nuevos honores, como ser nombrado camarero y copero mayor de la corte. Además prosiguió su actividad diplomática en Francia. Negoció acuerdos entre Inglaterra y Castilla que condujeron a la Paz de Troncoso (1388); también intervino en la boda entre el Príncipe heredero Enrique con Catalina de Lancáster, e instituyó el título de Príncipe de Asturias. Se opuso a

la división del reino que proponía Juan I en las Cortes de Guadalajara y, al fallecer este monarca en 1390, formó parte del Consejo de Regencia durante la minoría de edad del futuro Enrique III. En 1392 logró que se firmara la paz entre castellanos y portugueses, dando fin a una guerra prolongada y desastrosa para ambos reinos, y se retiró algún tiempo a sus posesiones, donde se dedicó al estudio y a las letras. Volvió a Castilla para ser nombrado canciller mayor del reino en 1398, y todavía proseguía sus actividades como representante exterior de Castilla cuando súbitamente murió en Calahorra a los 75 años de edad (1407).

El Canciller Ayala vivió una época turbulenta también para toda la Cristiandad, a causa del llamado Cisma de Occidente, que es aludido angustiosamente en su Rimado de Palacio, pues existía la creencia de que mientras hubiera ese cisma ningún alma se salvaría. Su actitud es la de un noble bien intencionado que se indigna ante la inmoralidad imperante, como Quevedo en el siglo XVII, José Cadalso en el XVIII y Larra en el XIX.

El de los Ayala fue uno de los linajes que pasó al primer plano social y político de la corona de Castilla con la instauración de la dinastía Trastámara. El célebre canciller Ayala (1332-1407), al final de sus días, estableció una división de su descendencia en dos ramas independientes: la de su primogénito Fernán Pérez de Ayala y Guzmán se establecería en Álava, en el solar ancestral del linaje; la de su hijo segundo Pedro López de Ayala y Guzmán se asentaría en Toledo.

MUSEO DEL JUEGO

3. RESUMEN DEL LIBRO

En su Libro de la caza de las aves, trató de recoger todo el conocimiento práctico que había acumulado acerca del arte de la cetrería. Lo redactó mientras estuvo preso en Óvidos (Portugal) tras la derrota de Aljubarrota.

Es el libro más completo escrito hasta entonces. En él defiende el uso del halcón neblí y el baharí. Según este autor, las razones que mueven la caza son dos: sin ocupación digna, el ocio y la tristeza se apoderan del cuerpo y alma de los reyes, príncipes y grandes señores, y por ende se producen dolencias, se cometen, ciertos pecados y se cae en la desesperación, por lo que vienen grandes daños.

Su obra tiene una parte importante sacada del *Livro de Falcoaría* de Menino y quizás también de la obra de Don Juan Manuel.

El Libro de la caza de las aves está constituido por tres partes fundamentales. Los 8 primeros capítulos se dedican al conocimiento, descripción, valoración y educación de los halcones. La segunda sección, está dedicada a la enseñanza y entrenamiento de las aves de caza. La tercera es la médico-farmacéutica. En ella sigue un esquema lógico: primero describe y explica las causas de la enfermedad o herida, después expone los síntomas, para en último lugar ofrecer los remedios y debido a las complicaciones que podían surgir pueden encadenar uno tras otro. Esporádicamente incluye recomendaciones para mantener más sanas las aves de caza. Al final hay tres capítulos que son una auténtica novedad, y que se harán tópicos en la producción cetrera posterior. Uno lo dedica a lo que llama «el paso de

MUSEO DEL JUEGO

las aves» (cap. XLV), es decir, a los movimientos migratorios y a qué se deben, con lo que quizá nos encontramos ante el primer estudio ornitológico en español

Capítulo I: De las aves que son llamadas de rapiña, así como azores, halcones y gavilanes, esmerejones y alcotanes.

En este capítulo habla con todo detalle de las diversas aves de rapiña, comienza por describir y diferenciar las auténticas aves de rapiña de las que no lo son. Habla de las águilas, los halcones, gavilanes esmerejones, buitres, abantos, palomas, perdices y otras tantas.

