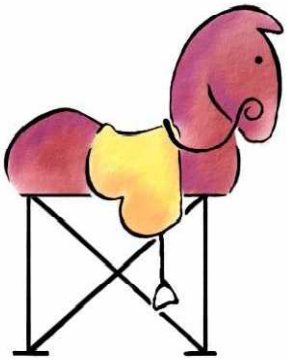

MUSEO DEL JUEGO

ANÁLISIS DE LA OBRA DE RODRIGO CARO (RODRIGO CARO 1573-1647):

DÍAS GENIALES O LÚDRICOS

Autora:

Matilde Arroyo Parra

MUSEO DEL JUEGO

5. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA
Resumen histórico (1492-1789)

SIGLO XVI

- Aumento demográfico
- Aumento de la producción agrícola
- Auge artesanal: textil, metalurgia, naval
- Nuevas ideas y su facilidad de propagación (la imprenta)
- Burguesía comercial (Italia, Amberes, Amsterdam, Sevilla)
- Nuevas rutas comerciales (Atlántico)
- Revolución de los precios

Nacimiento del estado moderno

- Poder del rey: Cortes Reales
- Control de la nobleza
- Administración centralizada
- Incremento de la fiscalidad
- Maquiavelo: "El príncipe"

Predominio de España: Carlos V, Felipe II

Crisis religiosa

- Reforma protestante (Lutero)
- Repercusiones políticas
- División de Europa
- Contrarreforma católica
- Concilio de Trento
- Compañía de Jesús

El Renacimiento

- El humanismo: Ficino, Mirandola, Castiglione Erasmo, Vives.
- Nuevas ciencias (descubrimientos científicos)
- Copérnico, Kepler, Galileo
- Nueva cultura

SIGLO XVII

Monarquías absolutas

- Administración centralizada
- Organización de finanzas
- Ejércitos permanentes y profesionales
- Cortes Reales
- Inglaterra: monarquía parlamentaria

Siglo de crisis y de guerras

- Guerra de los treinta años
- Guerras de expansión de Francia
- Estancamiento demográfico
- Revueltas campesinas
- Bandolerismo
- Agotamiento de las minas americanas

Mercantilismo

- Auge de la burguesía
- Capitalismo comercial y financiero
- Exportación de bienes propios
- Proteccionismo interior

Revolución científica

- Método experimental
- Isaac Newton

Barroco

- Filosofía: Bacon, Locke, Descartes
- Sentido nacionalista del arte y la literatura
- Cervantes, Quevedo, Lope de Vega, Calderón

SIGLO XVIII

Expansión económica y social

- Aumento de la población
- Progreso agrícola: revolución agraria inglesa
- Fortalecimiento de la burguesía
- Auge comercio ultramarino
- Crisis del antiguo régimen feudal

La Ilustración

- Igualdad entre los hombres
- Progreso, avances científicos
- Luz de la razón: la Enciclopedia ilustrada
- Despotismo Ilustrado: reyes absolutos
- Nuevas ideas: reformas.

Independencia de los Estados Unidos (1776)
Revolución francesa (1789)

- Declaración de los derechos del hombre
- Reformas sociales: C. Civil, educación, fiscal

Revolución industrial (1760-1850)

- Nuevas tecnologías: máquinas, tren, vapor
- Industria textil, siderúrgica, carbón
- Capitalismo liberal: A. Smith
- Mercado libre y competencia, monopolios

MUSEO DEL JUEGO

EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA

La Edad Moderna se inicia con el movimiento cultural del humanismo que defiende una nueva concepción del mundo en la que el hombre ocupa un lugar preeminente, sin que en ningún momento se llegue a negar la existencia y la supremacía de Dios, que sigue siendo el creador del universo. El humanista busca con entusiasmo los textos antiguos, cultiva las lenguas clásicas e intenta resucitar el idealismo platónico frente al aristotelísmo escolástico, afirmando en todo momento el derecho del hombre a realizarse en el mundo. Una de las tareas más importantes del humanismo fue la de reconciliar el legado de la antigüedad greco-latina con la tradición cristiana. La doctrina dominante del humanismo fue la que definió Marsilio Ficino (1433-1499) en su obra titulada "*Teología Platónica*", a la que se adhirieron los mejores pensadores de la época, entre otros Pico de la Mirandola, Erasmo y el español Vives. Ficino, apoyado por el mecenazgo de los Médicis, crea y dirige la Biblioteca y la Academia Platónica de Florencia, donde impulsa el estudio del griego con la ayuda de los eruditos bizantinos llegados a Italia tras la caída de Constantinopla (1453). Se traducen los Diálogos Platónicos y nos cuenta que la filosofía platónica, había sido el camino para preparar la revelación cristiana y así recibir a la verdadera religión, la de los evangelios, la de las epístolas de san Pablo y la de los

MUSEO DEL JUEGO

padres de la Iglesia. Dios es el ser por excelencia y todos los demás seres proceden de Él, jerarquizados según la pureza y su aproximación a Dios. El hombre dispone de tres vías de conocimiento: los sentidos (alma animal), la razón deductiva (alma racional) y la contemplación que permite al alma intelectual intuir lo divino. El uso de su libertad permite al hombre el retorno al Dios creador o permanecer en el nivel de los animales. La mayoría de los humanistas se vincularon al humanismo cristiano que afirmaba la unidad de la cultura humana y la armonía entre la revelación cristiana y la tradición antigua. El humanismo no sólo tuvo consecuencias religiosas sino también políticas y estéticas, teniendo una influencia decisiva sobre el movimiento renacentista. El humanismo, además de reconciliar el legado de la antigüedad greco-latina con la tradición cristiana, fundó una estética que influyó de forma decisiva en el Renacimiento. Para los humanistas la belleza es un camino del conocimiento. El hombre tienen el poder de crear la belleza, observando la naturaleza y despojándola de sus imperfecciones, usando criterios de selección. Las principales causas que motivaron el advenimiento del Renacimiento fueron de forma resumida las siguientes:

- *Las nuevas ideas y su facilidad de propagación*

MUSEO DEL JUEGO

- *Los avances científicos y las nuevas técnicas (especialmente la imprenta)*
- *Circulación intensa de hombres, ideas y comercio*
- *Dimensión internacional de la economía*
- *Nuevos impuestos e incremento de la fiscalidad.*
- *Formación de una burguesía cada vez más poderosa.*

El Renacimiento fue un fenómeno de alcance europeo donde se produce una circulación intensa de artistas, estudiantes, mercaderes, soldados, diplomáticos, religiosos, etc. Sin embargo, tuvo unos precedentes a partir de mediados del siglo XV con un elevado crecimiento de la población y, en el terreno de las ideas, con Dante (1265-1321), Petrarca (1304-1374) y Boccachio (1313-1375) que se adelantaron a su tiempo buscando manuscritos y textos antiguos y traduciendo al latín las obras de Homero y Herodoto.

La Italia del siglo XV es donde se inicia y prospera el humanismo, siendo las ricas ciudades italianas con el apoyo de mecenas como los Médicis o los papas los que se pusieron a la cabeza del estudio de las obras griegas y romanas, empezando por Platón y siguiéndole una larga lista de autores como: Pitágoras, Euclides, Ptolomeo y la escuela filosófica de Alejandría, Hesíodo, Homero, Esquilo, Sófocles, Eurípides, Aristófanes, Heródoto, Tucídides, Demóstenes, Virgilio, Cicerón, César, Suetonio, Séneca, Marco Aurelio, Tácito, Plinio,

MUSEO DEL JUEGO

etc. Después de la traducción latina de Galeno, aparecida en 1490, los textos del mismo Galeno y de Hipócrates se publicaron en 1526 y 1536 respectivamente. Los humanistas italianos se agruparon alrededor de impresores, siendo el más importante el veneciano Aldo Manuzio, quién monopolizó las ediciones griegas durante bastante tiempo. Todos estos textos consiguieron una difusión rápida gracias al invento de la imprenta (1468) y se calcula, según algunas investigaciones realizadas, que el número de obras publicadas entre 1450 y 1500 fue de 30.000 títulos y unos 15 millones de ejemplares. De todos ellos, los más vendidos, fueron los de Erasmo (72 ediciones de los Adagios y 60 de sus coloquios entre 1500 y 1525). Los progresos de la imprenta fueron rapidísimos ya que después de medio siglo, en 1550, ya estaba fijado lo esencial de la técnica: tipos de imprenta hechos con una aleación de plomo y antimonio, tintas especial, grabados con punzones de acero, prensas movidas a mano. En 1500, 236 ciudades de Europa ya tenían una o varias imprentas y los talleres de copistas a mano se habían hecho inútiles. El primer libro impreso salió en 1470 en Venecia, en 1471 en París y en Nápoles, en 1473 en Lyon, en 1474 en Cracovia, en 1475 en Segovia, Barcelona y Zaragoza, en 1476 en Sevilla, en 1479 en Lovaina y en 1481 en Valladolid

MUSEO DEL JUEGO

El Renacimiento se difunde en primer lugar en las ricas ciudades italianas: Florencia con los Médicis, Roma con los papas, Milán con la familia Sforza, Ferrara con los Este, Mantua con los Gonzaga y Urbino con los Montefeltro, y posteriormente por todo el ámbito europeo. En los siglos XVI y XVII, Europa aparece dominada por una vitalidad extraordinaria y creativa, buscando en cada hombre el ideal de la humanidad. El individualismo del hombre persigue el poder en los secretos del mundo para alcanzar el bienestar por medio de la acción. Italia en esa época permaneció dividida en múltiples repúblicas y principados. Los Estados italianos más importantes eran: en el norte, las repúblicas comerciales de Venecia y Génova, el Ducado de Milán y el de Saboya; en el centro, la república de Florencia, cuna de los Médicis; al sur, el Reino de Nápoles y Sicilia que, junto con el ducado de Milán, pertenecían a la corona española. Estimulado por el comercio marítimo y colonial se desarrolla el capitalismo comercial y aparece en Inglaterra durante la primera mitad del siglo XVII, el capitalismo industrial, precursor de la gran revolución industrial del siglo siguiente. El burgués capitalista crece en número e importancia y se empieza a definir como un sector decisivo de cara a los movimientos revolucionarios, responsables del cambio político y de la instauración de las monarquías parlamentarias futuras.

MUSEO DEL JUEGO

El humanista del Renacimiento, sobre todo en Italia, domina a menudo el orgullo, la afirmación del yo, la expansión del individuo que arde en deseos de vivir y se cree el rey del universo. El humanista tiene que ser un retórico, poeta, artista, filósofo, político, atleta, amante y sabio. En las cortes italianas se elaboró el ideal de la vida en sociedad y que encontramos en la obra de Baltasar de Castigione, publicada en 1518, donde describe la corte de Urbino, galante y dedicada al placer, pasando el tiempo en fiestas, danzas, torneos, y conversaciones. Leonardo da Vinci (1452-1519) encarna las inquietudes y aspiraciones de los hombres del Renacimiento. Es a la vez pintor, escultor, matemático, alquimista e ingeniero, logrando una sorprendente unión entre el arte y la ciencia, no dejando de experimentar en toda su vida. Erasmo de Rotterdam (1466-1536), monje errante, estudió en París, donde rechaza la intolerancia de la Sorbona. En un viaje a Inglaterra se relaciona con los humanistas ingleses Tomás Moro y Collet quienes le ponen en contacto con los italianos. Ejerció una gran influencia intelectual por sus libros y su relación con todos los humanistas, reyes y papas. Creó una doctrina expuesta en sus *"Adagios"* (1500), *"Coloquios"* (1516), el *"Elogio de la Locura"* (1519) y el *"Manual del Caballero"* (1503).

En lo político destaca Nicolás Maquiavelo (1469-1527), que en su obra el Príncipe, además de describir las cualidades

MUSEO DEL JUEGO

que debe tener el gobernante, traza las líneas del estado moderno, propugnando un estado fuerte, independiente de la Iglesia y dirigido por el príncipe. En el arte, el tema principal fue el hombre y través de él, la belleza corporal. Este arte, es pagano incluso cuando toca temas religiosos: sus santos son atléticos, los cristos, vencedores de los juegos olímpicos. El cuerpo humano de grandes dimensiones llena las superficies. A finales del siglo XVI y durante todo el siglo XVII, al movimiento renacentista le sigue otro gran movimiento conocido con el nombre del Barroco y que surge también a través de Italia debido al espíritu de la contrarreforma y al absolutismo político. La filosofía contínua con la búsqueda de un método racional de conocimiento que permita una explicación del mundo, eliminando los dogmatismos. Así Francis Bacon (1561-1626) funda el empirismo, señalando que a la verdad no se llega mediante la especulación, sino a partir de experiencias, de donde pueden deducirse leyes generales. Locke (1632-1704), plantea en sus trabajos todo lo relacionado con los problemas sociales, políticos, económicos y religiosos desde una perspectiva liberal. Descartes (1596-1650), representa el racionalismo diciéndonos que sólo a través de principios lógicos-racionales se puede llegar a la verdad. Este esplendor cultural contrasta con las graves crisis generalizadas por toda Europa desde finales del siglo XVI y que perduraron a lo largo de todo el siglo XVII (guerras entre las naciones europeas,

MUSEO DEL JUEGO

crisis religiosa: Reforma, Contrarreforma). Algunos autores señalan que en realidad el barroco fue una forma de contestación evasiva, una huida y un rechazo de una realidad sombría. Lo cierto es que esta nueva manifestación cultural se desarrolló en los países más castigados por la crisis como Italia, España, Alemania, Europa Central y, sin embargo, no cuajó en las Provincias Unidas, una de las regiones más prósperas en aquellos momentos y en la Francia de Luis XIV, que prefirió retornar al orden clásico. Por otro lado, el barroco estuvo íntimamente ligado a la religión, en especial al movimiento de contrarreforma católica y su suntuosidad expresaba la victoria del catolicismo sobre la Reforma.

El juego deportivo, que también se benefició de todo el auge del movimiento humanístico y renacentista, sólo llegó a ser un tópico filosófico y literario muy arraigado, aunque limitado en sus efectos sobre la vida cotidiana a unos pocos. La influencia de todas esas ideas se irán asumiendo en los siguientes siglos, de forma lenta pero continua, hasta implantarse definitivamente.

EL JUEGO DEPORTIVO EN ESPAÑA

(SIGLOS XVI Y XVII)

El principal foco del humanismo español fue la Universidad de Alcalá, fundada en 1508 por el Cardenal Cisneros. Allí se editó la Biblia Políglota en hebreo, griego,

MUSEO DEL JUEGO

caldeo y latín (1517). Valencia también destacó en este sentido, debido a la relación que mantuvo Alfonso V el Magnánimo con la corte italiana. Sin embargo, hay que señalar que el humanismo español no rompe por completo con la tradición medieval, debido a que la ola renacentista coincide en España con la reintroducción de la Inquisición (1480, en Castilla), con la Contrarreforma y las consecuencias del Concilio de Trento. A pesar de todo, el Siglo de Oro español se caracterizó por un resurgimiento de todos los géneros literarios. Antonio de Nebrija (1444-1522) en su Gramática (1492), crea el primer tratado humanístico sobre una lengua vulgar. Juan Luis Vives (1492-1540), constituye una cima del humanismo europeo. Estudia en París, enseña en Lovaina y Oxford y reside en Brujas. Ataca el escolasticismo y en su obra "*De tradentis disciplinis" (*1531) afirma que los sentidos abren el camino del conocimiento. Para España sin lugar a dudas es el periodo más fructífero de su historia y la denominación de este siglo a caballo entre el XVI y el XVII, de Siglo de Oro, está justificado porque se puede decir que pocas veces en la historia de un pueblo han coincidido tantos hombres destacados en el campo artístico y de las letras: Rivera (1591-1652), Velázquez (1599-1660), Góngora (1561-1627), Cervantes (1547-1616), Quevedo (1580-1645), Lope de Vega (1561-1635), Calderón (1600-1681), Baltasar Gracián, Francisco de Vitoria (1480-1546), Juan de Mariana (1536-

MUSEO DEL JUEGO

1623), Diego de Saavedra Fajardo (1584-1648), etc. En el terreno religioso, destaca por su trascendencia Ignacio de Loyola, con la creación de la Compañía de Jesús.

Al hablar del Siglo de Oro español, los historiadores están pensando más en el gran florecimiento de las letras y las artes que se puede situar entre mediados del siglo XVI y mediados del siglo XVII, o bien como señalan otros autores entre las primeras obras de Lope de Vega en 1580 y la muerte de Calderón de la Barca en 1681. Los años finales del siglo XVII se convirtieron en una decadencia dramática tanto en lo político como en lo cultural, debido entre otras cosas a la guerra de sucesión española, que llegó a ser una verdadera guerra europea, hasta que la titularidad de la monarquía española pasó a la Casa de Borbón. Hasta que se implanta la capital en Madrid se pueden distinguir tres focos culturales en la España del siglo XVI: Castilla, donde destacan Salamanca, Valladolid, Toledo y Alcalá; Andalucía, con Sevilla donde se concentra el comercio con las Indias, la universidad de Osuna y la de Baeza; y Valencia, donde se promovió una intensa actividad después de que Germana de Foix (1488-1538) fuera nombrada por Carlos V, virreina de Valencia. Por otro lado, la España del siglo XVI, donde la mayoría de los españoles no sabían leer ni escribir, mantenía una rica cultura popular en base a refranes, romances, coplas y cuentecillos así como fiestas populares, juegos y diversiones.

MUSEO DEL JUEGO

Uno de los hechos de mayor trascendencia social y cultural que marcó la vida española durante toda esta época, fue la crisis religiosa que afectó a toda Europa y que en el caso de España, supuso defender la postura de la contrarreforma y, por tanto, de la doctrina oficial de la Iglesia Católica surgida del concilio de Trento (1545-1563), donde se aseguraba la unidad de la fe y la disciplina eclesiástica. El concilio supuso la victoria de los intransigentes, con la ayuda de los jesuitas españoles que contribuyeron en gran manera a que triunfasen las tesis dogmáticas. El concilio, eliminando el humanismo renacentista, recuperó la tradición antigua y medieval vinculando el catolicismo nuevamente a la filosofía escolástica. Así, mientras que en la Europa del norte comenzó a difundirse el racionalismo y el puritanismo utilitario, donde el trabajo y el beneficio es la primera obligación del buen cristiano, en nuestro país se siguió viendo con malos ojos el trabajo, quedando postergado el trabajador y el comerciante al último nivel de la escala social. Así, la principal característica de la nobleza y de los hidalgos que por miles pululaban por España, será llevar una vida totalmente ociosa, menospreciando al trabajo por considerarlo como algo servil e impropio de personas de cierto rango. Cervantes nos da una imagen de un típico caballero español cuando en boca de uno de sus personajes, el caballero Verde Gabán, nos dice: "*Soy más que medianamente rico y es mi nombre don Diego Miranda; paso la*

MUSEO DEL JUEGO

vida con mi mujer y con mis hijos y con mis amigos; mis ejercicios son la caza y la pesca; pero no mantengo ni halcón ni galgos, sino algún perdigón manso, o algún hurón atrevido. Tengo hasta seis docenas de libros, cúales de romance y cúales de latín, de historia algunos y de devoción otros; los de caballería aún no han entrado por los umbrales de mis puertas...". El autor transcribe a continuación, la descripción de la imagen típica de un caballero español, vista por Madame D´Aulnoy, que publica en su Relation du voyage en Espagne, en París, en 1691.

Mientras que en otros países europeo se inicia una gran movilidad social, en España se mantiene la estructura medieval, apoyada por la nueva doctrina de la contrarreforma que tuvo en la Inquisición un arma terrible para controlar y reprimir cualquier desviación del dogma oficial de la Iglesia. El clero contribuye al bienestar del reino con la oración, el hidalgo o noble con las armas y el hombre llano con el trabajo mediante tributos o pechos. La nobleza y el clero están exentos de tributos y no pueden ser sometidos a tortura, sufrir prisión por deudas y si son condenados, la cárcel suele ser su mansión.

La nobleza, a falta de capacidad para vencer en las batallas, muestra su superioridad mediante la ostentación de su riqueza, y en ese esos tiempos donde el despilfarro y el lujo

MUSEO DEL JUEGO

reemplazan la falta de combatividad, la fiesta se convierte en el eje de la vida social. La Edad Moderna instituye la fiesta y la convierte en una ceremonia, tanto las que proceden de la nobleza como las de procedencia popular. El juego caballeresco, al igual que en la Edad Media, se orienta hacía demostraciones guerreras, aunque ya menos agresivas y mucho más ritualizadas con componentes lúdicos. Huizinga, al respecto, nos dice: *"El sistema de lucha noble como ideal de vida, como forma de vida en un sentido supremo, se encuentra naturalmente vinculado a una estructura social en la que la nobleza numerosa, con una propiedad moderada, depende de un poder principesco de sagrado prestigio, contando con la fidelidad frente al señor como motivo central de la existencia. Sólo en una sociedad semejante, en la que el hombre libre no necesita trabajar, puede florecer la caballería y, con ellos, la prueba imprescindible, el torneo".*

De acuerdo con lo expuesto, se puede señalar que el juego deportivo en nuestro país, se fue desligando del mundo religioso a lo largo de los dos primeros siglos y en contra de la Iglesia que hacía todo lo posible para controlarlo. De hecho actuó como una válvula de escape o forma de evasión ante una sociedad anclada en el pasado, donde por un lado los tratadistas barrocos echaban la culpa de todos los males de España y de su ociosidad al juego, mientras que por otro, éste se comportaba como la única vía liberadora de escapar de

MUSEO DEL JUEGO

una estructura social herméticamente cerrada, controlada por los poderes fácticos y sin posibilidad de cambio: la nobleza junto con el rey ostentan el poder político y económico, y la Iglesia, con su sistema de control, elimina cualquier desviación del dogma, incluso de forma violenta (a través del largo brazo de la Inquisición). De este modo, las manifestaciones deportivas de esta etapa histórica se convierten en una fiesta permanente y ritualizada, que además de entretener al pueblo, lo mantienen ocupado, cubriendo así su tiempo de ocio, que era prácticamente todo el tiempo. Por tanto, se mantiene la idea Aristotélica sobre la virtud del juego, teoría que fue retomada por San Agustín y Santo Tomás, pero pasada por el tamiz limitador de la Iglesia post-tridentina que es la que marca si es o no lícita la actividad. En el articulo 168 de la Summa Theológica, Santo Tomás se pregunta si los juegos pueden ser objeto de virtud: *"El hombre necesita de cuando en cuando del reposo corporal, porque sus fuerzas son limitadas e incapaces para un trabajo limitado. Y el alma exige también someterse proporcionalmente a esa misma ley, pues sus energías son igualmente limitadas y cuando se exceden en el modo de obrar, sienten fatiga. Además, el alma, en sus operaciones, va unida al cuerpo, usando de los órganos sensibles para realizar sus actos; y cuando sale al mundo de lo sensible, se produce cierto cansancio de la parte animal... Sabiendo, pues, que el encanto del alma se halla en el placer,*

MUSEO DEL JUEGO

como hemos visto anteriormente, debemos buscar un placer apropiado que alivie la fatiga espiritual procurando un rebajamiento en la tensión del espíritu". La interpretación de las formas lúdicas a través de los tiempos han dado lugar a diversas normas y leyes que en la mayoría de los casos eran para limitar su práctica o simplemente prohibirlas. Durante los siglos XVI y XVII, en España hubo un movimiento muy fuerte contra el mundo del juego, procedente de los sectores religiosos más conservadores que de alguna forma prolongó una trayectoria que venía de atrás y que siempre había hecho un tratamiento del juego con ciertos matices y recortes de cara a su difusión en el ámbito popular. En este sentido, uno de los aspectos que esclarece lo que era el juego en las postrimerías de la Edad Media y comienzos de la Edad Moderna es toda la legislación emanada a lo largo de cuatro centurias. La Novísima Recopilación nos facilita su historia y nos muestra la preocupación constante de los gobernantes por controlar y, en la mayoría, de los casos prohibir los excesos del juego, sobre todo los juegos de azar, aunque casi siempre se recoge cualquier tipo de juego, debido a que en la práctica todos ellos incluían la apuesta (incluidos los juegos de pelota). Aunque el libro trata en exclusiva del juego de azar, es importante su cita, dado que el juego deportivo, ha tenido y tiene en la actualidad ciertas connotaciones con el juego de apuestas. Hoy

MUSEO DEL JUEGO

día se sigue apostando en los frontones vascos y el propio estado mantiene con el fútbol las quinielas.