Capítulo II.- De los plumajes de los halcones, y primeramente del halcón neblí

Aquí hace una distinción entre los seis tipos de linajes de los halcones. Describe sus características. Finalmente se centra en el Neblí indicando su carácter, su denominación en diferentes partes de España y Europa, su procedencia y sus características.

Capítulo III.- Del halcón baharí y tagarote

En este capítulo describe a ambos halcones, baharí y tagarote.

Capítulo IV.- Del halcón gerifalte

En este capítulo describe las características, cuidados y usos del halcón gerifalte.

MUSEO DEL JUEGO

Capítulo V.- Del halcón sacre

En este capítulo describe las características y origen del halcón sacre.

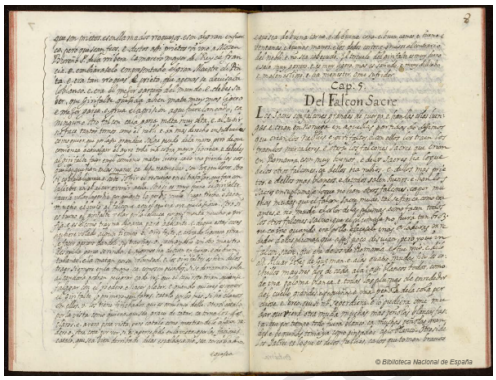


Figura 6. Capítulo 5 del manuscrito original

Capítulo VI.- Del halcón borní

Refiere aquí la cría del halcón borní o laneros y sus particularidades.

Capítulo VII.- Del halcón alfaneque

En este capítulo cuenta de las características de este tipo de halcón y variedades en función de su origen

Capítulo VIII.- Cómo se debe regir y gobernar el halcón neblí y ciertas reglas de prácticas para ello

Este apartado está dedicado a la educación, cuidados generales y entrenamiento de las aves de caza

Además de ser el más extenso de todos, está totalmente cuajado de anécdotas cinegéticas de otros tiempos mejores

Capítulo IX.- Cómo se debe limpiar el halcón del piojo

Comienza la parte de enfermedades y cuidados de las aves con un capítulo dedicado a limpiar el halcón del piojo.

Capítulo X.- Cómo se debe purgar el halcón del agua común que no es vidriada

MUSEO DEL JUEGO

En este capítulo describe las causas, síntomas y recetas para purgar al halcón del agua común no vidriada.

Capítulo XI.- Cómo se debe purgar el halcón del agua vidriada

Expone igualmente las causas, síntomas y curas del halcón que ha bebido agua vidriada y tiene dolencias en la cabeza. Añade también unas complicaciones que puede tener el animal y sus remedios.

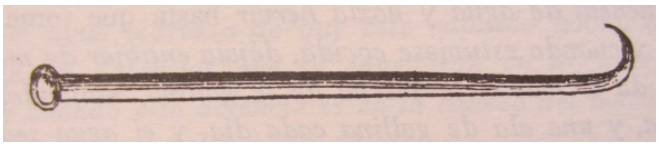
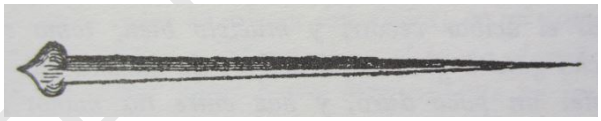


Figura 7. Hierro largo y curvado para calentarlo y ponerlo al halcón

Figura 8. Hierro delgado y luengo para limpiar la nariz del halcón



Capítulo XII.- De la purga común para purgar del cuerpo al halcón

Este capítulo está dedicado a la purga del cuerpo del halcón.

De aquí en adelante no haré descripción o resumen de algunos capítulos del libro puesto que considero suficientemente descriptivo el nombre del capítulo

Capítulo XIII.- Del halcón tuberculoso

Capítulo XIV.- Del halcón que está atemorizado

Capítulo XV.- Del halcón que tiene güérmeces

MUSEO DEL JUEGO

Los güérmeces es una enfermedad que padecen las aves de rapiña en la cabeza, boca, tragadero y oídos, y son unos granos pequeños que se hacen llagas.

Capítulo XVI.- Del halcón al que le remanece el papo

En este capítulo hace referencia a algunos cetreros que dan de comer más o más a menudo de lo que sus aves pueden digerir y las precauciones y cuidados que se ha de tener en este caso.