LEYES SOBRE EL JUEGO

- *Ya en la Partida 7, título XIV, que tradujo la esencia de una ley romana, nos dice: " tahures, e truanes acogiendo algún ome en su casa, como á manera de tafuraría, porque jugasen y estos atales alvergando ó morando por tal razón como esta en aquel lugar le furtaren alguna cosa ó le ficiesen algún entuerto ó moral o deshonra á aquel que los acogió, dévelo sufrir e nogelo puede demandar, ni son tenidos los tahures de recebir pena ninguna por ello, fueras ende si matasen á el ó á otro alguno.*
- *Las leyes 57, título V, partida 1ª, y la 34 del título VI, establecen ciertas prohibiciones del juego de dados, tablas, etc., para los clérigos.*
- *Don Alfonso el Sabio, publicó el Ordenamiento de las tafurerías que comienza diciendo: " Era de mill trescientos é catorce años: este es el libro que yo maestre Roldan ordené é compuse en razon de la tafurerías por mandado del muy noble é mucho alto señor D. Alfonso... porque ningunos pleytos de dados nin de tafurerías uveran escritos en los libros de los derechos nin de los fueros, nin los alcaldes eran savidores, nin usaban, nin juzgaban de ello:*

MUSEO DEL JUEGO

fiz este libro apartadamente de los de otros fueros, porque se juzgaren los tafures por siempre, porque se viese el destrez é se ecusasen las muertes é las peleas é la tafurerías; é tobo por bien el rey como savidor, é entendiendo todos los bienes que oviesen cada uno, una pena o escarmiento.

Todo el título XXIII, lib. XII, de dicha Novisima Recopilación está dedicada a la prohibición de los juegos y a la imposición de sanciones. Contiene leyes hechas en Cortes y otras dadas como rescriptos, pragmáticas, decretos y hasta Reales órdenes.

- *La primera ley, dada en Bribiesca, año de 1387, por el rey D. Juan I, comienza así: "Mandamos y ordenamos que en ninguno de los nuestros reynos, sean osados, de jugar dados y naypes en público ni en escondido..." Posteriormente señala las distintas sanciones que se imponen para el incumplimiento de la misma.*
- *La ley II, dada en Madrid, por D. Alonso en 1392, establece las penas de multa de 5.000 maravedís a los que tuviesen en su casa tablero para jugar dados o naypes por cada vez, y al que no pudiese pagarlos, cien días de cadena y prohibía los tableros en todos los pueblos.*
- *La ley III, promulgada en Zamora 1n 1432, reinando D. Juan II, disponía que los pueblos que por privilegios tenían*

MUSEO DEL JUEGO

la renta de los tableros incurrían en las penas de los que purgaren sin arrendarlos.

- *La ley IV, emana de D. Fernando y Dña. Isabel, fue promulgada en Toledo el año ue fuese a juegos permitidos, como el de pelota, anulando la obligación que a favor de los prestamistas o fiadores se hubiese contraído. Aparecen citados por primera vez los juegos de pelota, que como podemos observar no eran juegos que tradicionalmente estuviesen prohibidos. 1480 y viene a insistir en que se respeten las leyes contra el juego emanadas anteriormente y las hechas por ellos mismos en las Cortes de Madrigal, dado que tienen constancia que existen tableros públicos. "Sean cumplidos y executados en las ciudades, villas y lugares de la nuestra Corona Real, como de los Señoríos, órdenes y beheterías y abadengos". Por esta ley se desposeyó a los Señoríos, órdenes behetrías y abolengos del privilegio de ordenar y percibir tributo del juego.*
- *La ley V, de los mismos reyes, publicada en Granada, ordena como han de cobrar los jueces las penas de los juegos, porque con esto se averiguará y sabrá quienes jugaban y a que jugaban.*
- *La ley VI, dada en Burgos por Dña. Juana y Don Fernando en 1515, prohibía la fabricación y venta de dados y el jugar con ellos, imponiendo a los infractores penas de dos años*

MUSEO DEL JUEGO

de destierro y la pérdida de toda moneda u otras que les tomasen jugando.

- *La ley VII publicada por los mismos en 1528 prohibía jugar a crédito o fiado, aunque fuese a juegos permitidos, como el de pelota, anulando la obligación que a favor de los prestamistas o fiadores se hubiese contraído. Aparecen citados por primera vez los juegos de pelota, que como podemos observar no eran juegos que tradicionalmente estuviesen prohibidos. Los juegos de pelota que estuvieron asociados durante siglos a los juegos de azar, corrieron la misma suerte que estos, y a partir de esta ley, aparecen unidos por lo que suponemos que anteriormente sufrieron las mismas limitaciones. Esta ley es más permisiva, dando a entender que a pesar de las prohibiciones, el juego de azar, unido a otros juegos, se seguía practicando por todas partes y se había convertido en una especie de juego nacional.*
- *La ley VIII, de los mismos, dada en Valladolid, el año 1528, limitaba a treinta ducados la cantidad que como máximo pudiera jugarse cada jugador, lo mismo en el juego de pelota que en los demás permitidos.*
- *- La ley IX de D. Carlos y Dña. Juana, publicada en Madrid el año 1528, se refiere a la prescripción de las demandas y penas motivadas por el juego al transcurrir dos meses.*

MUSEO DEL JUEGO

- *- La ley X, de los mismos, dada en Segovia en 1528 y e 1534 en Madrid, ordenaba que no se impusiera pena por jugar hasta dos reales, ni las justicias tomasen el dinero aprehendido en el juego.*
- *La ley XI, de D. Felipe II, dada en Madrid en 1558, imponía a los que vendiesen dados, los tuviesen o jugaren, si eran nobles o hidalgos, la pena de cinco años de destierro del Reino y doscientos ducados de multa y a los de menor condición que se les diera públicamente cien azotes y que sirvieran cinco años en las galeras del Reino y sin sueldo.*
- *La ley XII del mismo D. Felipe, dada en Madrid en 1576, extendiendo la prohibición del juego al de la carteta y reduciendo las penas de todos los que jugasen a los prohibidos a diez días de cárcel por primera vez, treinta por la segunda y un año de destierro por la tercera, la devolución de la ganancia con otro tanto y que el que perdió no lo pudiera repeler.*
- *La ley XIII, del mismo rey, publicada en Montemor en 1586, haciendo extensivas las penas de la anterior a los juegos de bueltos, bolillo, tampico, palo y otros, que antes debieron considerarse lícitos.*

Excepto algunos autores humanistas, que intentaron recuperar a través de sus obras la importancia del juego deportivo en la sociedad, el resto de los tratadistas españoles, sobre todo los barrocos, tomaron el mundo del juego y del ejercicio físico

MUSEO DEL JUEGO

como algo secundario en el mejor de los casos o como algo que había que controlar y reprimir, sobre todo los juegos de azar y todo lo que tuviera alguna relación con ellos, como es el caso del juego de pelota. También tenemos que observar cómo el juego de toros, no se encuentra reflejado en las leyes expuestas; la razón principal es que esta actividad no era considerada como un juego, sino más bien como un espectáculo y como tal se le trataba, como se puede comprobar en los tratados de la época, que sin excepción describen a esta manifestación lúdica como algo hay que prohibir pero que sin embargo, a pesar de las duras críticas que recibía de los moralistas como Mariana, Pedro de Guzmán o Francisco de Amaya y de las bulas de los papas, no sólo no llegó nunca a erradicarse de España, sino que alcanzó una popularidad sin precedentes a lo largo de los siglos XVI y XVII, junto al juego de cañas, que fue también junto a los toros una actividad ecuestre, típicamente española. Así el gusto de los estudiantes por el juego y las fiestas era algo natural en la mayoría de las universidades, participando en diversas actividades como juegos de competición, batallas entre parroquias, carreras de anillos, quintana, juegos de lanzar pelotas o bolas, juegos de velocidad o juegos de destreza, todo ello era criticado y prohibido por las autoridades eclesiásticas, aunque normalmente no eran bien recibidas y no se cumplían. Una bula de Sixto V, dirigida al obispo de Salamanca, decía:

MUSEO DEL JUEGO

"Algunos de la universidad del estudio general de Salamanca, catedráticos, ansí de la sagrada teología como el derecho civil, no sólo no tienen vergüenza de mostrarse presentes en las dichas fiestas de toros y espectáculos, sino que afirman también y enseñan públicamente en las lecciones que los clérigos de orden sacro, por hallarse presentes a las dichas fiestas y espectáculos contra la dicha prohibición no incurren en algún pecado".

Al igual que hemos visto en la Novísima Recopilación, muchos de los tratados que se conocen, relacionados con el juego, dedican gran parte de su estudio a los juegos de azar: dados, naipes, apuestas en los juegos de pelotas u otros. La razón de esta insistencia a lo largo de tantos siglos fueron los continuos excesos en los juegos de azar por cuyo motivo se tuvieron que prohibir constantemente. Los encargados de la represión del juego fueron los alcaldes de Casa y Corte, y era tal la afición que entre 1606 y 1620 tuvieron que prohibir que se jugara expresamente en las puertas e interiores del palacio real, así como en determinados lugares del cementerio.

El juego de azar ocupaba gran parte del tiempo libre de los españoles, y los pocos juegos deportivos que se practicaban tomaron parte de sus características, de forma que al mismo tiempo que se jugaba a la pelota se cruzaban las apuestas al igual que aún se hace en el País Vasco en los juegos de

MUSEO DEL JUEGO

frontón. Los tratados, escritos la mayoría por predicadores o teólogos, respondían de una forma o de otra a los juegos de azar, Por tanto no debe extrañar que la mayoría de los escritos traten este tema como algo principal y dejen en un segundo plano el tratamiento de los otros juegos y espectáculos, sobre todo el del mundo de los toros y la danza. Había sin embargo un tipo de juego, que no sólo no desapareció, sino que a lo largo de los siglos XVI y XVII, alcanzó un auge extraordinario: eran los juegos caballerescos, limitados en su práctica solamente a la nobleza, e incluían el juego de cañas, la cabalgada en sus tres modalidades, la máscara, la encamisada y el estafermo, las corridas de toros, el juego de pelota de los nobles, y la caza en sus dos modalidades de montería y cetrería. Estos juegos deportivos generaron a lo largo de los dos siglos, una numerosa literatura especializada, donde se explica las modalidades existentes y las técnicas y artes de la equitación y de la esgrima, como por ejemplo: "*Tratado de la esgrima*" de Francisco Roman (Sevilla, 1532); el "*Tratado de la caballería de la jineta*" Sevilla (1551), de Fernando Chacón; el "Tratado de caballería a la gineta " de Pedro de Aguilar (Sevilla, 1572), "*Philosofía de las armas*", de Jerónimo Carranza (Sanlucar de Barrameda, 1582), el "Libro de la Montería" de Gonzalo Argote de Molina (Sevilla, 1582); el "*Libro de la jineta en España,*", editado en Sevilla (1599), de Pedro Fernández de Andrada; "*Discursos, Epístolas y*

MUSEO DEL JUEGO

Epigramas de Artemiro" de Rey de Artieda (Zaragoza, 1605**)** *"Exercicios de la gineta* "Gregorio Tapia Salcedo (Madrid, 1643), Alonso Martínez de Espinar, con la obra *"Arte de ballestería y montería",* editada en Madrid (1644**);** Andrés Dávila y Heredia con su obra *"Palestra particular de los exercicios del cavallo"* (1674). En todos ellos se observa con claridad el cambio producido en estos juegos que pasan de ser torneos en campo abierto a juegos urbanos, como la quintana, o la sortija; el enemigo ya no es un guerrero sino un maniquí o un anillo que atravesar. Diem, en la página 384, de la Historia de los Deportes, dice que los manuales españoles de esgrima se escribieron antes que los italianos, pero aunque se conocen los nombres de los autores, Pedro de la Torre y Jayme Pons de Perpinian y la fecha de 1474, sus obras están perdidas. En 1532 se publicaron las obras de don Atanasio de Ayala y Francisco Román. Luis Pacheco de Narváez, natural de Sevilla, destacó durante el siglo XVII en el arte de la esgrima, junto a su maestro Jerónimo Sánchez de Carranza.

ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN LA EDAD MODERNA EN ESPAÑA, SIGLOS XVI XVII

Sin lugar a dudas, el siglo XVII fue para España un siglo de conflictos, crisis permanente, ruina económica y derrumbamiento imparable. El hecho de mantener la misma

MUSEO DEL JUEGO

estructura social de los siglos pasados, agravado por las continuas guerras, donde nuestro país salía de perdedor, y las grandes epidemias y problemas sociales, hizo que la situación general fuera de desastre generalizado. Curiosamente esta situación desastrosa contrasta con que el siglo XVII ha sido al mismo tiempo el siglo por excelencia de la fiesta y las diversiones y el testimonio cultural español más importante de su historia. En Madrid se vivía un desbordamiento de lujo y fiestas al mismo tiempo que una profunda depravación moral, alcanzando su plenitud con la llegada al trono de Felipe IV (1621-1665), ayudado por su valido el conde-duque de Olivares. Este rey fue un gran aficionado a la caza y a todo tipo de espectáculos y diversiones, convirtiendo su reinado en una orgía continua de fiestas, siendo las diversiones preferidas los bailes, saraos, partidas de campo, banquetes, mascaradas, juegos de cañas y lanzas, corridas de toros y funciones teatrales; todo ello se mezclaba con las fiestas de palacio y las fiestas religiosas.

La desgana en el trabajo y la devoción mal entendida, es decir, el honor y la honra junto a la religiosidad, constituyeron los pilares básicos de la mentalidad de aquellos españoles que estaban convencidos de que el trabajo no era un fin, como pensaban el resto de los europeos donde las ideas de la ética protestante se habían impuesto, y mientras que para ellos el trabajo santificaba, para los españoles era una maldición

MUSEO DEL JUEGO

bíblica, de ahí la expresión *pobres pero honrados*", que no sólo venía dada por tener una sangre limpia, sino porque no se ejerciesen oficios serviles. Esto dio pie a que aumentaran progresivamente los días de fiesta, de tal suerte que hubo un momento que éstas fueron más numerosas que los días de labor. A los domingos se agregaban las Pascuas, vísperas de fiestas de patronos y parroquias, procesiones, autos de fe, canonizaciones, Semana Santa, Corpus Christi, conmemoraciones religiosas y profanas, carnestolendas y mayas, etc. Naturalmente Madrid, como capital del reino y centro de la monarquía, fue el lugar que aglutinó mayor número de festejos y dentro de Madrid, la plaza Mayor se convirtió en el centro neurálgico de la mayoría de las manifestaciones festivas que se celebraban en la capital; en la plaza tenían lugar desde las ejecuciones, los autos de fe o las representaciones teatrales religiosas, hasta las corridas de toros y los juegos de cañas. Las fiestas más populares en Madrid eran la del Trapillo, Santiago el Verde, San Isidro y San Juan.

En las carnestolendas se celebraban las mascaradas que, en el caso de la nobleza eran a caballo, celebradas de noche y alumbradas con antorchas. También se celebraban las mojigangas que consistían en un grupo de gente con disfraces ridículos, donde abundaban los animales. En estas fiestas era muy típico, tal como lo describe Rodrigo Caro, los juegos

MUSEO DEL JUEGO

groseros y las bromas muy pesadas. La aristocracia compartía con el soberano las fiestas palaciegas, los deportes y las aficiones literarias, escénicas y galantes de su señor. El baile apasionaba a los nobles con las danzas de cuentas y a los villanos con las danzas de cascabel. Si se juzgara a España de acuerdo con su estado permanente de bullicio y jolgorio continuo, sería impensable pensar que se encontraba arruinada tanto en lo político como en lo económico, sino que nadaba en la abundancia y que vivía feliz y prósperamente.

LOS TORNEOS, ESCARAMUZAS Y ADARGAS

Una de las actividades que aún subsistían en el siglo XVII, aunque ya en franca decadencia, fueron los torneos y escaramuzas de adargas**.** En algunas partes de España se celebraban dichos torneos tal como se desarrollaban en la Edad Media. Según Deleito y Piñuela, Rey de Artieda y Tapia Salcedo, nos describen con bastante detalle como era se practicaba. Los torneos se mantuvieron a principios de la Edad Moderna, más como un vestigio de lo que fueron pero que ya estaba en plena decadencia, que como una actividad en plena evolución, siendo sustituida por el juego de cañas más acorde con el tipo de vida social de esa época. Al igual que antaño, era una manifestación propia de caballeros inspirados por una dama, a quien se rendía homenaje. En Valencia, a finales del

MUSEO DEL JUEGO

siglo XVI, aún se celebraban manteniendo un estricto protocolo; los caballeros llevaban todos sus emblemas, conocidos con los nombres de divisa, empresa y mote que mostraban en su atuendo. *La divisa expresaba los sentimientos o situación del caballero con respecto a su dama. El matiz leonado implicaba dominio; el leonado oscuro, aflicción; el verde claro, esperanza naciente; el verde oscuro, esperanza perdida; el anaranjado, perseverancia y deseo favorecido. Las empresas estaban formadas por el cuerpo que era una figura pintada: un águila, palmera, laurel, etc. Y el alma era, donde se explicaba el significado de la figura. Los motes eran máximas o proverbios tales como "quién más vale sufre más " o "quien espera desespera". En general todas estas actividades relacionadas con las justas y los torneos, coincidían en ser duelos fingidos entre jinetes armados, juegos de destreza y habilidad en la equitación y en el manejo de las armas y aunque tenían un premio al final, estos solían ser más bien de tipo simbólico y al final se regalaban a las damas como testimonio de amor o de cortesía. También se llamaba a esta forma de tornear, escaramuzas de adargas a estos encuentros, debido a que se utilizaba un escudo de cuero con forma ovalada de ese nombre. "Para las fiestas, ha de ser la lanza de pino y el hierro de Mojarra y la medida de 16 a 17 palmos con gallardetes...*, *Los cuales en la escaramuza se atan porque suelen revolverse con los de la lanza contraria. Los gallardetes*

MUSEO DEL JUEGO

se ponen de dos colores, cada punta el suyo, y en cada una su borla, y otra en medio, donde se juntan las dos puntas. Los cordones han de ser de una vara, y en el fin sus borlas", Suele un jinete armarse de peto y espaldar y gola con falda, que esté abierta por detrás, y por delante mangas de malla con manoplas y unos quijotes, y capacete de pico de gorrión; lanza y adarga, espada y daga o puñal; si bien hay opiniones de que es mejor ".

La justa se inicia luchando primero con lanzas; luego se utilizan las hachas y por último las espadas con las que se propinan feroces mandobles, mientras otros caballeros hacen de padrinos y determinan el número de los encuentros, dando fin a la lucha cuando lo consideraban o así lo habían convenido, colocándose en medio de la plaza. Los caballeros marchan a sus osadas para cambiarse y regresar al sarao con el que se les agasaja. Después del baile se entregan los premios. Durante el espectáculo, trompetas y atabales suenan acompañando con la música la lucha de los caballeros. En el transcurso del torneo, los caballeros realizan evoluciones vistosas, lazos y círculos y en algunas partes la mitad moros y la otra mitad de cristianos. Hay una persona que provoca la celebración del torneo mediante la publicación de un cartel de desafío, conocido con el nombre de mantenedor, y a aquellos que responden y acuden al desafío, aventureros. Un cartel convocando a un torneo es el que a continuación se reproduce,

MUSEO DEL JUEGO

copiado de uno firmado por el Almirante de Castilla: *"Yo, don Luis Enríquez, Almirante de Castilla, digo que el primer domingo de cuaresma, con otros dos caballeros mantendremos un torneo a caballo delante del palacio de sus altezas a todos los caballeros que quisiesen venir a combatir con nosotros en las condiciones siguientes: El que perdiese lanza no puede ganar precio sino fuese de galán o de mejor invención. El que cayese del caballo, no cayendo el caballo, no puede ganar precio sino de galán o de invención. Mantendremos una carrera de lanza, y después golpes de hacha hasta que falte a uno de los caballeros, y cuatro golpes de espada. Ha de traer cada caballero o entre dos como se concertasen, una invención, como a cada cual mejor le pareciese. Al que mejor corriese la lanza le darán un diamante, y al que mejor con el hacha combatiese una esmeralda, y al que mejor combatiese con la espada una pluma de oro, y al que mejor en sola lo hiciese unos guantes adobados. Los mantenedores pueden ganar todos los precios. Todos los caballeros que viniesen a combatir han de traer los escudos de sus armas para que vean quienes son, y los han de entregar para que ellos los manden poner adonde han de estar y los manden correr donde viniesen, no pueden combatir sin mostrar sus espadas a los jueces, y ellos les mandarán dar lanzas y hachas. Suplicamos a los señores Condestable y duque de Escalona y marqués de Denia y marqués de Cuéllar que sean jueces, y porque lo haremos así*

MUSEO DEL JUEGO

lo firmamos con nuestros nombres. El Almirante de Castilla, conde de Luna, don Enrique Enríquez de Gúzman".

LOS JUEGOS DE CAÑAS

Posiblemente fueron junto a los toros, la manifestación deportiva más popular durante el siglo XVII. Aunque el origen del juego de cañas es morisco, según varios autores como Mariana, Rodrigo Caro o fray Diego de Arce que en su Miscelánea, fechada en Murcia en 1606, escribe: " Es propio de los moros el juego que llamamos de cañas, y tan propio que sólo ellos lo usan o algunos pueblos que lo han tomado de ellos; de donde, para jugarle, en el traje los remedan y visten como ellos... Se entienden por cañas lanzas, porque en realidad no era la de las fiestas aquello que verdaderamente y en primer término entendemos por cañas, que jugar con estas, más hubiera sido diversión de muchachos que no de jinetes, como cosas tan flacas y quebradizas, sino de madera fuertes, y además en su forma eran larga". También podemos citar a Francisco Núñez de Velasco, en sus "Diálogos de contención entre la milicia y la ciencia, publicado en Valladolid (1614), nos dice [...] y tan inútil como es un juego de cañas, invención de aquellos bárbaros Mahometanos, que sólo por ser suya, la devrían los Cavalleros Católicos aborrecer [...]. También el diccionario de Covarrubías nos dice que *"En España es muy*

MUSEO DEL JUEGO

usado el jugar las cañas, que es un género de pelea de hombres de a cavallo. Este llaman juego troyano, y se entiende averle traydo a Italia Julio Ascanio. Descrévele Virgilio, Lib. 5, Aeneidos tan por extenso que no quita punto del juego de cañas nuestro. Primero desembaraçan la plaça de gente, haza la entrada con sus cuadrillas distintas, acometen, dan buelta,, salen a ellos los contrarios..." Lo que demuestra que ya un juego parecido se practicaba en época romana.