Capítulo XVII.- Del halcón que tiene el papo y tripas llenas de viento

Capítulo XVIII.- Del halcón que tiene plumadas viejas

Capítulo XIX.- Del halcón que tiene inflamación en el buche

Capítulo XX.- Del halcón que tiene lombrices

Capítulo XXI.- Del halcón que tiene filandras o filomeras

Aquí cuenta la dificultad que tienen los halcones para recuperarse de esta dolencia, sus causas, los síntomas, las curas y sus prevenciones. Las *filandras o filomeras* son un parasito del aparato digestivo de algunas aves, especialmente las de rapiña.

Capítulo XXII.- Del halcón que tiene piedra

En este capítulo describe las causas, síntomas y recetas para curar a un halcón que tiene piedras en estomago.

Capítulo XXIII.- De la úlcera que se hace en la llaga del halcón

MUSEO DEL JUEGO

Pero López de Ayala trata en este capítulo las dolencias ocasionadas por las posibles ulceras que aparecen en las llagas de cicatrización de las heridas que se causan los halcones

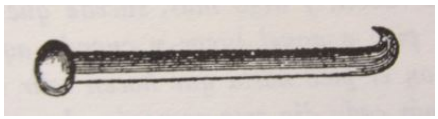


Figura 9. Hierro curvado y largo para remediar las ulceras de los halcones

Capítulo XXIV.- De la comezón que tiene el halcón en las plumas, por lo cual se las come y se las arranca

Capítulo XXV.- Del halcón al que se le cae la uña

Capítulo XXVI.- Del halcón que tiene clavos en los pies

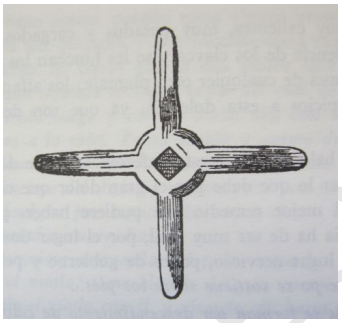


Figura 10. Paleta de hierro o latón recubierta de cuero para que el halcón introduzca un dedo en el centro

Capítulo XXVII.- Del halcón a quien se le hinchan los pies o le arden

Capítulo XXVIII.- Del halcón que se le quiebra la pierna

Capítulo XXIX.- Del halcón que se le quiebra el ala

MUSEO DEL JUEGO

Capítulo XXX.- Del halcón que se le quiebra el ojo

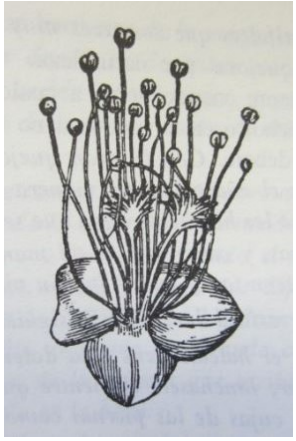


Figura 11. Planta *Pimpinela o bursa pastoris o hierba golondrina*

Capítulo XXXI.- Del halcón que tiene hidropésia o hinchazón en el vientre

Capítulo XXXII.- Del halcón que devuelve y tiene papo y tripas frías

Capítulo XXXIII.- De los halcones que son heridos de aves

Capítulo XXXIV.- De la herida del halcón, así abierta como cerrada

Capítulo XXXV.- De la abatidura del halcón

Capítulo XXXVI.- Del halcón que tiene las tripas fuera

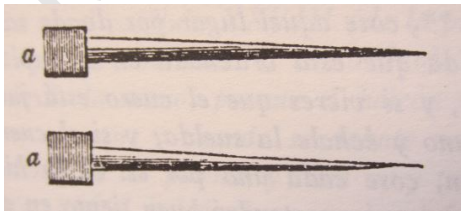


Figura 12. Hierro para calentar y curar heridas en el cuero del animal

MUSEO DEL JUEGO

Capítulo XXXVII.- Del halcón que tiene las quijadas torcidas

Capítulo XXXVIII.- Cómo debes hacer la muda a tu halcón

Capítulo XXXIX.- De algunos halcones que no quieren mudar, y cómo harás para que tu halcón mude muy aprisa

Capítulo XL.- Cómo harás después que tu halcón hubiere mudado

Comienza aquí una serie de capítulos en los que López de Ayala nos describe otras aves.