Fiesta muy típica entre caballeros y nobles, donde incluso solía participar el propio rey, venían a ser una evolución de los torneos, consistente en una carrera entre varias cuadrillas de jinetes que se asaeteaban unos a otros con lanzas. El caballero más hábil del juego era que conseguía librarse de los golpes y a su vez golpear a sus contendientes con sus lanzamientos, teniendo cuidado de que no caigan sobre las ventanas donde las damas miran el juego. Según Tapia Salcedo, las adargas que se usan en el juego *"han de ser de ocho tercias de largo al menos, lisas y derechas", rígidas en su mitad superior y flexibles en la inferior, para que pudieran doblarse sobre el anca del caballo. En su parte central llevaban una embrazadora, "dos brazales, una manija y un fiador, que venga desde el hombro, como tahalí, con su hebilla para acortar y alargar... Doran las adargas y las platean por de dentro; parece mejor de fuera blancas: suelen poner en ellas bandas, motes, cifras y empresas muy curiosas*..." *Llevaban*

MUSEO DEL JUEGO

también las cañas en medio un palillo atravesado, para arrojarlas con más fuerza, y el nudo postrero cortado, liso, sin punta, porque lo contrario se reputa a superchería ". Existe también un tipo de cañas, llamadas bohordos, que tienen canutos pesados llenos de arena o yeso. El amianto con que se han de tirar ha de ser delgado y de hasta palmo y medio de largo; pónese en la caña con una vuelta sola, y ha de quedar muy apretado y tirante: hanse de llevar en la mano, asido en el dedo, de en medio o muñeca de la mano derecha, muy iguales y tanteados, porque al tiempo de despedirlos no salgan altos ni bajos, de manera que vayan rompiendo con igualdad el aire..." A veces en el encuentro se enfrentaban uno contra uno, otras de dos en dos y en ocasiones, una cuadrilla contra la otra, luchando todos contra todos sin orden ni concierto. El caballero que lanzaba la caña, lo debía hacer con toda la fuerza posible, ayudándose con el amianto que quedaba asido en el dedo o en la muñeca".

"La entrada a la plaza era en parejas, unas tras otras, hanse de ver a un tiempo tres parejas en ella, corriendo en esta forma: la que va a parar o salir; otra, que ha de estar entonces en el medio, y otra entrando, que hace muy apacible a la vista ". De esta forma iban de un lado a otro de la plaza, unas veces de frente y otras cruzándose y todo ello a toda velocidad de sus caballos. La contienda empezaba con una cuadrilla que comenzaba a desfilar por toda la plaza, mientras

MUSEO DEL JUEGO

que las otras apostadas, esperaban el momento oportuno para atacar, hecho que se producía, lanzando los caballos a galope y lanzando las cañas o bohordos con la intención de golpear a alguno de los contendientes. Tapia nos relata que los contendientes *"han de tener cuidado a que no se cautive alguno (que es, por correr más el caballo, meterse entre los contrarios), y no han de tirar las cañas hasta el postrer tercio, lo cual así hecho, toman la vuelta sobre la mano derecha, y, adargados, pasan por la frente de los enemigos hasta la puerta, donde, en la forma dicha, dan la vuelta, mudan las riendas y se adargan. Y esto mismo repitiéndolo hasta que hayan corrido todas las cuadrillas sus cañas. Las cuadrillas realizaban cruces y evoluciones combinadas de un efecto muy vistoso aunque de gran peligro de choque. Para que los encuentros fueran limpios, según la ley del juego, se habían de hacer de frente, tirándose las cañas rostro a rostro o de lado. El dicho "las cañas se vuelven lanzas", se refiere a las veces en que el juego crecía en violencia provocando verdaderas peleas, en cuyo caso las cañas se sustituían por venablos o espadas. Cuando todas las cuadrillas han corrido sus cañas, los padrinos se meten en medio y ponen fin a la escaramuza. Entonces suelen cerrar las puertas y soltar un toro o más... y los caballeros que quieren pueden tomar rejones con lo cual acaba la fiesta*.

MUSEO DEL JUEGO

Las personas de la casa real, cuando asistían a la fiesta en la Plaza Mayor, ocupaban el balcón central de la Casa de la Panadería. Si el rey participaba en el juego, formaba pareja con el caballerizo mayor. El juego de cañas que había decaído en la segunda mitad del siglo XVI, volvió a recuperarse gracias al rey Felipe IV, del que era un gran aficionado, tomando parte en él con frecuencia. Al ser el juego de origen moro, en muchas fiestas, sobre todo de las antiguas, las cuadrillas se disfrazaban la mitad de moros y la otra mitad de cristianos. La costumbre se mantuvo en la época de Felipe IV, en muchas de las cuadrillas caballerescas o en simples mascaradas. Quevedo en la conocida epístola al Conde Duque, se quejaba de la pérdida en parte del decaimiento del juego de cañas, diciéndonos.

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

LA CABALGADA

Era otro de los deportes relacionados con la actividad ecuestre. Las carreras públicas a caballo también se dieron como una actividad propia de los nobles y estuvieron muy difundidas a lo largo de los siglos XVI y XVII practicándose en todas las fiestas cortesanas; tenían diversas variantes, aunque las más

MUSEO DEL JUEGO

populares fueron la máscara, la encamisada y el estafermo. Nos cuenta Tapia Salcedo que para la carrera pública había en todas las ciudades una parte señalada para ello, que ha de constar de una pared, conocida con el nombre de campo cerrado, y otra de medio estado o de tres palenques o vallas, dejando en medio las carreras. Los caballeros hacían primeramente un recorrido de reconocimiento para que el caballo se adaptara al recorrido, haciéndose a veces en parejas.

El diccionario de antigüedades describe la máscara *como "un festejo de nobles a caballo con invención de vestidos y libreas, que se ejecuta de noche, con hachas y corriendo parejas;* el diccionario de Covarrubias, *"La invención que se saca en algún regocijo, festín o sarao de cavalleros", o personas que se disfrazan con máscaras ". La encamisada según el de antigüedades era " cierta fiesta que se hacía de noche con hachas por la ciudad, en señal de regocijo, yendo a caballo sin haber hecho prevención de libreas, ni llevar orden de máscara, por haberse dispuesto repentinamente, para no dilatar la demostración pública y celebración de la felicidad sucedida* ".

En cuanto a Covarrubias, nos dice que la encamisada " *Es cierta estratagema de los que de noche han de acometer a sus enemigos y tomarlos de rebato, que sobre las armas se ponen las camisas, porque con la oscuridad de la noche no se*

MUSEO DEL JUEGO

confunda con los contrarios; y de aquí vino llamar encamisada la fiesta que se haze de noche con hachas por la ciudad en señal de regocijo". En cuanto a la escaramuza, el mismo autor nos dice que "Es un cierto género de pelea entre los ginetes o cavallos ligeros, que van picando de rodeo, unas veces acometiendo y otras huyendo con gran destreza y ligereza. Estos son los que primero solían empeçar las `peleas y poco a poco se yvan cevando y ensañando los demás y era como un preludio a la baltalla campal.

La encamisada era muy popular en la corte y en grandes ciudades, para festejar bodas de príncipes o de personas acaudaladas. El juego del estafermo recibía su nombre de un muñeco mecánico que representaba a un hombre armado que cuando se le golpeaba con la lanza en el escudo que llevaba, giraba en redondo con gran rapidez de tal forma que si no se era lo suficientemente diligente y veloz, el muñeco a su vez podía golpear al caballero con unas bolas o unos saquillos de arena. El diccionario de Covarrubias dice del estafermo que "*Es una figura de un hombre armado, que tiene embraçado un escudo en la mano izquierda y en la derecha una correa con unas bolas pendientes o unas bexigas hinchadas; está espetado en un mástil, de madera de manera que se anda y buelve a la redonda. Pónenle en medio de una carrera, y vienen a encontrarle con la lança en el ristre, y dándole en el escudo le hacen bolver, y sacude al que pasa un golpe con lo*

MUSEO DEL JUEGO

que tiene en la mano derecha, con que da de reyr a los que miran. Algunas veces suele ser hombre que se alquila para aquello. El juego se inventó en Italia, y assí es su nombre italiano, estafermo, que vale está firme y derecho".

Por último, la carrera simple, según el diccionario de *Antigüedades "era fiesta de parejas que se hacen a pie o a caballo, para diversión o para probar ligereza*". Según Merimée, los jóvenes nobles valencianos practicaban distintas variedades de juegos ecuestres. Combinaban evoluciones sobre caballos lanzados a la carrera, mientras que los jinetes, llevando antorchas encendidas, describían en el aire siluetas ígneas, llamándole a esta actividad caracol. También organizaban contiendas con proyectiles de arcilla, llamados alcancías, de forma que cuando se acertaba, dejaban al enemigo cubierto de polvo.

LOS TOROS

Como manifestación lúdico-deportiva, alcanzó bajo los reyes de la Casa de Austria un extraordinario auge, llegando a tener el carácter de fiesta real y considerando estos siglos como la época de la consagración de la tauromaquia, a pesar de las voces críticas que pedían que se prohibiesen. Surge, impulsado por Felipe IV, el primer libro sobre los toros cuyo autor fue don Nicolás Menacho, versado en letras y lidiador de

MUSEO DEL JUEGO

toros. Las fiestas de toros y cañas, que generalmente durante ese tiempo fueron casi siempre unidas, se celebraban en la mayoría de los pueblos y ciudades importantes de los dominios de la Corona española, aunque los mejores y más numerosos fueron los que se llevaron a cabo en Madrid, como capital del reino y sede de la Casa Real. Las más conocidas y famosas eran las organizadas como deporte caballeresco, donde intervenían solamente nobles e incluso a veces el propio rey, pero también había corridas populares con lidiadores y artesanos de oficio; se les llamaba toreadores de banda a unos y a otros ventureros, que eran los que se presentaban en la corrida sin previo ajuste**.** En las corridas organizadas por la Corte sólo intervenían toreros contratados por los regidores de la villa y solían ser preferentemente navarros, riojanos o aragoneses. *Las corridas del siglo XVII, podían ser de dos clases: ordinarias y extraordinaria. Las primeras las organizaba y costeaba el Consejo y en Madrid se celebraban en San Isidro, San Juan y Santa Ana; las segundas las organizaba la Casa Real, como un festejo obligado dentro de las celebraciones. Al no existir aún plazas de toros, las corridas se llevaban a cabo en las plazas públicas que previamente se preparaban al igual que se hace actualmente en las fiestas de los pueblos pequeños. En Madrid se utilizó, como ya hemos dicho la plaza Mayor, que una vez preparada era capaz de acoger cerca de 50.000 espectadores".*

MUSEO DEL JUEGO

Los toros se llevaban a Madrid, *p*or vaqueros armados y acompañados de vacas mansas, llegando para atravesar la ciudad entre empalizadas hasta la Plaza Mayor, cerrada por barreras, donde se les marcaba con hierro candente una pata y les rajaban las orejas. Después se les ponía en las astas una cinta cuyo color indicaba su procedencia. Al encierro y herrado de los toros asistían muchos aficionados. Toda la corrida, desde los preparativos hasta su finalización, estaba sujeta a ritual, sobre todo en las corridas reales, aunque el oficio de torear no estuviese reglamentado como se hizo posteriormente. La lidia de reses bravas era sobre todo una actividad de la nobleza, donde intervenían los caballeros para probar su destreza, bizarría y dominio de la equitación y manejo de armas. El toreo a pie aún no está muy difundido, excepto entre las clases bajas, lo que unido a una falta de reglamentación y técnica, es causa de numerosas víctimas.

Las Ordenes Militares y las Reales Maestranzas de Caballería, correspondientes a Sevilla, Granada, Ronda, Zaragoza, y Valencia, por su destreza en la equitación, dieron al toreo caballeresco gran cantidad de rejoneadores. La nobleza española es muy aficionada a lancear a los toros. Así entre los más expertos y habituales de las corridas se encuentran los condes de Cabra y Villamediana, los duques de Uceda, Lerma, Fernadina y el de Maqueda, el Almirante de

MUSEO DEL JUEGO

Castilla y el caballero portugués don Francisco Barabar. Se torea sin reglas, aunque algunos recomiendan adoptar ciertas formas. Menacho, en su obra *"Advertencias para los caballeros que salieron a torear a la Plaza en las fiestas Reales, que me ha mandado escribir D. Felipe IV, en ocasión de venir a España la Reina de Austria*", recomienda: "*Mientras se efectúa la lidia, el caballero debe seguir paseando por delante de los balcones saludando a las damas, sin cuidarse del toro para nada; que esto dará a entender a las damas que es mozo de mucho brío y que desdeñan el peligro... No deje nunca de sonreír, paseando por delante de las damas, para demostrar que tiene arrojo y serenidad"*. Debido a este arrojo se calcula que en total, entre caballeros y lidiadores de a pie, mueren anualmente en las plazas de toros entre doscientas y trescientas personas en toda España, por heridas producidas por el toro.

El caballo, que era uno de los elementos principales de la fiesta, nos dice Brunel, que no deben estar amaestrados, sino sólo estar atento a la espuela y tener buen bocado. En las corridas ordinarias sólo había lidiadores de a pie. De las dos formas de cabalgar conocidas en aquella época, la brida y la jineta, era la jineta la que se empleaba más a menudo en las fiestas de toros y cañas. El caballero a caballo, cuando entraba en la plaza, saludaba al rey, a las damas, y seguidamente a los

MUSEO DEL JUEGO

consejos Reales. Después empezaba la lidia, siendo las armas utilizadas contra el toro, el rejón, la varilla, la espada y, a veces la lanza corta. Los peones y lidiadores plebeyos usaban también el garrochón. Además, los jinetes usaban también con frecuencia las picas y varas hechas de pino o de fresno y una especie de banderilla que los más habilidosos clavaban entre los cuernos del toro. La suerte más llamativa y espectacular consistía en el rejoneo a caballo. El rejón, que era como un dardo de ocho palmos de longitud, con mango de madera y punta de hierro, debía clavarse al toro desde la nuca hasta la cruz, debiéndose romper al clavarse, de ahí el nombre de quebrar un rejón "(Tapia Salcedo). *Los diestros a pie, clavaban al toro saetas y como excepción se utilizaba desde el siglo XV, lo que se llamaba, embarar al toro, que consistía en lanzarle desde la barrera palos previstos de una punta en forma de anzuelo. Cuando al caballero sufría algún percance con el toro, se le permitía acometer al toro con la espada para así borrar la ofensa. Importante también fue la lidia con lanza, que era de uso castizo y consistía el de alancear toros o dar lanzada al toro. Los peones en esa época eran los encargados de capear a los toros, hostigándoles y cuando se les había causado bastante daño, procedían a desjarretarle, consistiendo el desjarrete en herir a la red en los jarretes, para cortarle los tendones de sus patas traseras. Se hacía al principio con*

MUSEO DEL JUEGO

espada o puñal aunque luego se puso de moda el uso de un arma que se llamó "media luna".

Según madame D´Aulnoy, a veces cuando los toros son muy peligrosos, se sueltan perros conocidos como perros de presa que eran pequeños y de patas cortas, pero muy resistentes y tan duros de boca que cuando agarran, dejaríanse hacer añicos antes de soltarse sin arrancar el bocado en que hicieron presa. Algunos mueren atravesados por las astas de los toros, que después de enristrarlos, los arroja a gran altura; pero al fin le sujetan, dando tiempo a que le corten las patas con la media luna. Una vez muerto el toro, salían las mulillas para llevárselo arrastrando, siendo esta costumbre introducida en la época de Felipe IV. Aparte de las suertes ya mencionadas, había otras que se usaban de vez en cuando y eran conocidas con el sobrenombre de invenciones; podemos señalar a la lidia con varilla, la suiza, enmaromar al toro, toros acuáticos, toros encohetados, rejones, banderillas o ruedas de fuego, el salto con la garrocha etc.

La nota burlesca se dio en los toros con las mojigangas taurinas, encontrándose entre las más divertidas las que usan peleles, estafermos y dominguillos, que eran muñecos con figura humana, cabeza de cartón y cuerpo de paja, corcho, papel o cuero lleno de aire provisto de plomo en los pies,

MUSEO DEL JUEGO

hecho que les permitía sostenerse de pie. Como ya hemos visto en otras épocas, el jugar con los toros siempre tuvo sus detractores, tanto dentro como fuera de España, siendo muchos los intentos de abolir este juego, cosa que no fue nunca posible. Mariana ha sido uno de los autores que trató con más extensión el problema de los toros en nuestro país, llegando a la conclusión, de que es un juego que debía prohibirse, aunque con ciertos matices. Así en su obra sobre el "*Tratado contra los espectáculos públicos*", después de mostrar las distintas razones que tienen unos y otros para la aprobación o ilicitud del correr los toros, termina exponiendo las bulas dadas por los Papas Pio V, Gregorio XIII y Sixto. En el capítulo XX, sobre el origen que tiene, el correr los toros, nos dice: "*Pertenece sin duda este juego al antiguo géneros de los espectáculos que se llamaba en latín munus, llamándose así, según Tertuliano en el libro de los Espectáculos, cap. 12 porque significa tanto como oficio. Los antiguos pensaban que en este espectáculo, se hacía oficio o servicio a los muertos; de donde en los libros eclesiásticos se dijo el oficio de difuntos, porque había la costumbre antigua entre los romanos de matar esclavos en las exequias de los difuntos, como queriendo con mal ajeno, aliviar su propio dolor. Después se usó comprar gladiatores, los cuales peleando en las honras de los muertos, aplacasen con su sangre las ánimas. Y de que manera peleaban los gladiatores, dícelo san Isidoro en el libro XVIII de*

MUSEO DEL JUEGO

las Etimologías desde el capítulo 53. Últimamente añadieron las fieras. A estos juegos llamados taurios, se hacían antiguamente en el circo Flaminio y los mismos eran dedicados a los dioses infernales, así porque se persuadían que las ánimas de los muertos se aplacaban con ellos; por donde el origen de estos juegos, nació de la idolatría. Los juegos taurios fueron prohibidos por Constantino César, ley 1ª de gladiatoribus, ordenando que de todo punto no hubiese gladiatores. Pero la costumbre de pelear los hombres con los toros no desapareció nunca de España", aunque desde el principio los toreadores lo hacen por su voluntad, desapareciendo la figura del esclavo o del condenado. Todos los toreadores salen al coso, al derredor del cual hay muchas barreras y escondrijos donde se recogen seguramente, porque el toro no puede entonces dentro de ellos [...] "Principalmente a los que torean a caballo ningún peligro, a lo menos muy pequeño, les corre. Sólo la gente baja tiene peligro, y por causa dellos se trata esta dificultad, si conviene que este juego por el tal peligro se quite como los demás espectáculos, o si será mejor que se use con el fin de deleitar el pueblo, y con estas peleas y fiestas ejercitalle para las verdaderas peleas". Aquí podemos observar el matiz que Mariana introduce a la hora de estudiar la licitud del toreo; de acuerdo con este punto de vista, el toreo a caballo al ser menos peligroso puede estar permitido y, sin embargo, el toreo a pie debido a su alta

MUSEO DEL JUEGO

peligrosidad se quite al igual que otros espectáculos (se refiere al teatro, algunas danzas populares, que él considera lascivas y contrarias a la moral).

En el capítulo XXI de la mencionada obra, ya se plantea la licitud del correr los toros, señalando primero a los detractores que dicen que en los toros la gente busca el deleitarse en la sangre y carnicería de los hombres, señalando a continuación que en una ciudad grande y conocida en España han querido inmortalizar un toro que mató a siete hombres, pintando lo que pasó para perpetuar memoria en un lugar público. Resaltar que por supuesto la violencia hecha contra los toros no se llega ni a plantear. Los defensores sienten y prueban que los toros se pueden correr lícitamente. Así, Juan de Medina en su Summa, libro I, Capitulo 14, párrafo 28, donde trata de los juegos, viene a decir*: " que siempre que se prevea que no haya muertos ni heridos, lo cual se hace habiendo muchas guaridas y pregonando antes que suelten al toro para que todos se pongan a salvo. Y no es de mucha consideración que algunos mueran en estos juegos, pues lo mismo acontece cuando salen a caballos a correr donde hay mucha gente y muchas más mueren el verano por ocasión de beber agua fría, comer melones u otra fruta, ni por esto se mande que no los coman". El concilio Toledano de 1566, en la acción tercera, canon 26, determinó que estos espectáculos,*

MUSEO DEL JUEGO

de acuerdo con Juan de Medina, no son materia de votos y que si se hiriesen, son vanos y de ninguna fuerza. Y si se pone además cierta diligencia y se provee que no puedan los toros hacer mal cortándoles las puntas de los cuernos o atándolos con alguna guindaleta, o si se torean gente a caballo y ninguno de a pie, que el correr de los toros no será pecado, sino deleite del pueblo. Sin embargo las bulas dadas por los papas de aquella época, y que recoge Mariana en su tratado, nos indican el pensamiento de la Iglesia con respecto a los toros. Así la bula de Pio V, la más dura de todas, dice: "[...] Que prohibimos y vedamos que en sus provincias y ciudades, villas y lugares donde se corren toros o fieras no permitan hacerse estos espectáculos. También a los soldados y á todas las demás personas vedamos a que no se atrevan á pelear, así á pie como á caballo, en los dichos espectáculos con toros ni otras bestias; que si de alguno dellos muere allí, carezca de eclesiástica sepultura [...]. En la bula del papa Gregorio XIII, a instancias del rey Felipe, que movido por el provecho que del tal correr de toros solía venir á sus reinos de España, [...] *revocamos y quitamos las penas de descomunión, anatema y entredicho y otras eclesiásticas sentencias y censuras contenidas en la constitución del dicho nuestro predecesor [...] y esto cuanto á los legos y los fieles soldados solamente, de cualquier orden militar, aunque tengan encomiendas ó beneficios de las dichas órdenes, con tal que los dichos fieles*

MUSEO DEL JUEGO

soldados no sean ordenados de orden sacra, y que los juegos de toros no se hagan en día de fiesta [...]. La bula de Sixto V, sobre los toros, dirigida al obispo de Salamanca, ya citada anteriormente, prohibiendo a los clérigos que no asistan a este tipo de juegos, con la potestad de poder amonestar al que no cumpla, sin que en ninguna parte, se indique el tipo de falta que cometen los que no cumplan la norma.

LA CAZA

También fue uno de los deportes preferidos de aquellos tiempos, pero limitado en su práctica a los reyes, príncipes y la nobleza en general; por tanto, fue una actividad en manos de la nobleza, única clase social que disponía de terrenos adecuados en abundancia para poder disfrutar de esta diversión. La Casa Real, además del viejo Alcázar y del Retiro, disponía de otros sitios reales, compuestos de palacios o pabellones, jardines, parques, bosques, montes y sotos, donde descansar y practicar otros deportes de la época, especialmente la caza, que tradicionalmente había sido siempre una manifestación característica de los reyes y de la nobleza española. El rey en sus cazadores reales y la nobleza en los suyos, organizaban grandes cacerías a lo largo del año, pero las más numerosas brillantes eran las de los sitios reales, donde se mantenía una compleja organización de servicios y

MUSEO DEL JUEGO

funcionarios, conociéndose al detalle como eran estas cacerías a través de varios autores de la época, especialmente por la obra de Tapia Salcedo, "*Ejercicios de la jineta*" (1643) y por los cronistas venatorios de Felipe IV, José Pellicer de Tobar con la obra *"Anfiteatro de Felipe el Grande"*, reimpreso en Sevilla en 1890; Alonso Martínez de Espinar *"Arte de ballestería y montería"*(1644) y Juan Mateos "*Tratado completo de arte venatorio"(*1634).