Capítulo XLI.- De los azores

Al igual que en los primeros capítulos, se relatan aquí las características físicas y el carácter de los azores, sus diferentes orígenes, su cría en Castilla, Irlanda, Cerdeña y otros lugares.

Capítulo XLII.- De los gavilanes

El autor describe aquí a los gavilanes de forma simple aportando detalles de su experiencia en cuanto a cría, temperamento y usos y valías de estos pájaros.

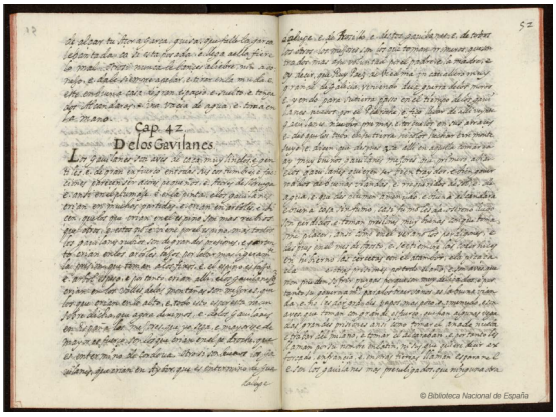


Figura 13. Capítulo 42 del manuscrito original

MUSEO DEL JUEGO

Capítulo XLIII.- De los esmerejones

Distingue en apenas unas líneas las características de este tipo de rapaz y cuenta una anécdota con Don Felipe, hijo del Rey de Francia, Duque de Borgoña y Conde de Flandes

Capítulo XLIV.- De los alcotanes

Muy rápidamente expone las características de los alcotanes, parecidos a los esmerejones y a los halcones.

Capítulo XLV.- Del paso de las aves

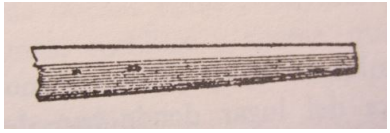
Como ya he escrito en anteriormente, este capítulo hace referencia a los movimientos migratorios y a sus razones. Podría ser considerado el primer estudio ornitológico en español.

Capítulo XLVI.- De cómo se deben injerir las plumas quebradas

En este capítulo se trata el proceso de recolocación de plumas que se rompieron o se cayeron. Destaca la importancia de que todas las plumas estén bien ya que de no ser así el halcón podría volar mal o hacerse daño, además de la mala imagen que da el cetrero. Presenta diferentes tipos de plumas y diferentes daños con sus respectivas sanaciones.

MUSEO DEL JUEGO

Figura 14. Lezna delgada con dos agujeros para introducir dos plumas de perdiz



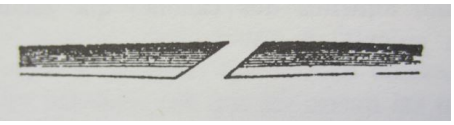


Figura 15. Dos plumas cortadas para que encajen y se unan mejor

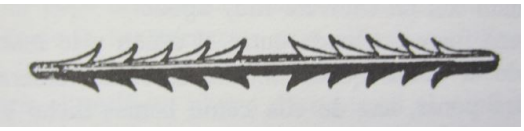


Figura 16. Aguja de injerir o insertar plumas

Capítulo XLVII.- De cuáles cosas y medicinas debe andar apercibido el cazador y traer consigo para sus aves.

En este ultimo capitulo expone una retahíla de cosas que debe portar el cazador para cuidar bien de su ave. Esta lista no sólo incluye caperuzas, lonjas, pihuelas, gañivetes, luvas, etc., sino también las medicinas y útiles necesarios para tratar y curar las aves de caza.