Las artes cinegéticas eran la montería, basada en la caza del jabalí; la ballestería o caza con ballesta; la cetrería o caza de ave con halcones y otros pájaros de presa; y la chuchería o captura de pájaros con ardides engañosos. En la montería, aunque el animal que más se cazaba era el jabalí, también era objeto de persecución todo tipo de animales que hubiese en los montes: venados, gamos, corzos, gatos monteses, cabras, lobos, conejos y liebres, erizos, águilas o aves de rapiña, etc. Las armas utilizadas por el montero y el ballestero eran la ballesta, arcabuz, lanza y venablo, y como auxiliares al lebrel, el sabueso, el caballo, el buey, el hurón, el halcón u otros animales de presa. El montero era el ojeador general del monte y el cazador más distinguido por tener a su cargo las grandes presas. El ballestero estaba en decadencia debido a la aparición de las armas de fuego. El chuchero era cazador de aves con liga y reclamo. La montería estaba

MUSEO DEL JUEGO

organizada por la Casa de Castilla, donde hay un montero mayor que siempre lo es un gran señor, con su teniente, cuatro monteros a caballo, cuatro de traílla, veintiocho monteros, que llaman mozos de lebreles y ventores (ventor, un perro con un olfato muy vivo que huele al cazador por el aire); un capellán, que cuida de decirles misa; un aguacil, a cuyo cuidado está en instalar la montería si sale fuera... En cuanto a la ballestería, es por la Casa de Borgoña, siendo el jefe de los ballesteros el caballerizo mayor. Y cuando el rey ha de ir de caza, el primer caballerizo envía la orden a la caballeriza y palafrenero principal de ella, a quien se le dan; envía a avisar a los ballesteros con la orden que le han dado. Los ballesteros son cuatro, y además de estos cuatro hay uno que carga el arcabuz con su ayuda. Hay cuatro mozos de traílla, en cuyo poder están los sabuesos para que cuiden de ellos y los lleven al campo. También tiene caza de volatería con su cazador mayor, que asimismo lo es siempre un gran señor, y su teniente y capellán y alguacil. Los funcionarios más importantes que tenía el rey para mantener todo el servicio de la caza, eran el montero mayor y el cazador mayor. El montero mayor ejercía dominio en todos los bosques y montes reales; era el jefe de los monteros, ballesteros y oficiales de caza y cuidaba de atender a los perros empleados para este servicio. El cazador mayor tenía a su cargo los coches del rey cuando éste iba a cazar, sin intervención del caballerizo. Iba entonces

MUSEO DEL JUEGO

al lado del soberano, dándole el guante y el halcón; proveía con su anuencia los oficios cinegéticos y adquiría y hacía pagar los animales necesarios para la caza, y cuidaba de ésta.

Para la cetrería se criaban varias especies de halcones o aves de presa. Felipe IV dedicaba a ella una compañía de cazadores dirigida por su capitán de primera nobleza. Los pájaros de presa eran el jerifalte, tagarote, azor, aleto, montano, borní, alfaneque, sacre, neblí, baharí, gavilán, esmerejo, alcotán y cernícalo. Entre las aves cazables se contaba el buitre, cuervo carnicero, corneja, picaza, grajo, grulla, avutarda, sifón, ganga, ortega, alcaraván, zarapito, frailecillo, chorlito, faisán, francolín, perdiz, paloma, garza, tórtola. codorniz y ánades; buho, lechuza, paviota, etc. "*La chucherías, nos cuenta Martínez de Espinar, es una fullería mañosa, con que el hombre engaña de muchas maneras a las aves y animales, con cebaderos, con señuelos vivos y muertos, con redes, lazos y otros muchos instrumentos para todo género de aves".*

El torneo de jabalíes era la fiesta más de moda en la época de Felipe IV; conocida con el nombre de la montería de telas de S.M., donde se cercaba a los animales entre un entramado, montado con telas y obligados a entrar en la contratela, se lanzaban furiosos contra los caballeros, que los

MUSEO DEL JUEGO

aguardaban a caballo y esgrimiendo la lanza. Según el marqués de Villars, la caza real en las telas "*consistía en un espacio extenso de unas dos leguas con una cintura de bandas de tela, unidas unas a otras y sostenidas por estacas clavadas en el suelo. El recinto o tela estaba abierto a un lado por una puerta de 200 pasos de ancha, por donde entraba la res, a la cual empujábanse en seguida a un segundo recinto más pequeño (contratela), donde caía a los golpes de los cazadores (Velázquez tiene algunos cuadros de este tipo de caza). La montería del hoyo, consistía en preparar cepos abiertos en la tierra y atraer a los animales para que cayesen en ellos*". Felipe IV, era hábil tendiendo la tela y contratela para aprisionar a las reses o haciendo salir al jabalí de su cubíl para matarle. Gran corredor de bosques y jinete ágil en la persecución de gamos; dominador de potros rebeldes, maestro en el juego de cañas, sortijas, y toda suerte de deportes caballerescos y venatorios. Martínez Espinar, en su "*Arte de ballestería*" (1644) pondera como trepaba el rey por barrancos y peñascales. Es así mismo gran ballestero del caballo y lazo, caza que se ejerce con venados y gamos, y era maestro en perseguir jabalíes a la carrera. Un hecho singular es el descrito por Pellicer de Tovar (1890) que narra que en la plazoleta donde se alzaba el palacio de aquel real sitio, se había montado un circo con diversos animales que combatían entre sí. Eran estos un león, un tigre, un oso, una zorra, dos gatos monteses, una mona, un

MUSEO DEL JUEGO

camello salvaje, un caballo desbocado, una acémila, un toro y dos gallos. En el centro de la liza había seis hombres protegidos que pinchaban a los animales para enardecerlos. Al final quedando el toro vencedor, el rey Felipe IV tomó un arcabuz y lo mató.

LOS JUEGOS DE PELOTA

Durante los siglos XVI y XVII, tuvieron una gran difusión por toda Europa y por España, como ya hemos podido comprobar a los distintos autores que recogieron en sus escritos informaciones sobre esta modalidad de juego. Vives, aunque no fuese un tema principal en su obra humanística de pensador y pedagogo, fue uno de los primeros en dedicar una pequeña parte de su obra al juego de pelota, dando unas normas, a las que había que ceñirse para conseguir que el juego fuese alegre y divertido y no surgiese ningún problema. Cristóbal Méndez, conocido expresamente por su libro sobre "*El exercicio corporal y de sus provechos* " si que trata en varios capítulos de su obra, sobre el juego de pelota, y así en el capítulo IV donde se muestra cuán fácil sea el ejercicio del juego de la pelota, comparado a todos los ejercicios comunes. Así nos dice: "*Sólo el juego de pelota no pide nada de estas cosas, porque para ejercitaros con ella en un rincón de vuestra casa, sin que nadie esté con vos, lo podeís hacer botándola de una pared en otra*

MUSEO DEL JUEGO

todo el tiempo que quisieseis. Y si habeis de ir fuera de casa, basta con llevar una pelota y aún bien chica, en la mano, o manga o faltriquera." "La caza, queriendo tomar en ella algún ejercicio, es en comparación con la pelota, muy dificultosa porque en él se requieran riquezas, y mucha ociosidad para usarlo, y grande aparato y grande aparato para que sobre". En el capítulo V, no habla de cuán solícito ha de ser el buen jugador de la pelota y las condiciones que ha de tener y como el buen capitán ha de tener lo mismo. En esta parte del libro, Méndez describe algo inusual en todos los autores tratados: explica a su manera, los distintos golpes técnicos que un buen jugador de pelota debe conocer para que su juego sea eficaz. "[...] *Aunque los movimientos que en ella se hacen son ocasionales, ha de tener muchas cosas de gran aviso y cuidado el que la jugare, porque si el que espera la pelota, después que la sirvió no mira con atención si viene recia o flaca, o donde ha de parar, y no está advertido a si le a de dar de bote o de botivoleo, o de revés o con entrambas manos, o con la izquierda, o echarla sobre cabeza o por debajo del brazo o, si es para botarla, guardarse que no le toque porque no sea falta, darlo por perdido, ha de tener mucha viveza, muy gran atención y solicitud, pues el que está en el puesto y la bota, después de servida, que aviso ha de tener en mirar si hay chanza, si le ha de dar recio o quedito, y ha de ver el contrario donde está para que así la arroje. Y también, cuando la tornare*

MUSEO DEL JUEGO

a botar, aunque a emtrambos toca que no dé a la cuerda ni pase por debajo de ella, que buen corredor ha de ser y que bien ha de saltar a todas partes, pues que certero. Y si hay en el juego alguna parte donde pueda hacer falta, trabajar por echarla allí, o no echarla si le daña, y hacer que dé al compañero del contrario [...].

Aquí, Méndez explica con cierto detalle los tipos de golpes más usuales en el juego, al tiempo que señala que el jugador debe estar siempre atento y observar si la pelota viene lenta o rápida y, por tanto, donde tiene que desplazarse y parar para golpear la pelota correctamente. Después nos cuenta como hay que devolver, dando un golpe fuerte o flojo, según sea la situación del contrario en el campo. Incluso se permite dar un consejo táctico, diciendo que hay que echar la pelota allí donde el contrario sea más débil. "*Y decía que el buen jugador de pelota no había de ser muy alto de cuerpo, y que había de estar flaco; y había de tener las manos largas, porque pudiese tomar mejor la pelota. Y había de tener la cintura delgada, porque mejor se pudiese doblegar y había de ser en todo muy ligero, buen corredor, y saltador y sobre todo, gran certero, avisado, diligente, de gran entendimiento para poder dañar y defenderse del daño*".

MUSEO DEL JUEGO

Sin lugar a dudas, el juego que describe Méndez es el juego de la palma o alguno similar, donde se colocaba una cuerda en medio del campo y a la pelota había que golpearla con la palma de la mano para que pasara por encima de ella, sin tocarla. Otro autor que analiza con cierta amplitud el juego de pelota es Rodrigo Caro. Ya hemos explicado como en el Diálogo IV, Caro hace su análisis histórico y de acuerdo con la estructura de su libro comparando los juegos antiguos, con los que él veía jugar a los niños por las calles. Así, además de señalar los típicos juegos griegos y romanos, que por otro lado ya hizo anteriormente Isidoro de Sevilla, nos da una serie de juegos entre ellos, uno de raqueta que vio jugar en el Arenal. El hecho de que no tratara ningún juego que no tuviera el marchamo de antiguo, hace que en el texto de Caro no aparezcan en ningún momento los juegos más populares de entonces que eran la palma larga y corta pero, sin embargo, al final del diálogo nos describe algunos como el que juegan los muchachos de la siguiente manera: " *el que tiene la pelota la tira contra la pared, y cada vez que la tira va diciendo, uno, dos, tres Martín Cortés, en la cabeza me des; y cuando acaba de decir esto tiene que golpear la pelota con la cabeza; si no la recoge o se le cae antes el suelo, se pone de asno, la cabeza baja y llegada a la pared; el que ganó se pone de él, y otro muchacho toma la pelota y se repite de nuevo la jugada. También juegan a contar todos los* saltos *que da la pelota,*

MUSEO DEL JUEGO

rechazándola la pared, y a este juego lo llaman las bonitas: al que pierde le dan palmadas o azotes. Otro género de pelota nos presenta Mercurial en su Gimnástica por autoridad de Avicena. Nos dice Caro que lo llaman pilamaleo y en España permanece este juego y se llama el mallo, en el cual con mazos de madera también avientan una bola a quien más puede, con gran fuerza, y también le llaman la chueca.

Sebastián de Covarrubias (1611), en su "*Tesoro de la Lengua Castellana*", repite como casi todos los tratadistas citados, al referirse a la pelota, los textos antiguos sobre este juego, aunque en este caso cita a los trinquetes, la palma y la chueca.. El texto dice así "*Instrumento conocido con que se juega. Ya muchas diferencias de pelotas, pero la ordinaria es la que está embutida con pelos, de donde tomó el nombre. Tiene figura redonda y está hecha de cuartos. Con ésta se juega en los trinquetes, y por esta razón se llamó trigonal, pelota chica de sobre cuerda. Esta era la pelota cortesana que se jugava con la palma a mano abierta. Era á propósito para los moços, por la destreza y ligereza que quiere. Otra era de viento, que llamaron follis, esta se jugava en lugares espaciosos, assí en la calle como en corredores largos. La tercera se llamó pagánica, porque la usavan los villanos en sus aldeas. Era embutida de pluma. A la quarta dixeron harpasso o harpasto. Esta se jugava casi como ahora la chueca, porque se ponían tantos a*

MUSEO DEL JUEGO

tantos, dividiendo el campo, y hazían sus pinas, y el que por entre las dos del contrario passava el harpasto ganava, y el que la arrebatava yva corriendo con ella; el contrario acudía a detenerle hasta venir a la lucha".