MUSEO DEL JUEGO

BIBLIOGRAFÍA

- Base de datos del patrimonio bibliográfico de Patrimonio Nacional
- El juego deportivo en al-Ándalus. Arroyo Parra, M. y Hernández Vázquez, M. Museo del Juego.
- Antropología del deporte en España: desde sus primeros testimonios gráficos hasta la edad moderna, Manuel Hernández Vázquez, Ed. Librerías Deportivas Esteban Sanz, 2003

BIBLIOGRAFÍA WEB

- http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/menus_0000000098_docu3.pdf
- http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/menus_0000000098_docu4.pdf
- http://swordshouse.galeon.com/pdf/libro_de_cetreria_ayala.pdf
- http://es.wikipedia.org/wiki/Pero_L%C3%B3pez_de_Ayala
- http://museodeljuego.org/wp-content/uploads/contenidos_0000000873_docu1.pdf
- http://www.aic.uva.es/clasicos/ayala/ayala-intro.html#02

MUSEO DEL JUEGO

BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES

- Figura 0: portada del manuscrito original digitalizado en la biblioteca digital hispánica, página 1. http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000042371&page=1
- Figura 1: representación de un caballero medieval. http://www.portalplanetasedna.com.ar/archivos_varios3/caball61.jpg
- Figura 2: representación de un torneo de caballeros. http://3.bp.blogspot.com/-YdHFFPjQJdY/T1UGnXxQQrI/AAAAAAAABcs/eYvmeSD2WXI/s400/torneo_medieval_costumbre.png
- Figura 3: Halcón gerifalte, http://1.bp.blogspot.com/-uGpNdGJh4NE/TeLYubkHfAI/AAAAAAAAOrY/TWILPSFCDlU/s1600/Le+tiercelet+Hagard+de+faucon+d%2527Islande+in+%2527Trait%25C3%25A9+de+Fauconnerie%2527+by+H+Schlegel%252C+1853.jpg
- Figura 4: retrato de Pero López de Ayala, http://www.poemas-del-alma.com/fotos-escritores/7092c3f.jpeg
- Figura 5: castillo de Óvidos, Portugal. http://blog.dimehoteles.com/imagenes/2010/02/obidos-castle-portuguese-300x224.jpg
- Figura 6: Capítulo 5 del manuscrito original digitalizado por la biblioteca digital hispánica, página 16. http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000042371&page=1
- Figura 7: representación a mano de hierro largo y curvado para calentarlo y ponerlo al halcón. Facsímil editado en 1980 por Brey Mariño, M. Editorial Castralia, pagina 102. Fotografía propia.

MUSEO DEL JUEGO

- Figura 8: representación a mano de hierro delgado y luengo para limpiar la nariz del halcón. Facsímil editado en 1980 por Brey Mariño, M. Editorial Castralia, pagina 104. Fotografía propia.
- Figura 9: representación a mano de hierro curvado y largo para remediar las ulceras de los halcones. Facsímil editado en 1980 por Brey Mariño, M. Editorial Castralia, pagina 125. Fotografía propia
- Figura 10: representación a mano de paleta de hierro o latón recubierta de cuero para que el halcón introduzca un dedo en el centro. Facsímil editado en 1980 por Brey Mariño, M. Editorial Castralia, pagina 130. Fotografía propia
- Figura 11: representación a mano de planta *Pimpinela o bursa pastoris o hierba golondrina.* Facsímil editado en 1980 por Brey Mariño, M. Editorial Castralia, pagina 139. Fotografía propia
- Figura 12: representación a mano de hierro para calentar y curar heridas en el cuero del animal. Facsímil editado en 1980 por Brey Mariño, M. Editorial Castralia, pagina 150. Fotografía propia
- Figura 13: Capítulo 42 del manuscrito original digitalizado por la biblioteca digital hispánica, página 60. http://bdh-rd.bne.es/viewer.vm?id=0000042371&page=1
- Figura 14: representación a mano de lezna delgada con dos agujeros para introducir dos plumas de perdiz. Facsímil editado en 1980 por Brey Mariño, M. Editorial Castralia, pagina 169. Fotografía propia
- Figura 15: representación a mano de dos plumas cortadas para que encajen y se unan mejor. Facsímil editado en 1980 por

MUSEO DEL JUEGO

Brey Mariño, M. Editorial Castralia, pagina 170. Fotografía propia

- Figura 16: representación a mano de aguja de injerir o insertar plumas. Facsímil editado en 1980 por Brey Mariño, M. Editorial Castralia, pagina 170. Fotografía propia

MUSEO DEL JUEGO