Generalmente, las pelotas españolas eran más grandes y estaban rellenas de lana, de color negro para contrarrestar con las paredes blancas. Se jugaba siempre con apuestas, siendo la cuenta como en Francia de 15, 30, 45 y juego, diferenciando entre tanto y juego. Durante el siglo XVI se cambió la raqueta por la pala de madera. Un gran aficionado al juego de pelota fue Felipe III (1598-1621). Su campo de pelota particular estaba unido al Alcázar por un pasadizo cubierto (existe un plano de Madrid, de esas fechas, donde aparece este campo de pelota); Deleito y Piñuela, en el "*Rey se divierte*" (1988), hace mención de éste hecho cuando, describe los jardines del antiguo Alcázar: "*El palacio estaba rodeado de jardines: al Este, el llamado de la Priora, que tenía su entrada por el lugar donde modernamente estuvieron las caballerizas y ocupaba gran parte de la actual plaza de Oriente. Allí había árboles frutales, fuentecillas y varios recreos rústicos, entre ellos un juego de pelota. Al oeste hallábase el Parque, que descendía desde la Puerta de la Vega hasta el río, terminando en la cuesta de San Vicente. El Parque hoy jardín palatino, tenía una parte reservada al rey con bosquecillos, praderas, fuentes*

MUSEO DEL JUEGO

sotos, donde había criaderos cinegéticos. La otra parte llamada Campo del Moro, era famosa por sus duelos y aventuras".

También en el mismo libro de Deleito y Piñuela, se da el dato de otro campo de pelota, que existía en el Parque del Buen Retiro. El real sitio, con sus palacetes, lagos, parques y bosquecillos se construyó por el Conde-Duque, como centro diversiones de Felipe IV y su Corte: abarcaba una superficie de 17.000.000 millones de pies y tenía una vez acabado, más de veinte edificios, cinco grandes plazas, un estanque grande y otros más pequeños, ocho ermitas, dos teatros, una construcción especial para saraos y bailes, un juego de pelota y el famosos gallinero. Se puede conocer cómo era exactamente a través del detallado plano de Texeira, gravado en Amberes en 1656. La entrada principal hallábase frente a la carrera de San Jerónimo, dando acceso a una plaza cuadrada llamada entonces de la pelota por estar allí el local destinado a este juego. Existen testimonios sobre otros campos de pelota en Sevilla, Motrico, Valladolid, Zaragoza, Valencia y Madrid.

Un hecho que tiene un cierto interés es el juego de la pelota vasca. Conocida la popularidad de este juego en el País Vasco, la duda está en saber cuando se inicia esta manifestación tan característica del folclore vasco. En principio

MUSEO DEL JUEGO

decir que en la mayoría de los pueblos antiguos, se jugó a algún juego de pelota y por tanto es presumible que entre el pueblo vasco sucediese lo mismo. Ahora bien, está confirmado con datos que los juegos que a partir del siglo XIV comienzan a difundirse por toda Europa y mantienen su popularidad hasta finales del siglo XVIII proceden del juego francés de la paume. Muchos de los juegos deportivos actuales, como por ejemplo el tenis, tienen su origen en esta modalidad deportiva, que llenó de campos de pelota todo el continente y, por supuesto también, España. Es muy posible que muchos de los juegos que se practican en el País Vasco, sean anteriores a la época de colonización del juego de la paume, pero lo cierto es que otros juegos de pelota como los jugados en un trinquete o en frontón, proceden directamente de él, aunque adaptados y modificadas sus reglas, de forma que se han convertido realmente en juegos completamente distintos y únicos. Los vascos, amantes desde siempre de los juegos de pelota y fieles a sus costumbres y tradiciones, no sólo conservaron las canchas de pelota de origen francés, sino que además las adaptaron y les dieron un aire típicamente vasco. De los tripots franceses ya desaparecidos de toda Europa, surgió la pelota vasca, tal como la conocemos actualmente con todas sus variantes y modalidades.

MUSEO DEL JUEGO

EL BAILE Y LA DANZA

Entre los espectáculos y recreos de la época más difundidos figuraba el baile y la danza; con estilos y formas diferentes se bailaba por todas partes, en el palacio real, en los tablados de los corrales públicos y hasta en los locutorios de los conventos. Además era un elemento indispensable en la formación de un caballero, pues no sólo tenía que dominar las armas, cabalgar con destreza y entender de letras, sino que debía conocer los pasos de danza e incluso estaba bien visto cantar y tocar algún instrumento musical. Hacia 1642, Esquivel con su "*Discursos sobre el arte del dançado*" (1652), obra que es guía indiscutible para el estudio de los bailes y danzas de esa época según Deleito y Piñuela, describe los movimientos rigurosos, comentado por Barbieri y citado por Deleito y Piñuela y nos cuenta que había escuelas públicas de danzas finas en Madrid, Toledo, Alcalá de Henares, Sevilla, Málaga, Cádiz y otras poblaciones.

En la aristocracia europea de los siglos XVI y XVII, la danza constituía un signo externo de educación. Saber bailar la gallarda o la pavana era casi una obligación para la nobleza y las cortesanas. Poco a poco la danza se va quitando de los rígidos planteamientos religiosos de corte medieval y surge de nuevo con espontaneidad y fuerza, sobre todo entre las danzas

MUSEO DEL JUEGO

populares. En el lenguaje vulgar se distinguían las dos principales formas de danzas: las danzas de cuenta, que eran las de ceremonia y buena sociedad, y las danzas de cascabel, que eran las danzas descompuestas y populares. Y hubo un tercer género, que era una mezcla de las dos anteriores. También se distinguían las danzas entre las cantadas y las habladas, siendo todas ellas muy variadas: danzas de bodas, de hortelanos, de gitanos, de doncellas, de moros, de negros y salvajes, de zagales, de turcos, de indios, de zapateadores, de espadas, alegóricas, mitológicas, caballerescas, etc. Eran cómo dice Barbieri (1642), bailes que exigían agilidad, fuerza y gracia en los movimientos llevados con reglas rigurosas. Asenjo Barbieri nos recuerda en un texto de Esquivel, como eran estas danzas: " *Los movimientos del Danzado son cinco, los mesmos que los de las armas, que son estos: Accidentales, Extraños, Transversales, violentos y naturales. Destos cinco movimientos nacen las cosas de que se componen las Mudanzas, que son: Pasos, Floretas, Saltos al lado, Saltos en vuelta, Encajes, Campanelas de compás mayor, graves y breves, y por dentro, medias Cabriolas, Cabriolas enteras, Cabriolas atravesadas, Sacudidos, Cuatropeados, Vueltas de pechos, vueltas al descuido, vueltas de folías, Gradas, sustenidos, Cruzados, Reverencias cortadas, Floreos, Carrerillas, Retiradas, contenencias, Boles, Dobles, Sencillos y Rompidos [...]* Entre las danzas cortesanas o de cuentas se

MUSEO DEL JUEGO

pueden citar la españoleta, la alemana, el pie de Gibao, el bran de Inglaterra, el turdión, el hacha, el caballeros, la dama, la pavana, la alta, la baja, el rey don Alonso el Bueno, la gallarda, el rugero, el canario, las folías y otras muchas, bailadas por la corte de Felipe IV en los saraos palatinos. De entre ellas, las que alcanzaron mayor popularidad fueron la Gallarda y la Rugero, siendo mencionadas con frecuencia por la mayoría de los escritores de entonces. Góngora en uno de sus romances, elogia así a la Gallarda.

Que quiere Doña María
Ver bailar a Doña Juana
Una gallarda española
Que no hay danza más gallarda.

Sin embargo, las danzas que tuvieron arraigo y fuerza entre la población fueron las danzas populares, entre las que destacan: la Carretería, las Gambetas, el Pollo, el Hermano Bartolo, el Guineo, la Perra Mora, la Capona, Juan Redondo, el Rastrojo, la Gorrona, la Pipironda, el Guiriguigay, el Villano, las Zapatetas, el Polvillo, la Japona, el Santarén, el Pasacalles, el Canario, el Zapateado, el no me los ame nadie, el Dongolondrón, el Escarramán, el Gateado, el Zambapalo, el Antón Colorado, el Martin Gaitero y otras tantas que todos los días surgían casi de forma espontánea entre toda aquella

MUSEO DEL JUEGO

gente ociosa y enemiga mortal de cualquier trabajo o fatiga. Las danzas de cascabel eran unos bailes descocados y violentos, siendo constantemente criticados por el mundo religioso por considerarlos obscenos y lascivos. De cómo eran estos bailes lo testifican diversos autores, como por ejemplo fray Juan de la Cerda en su tratado sobre "*vida política de todos los estados de mujeres*" (1599): " *¿Y qué cordura puede haber en la mujer que en estos diabólicos ejercicios sale de la composición y mesura que debe a su honestidad, descubriendo con estos saltos los pechos, y los pies, y aquellas cosas que la naturaleza o el arte ordenó que anduviesen cubiertas ¿Que diré del halconear con los ojos, del revolver las cervices y andar coleando los cabellos, y dar vueltas a la redonda, y hacer visajes, como acaece en la Zarabanda, polvillo, chacona y otras chanzas? ".*

Otro autor que arremete contra estos bailes es el padre Mariana, en su Tratado contra los espectáculos públicos, en el capítulo XII, donde nos habla del baile y cantar llamado zarabanda: " [...] *Por ahora sólo quiero decir que entre la otras invenciones han salido estos años un bailes y cantar tan lascivo en las palabras, tan feo en los meneos, que basta para pegar fuego aun á las personas muy honestas. Llámanle comunmente zarabanda* [...] Más suave en sus planteamientos con respecto a estas danzas es Sebastián de Covarrubias,

MUSEO DEL JUEGO

donde al definir el baile, señala: *"el bailar no es de su naturaleza malo ni prohibido, antes en algunas tierras es necessario para tomar calor y brío; pero están reprovados los bailes descompuestos y lascivos, especialmente en las yglesias y lugares sagrados [...]".* Sin embargo, a la hora de definir la danza existe en Covarrubias una cierta confusión al distinguirlas una de otra como si fuesen algo distintas: "[...] *antiguamente avia muchas diferencias de danças: unas de donzellas coronadas con guirnaldas de flores, y éstas hazían corros y cantavan y baylavan en alavança de los dioses. Otras eran de hombre en dos diferencias: unas mímicas, que responden a las de los matachines, que dançando representavan sin hablar, con sólo ademanes, una comedia una tragedia; otras danças avía de hombres armados, que a son del instrumento y a compás ivan unos contra otros, y travavan una batalla. Estos se llamaron pyrricos, del nombre de Pyrro, inventor deste género de dança, para acostumbrar a los mancebos a sufrir las armas y a caminar y a saltar con ellas [...] Este género de danças es muy antiguo en España, de que hace mención Silio Itálico [...].*. Rodrigo Caro ya nos hace la distinción clara sobre este aspecto, diciendo que en la danza las gesticulaciones y meneos son honestos y varoniles, y en el baile son lascivos y descompuestos. González de Salas, en su Tratado titulado "*Nueva idea de la tragedia antigua o ilustración última al libro singular de Poética de Aristóteles*

MUSEO DEL JUEGO

Stagirita"(1633), editado en Madrid, señala la misma diferencia que Caro: "*Dos formas vienen a ser distintas entre nosotros, las contenidas en esta acción, distinguidas con los nombres de bailes i danças. Las danças son de movimientos más mesurados i graves, i en donde no se usa de los braços, sino de los pies sólos; los bailes admiten gestos más libres de los braços, i de los pies juntamente".*

Los bailes de cascabel se acompañaban por romances, jácaras, coplas más o menos picantes y seguidillas, compuestos por poetas populares y cantados con música de guitarras, bandurrias, panderos, sonajas, castañuelas y otros instrumentos de uso popular. Sin lugar a dudas, las reinas de todos estos bailes fueron la zarabanda, la chacona y la capona. Era la zarabanda, como indican todos sus detractores, un baile bastante exagerado en sus movimientos de piernas, brazos y castañuelas, y en las letrillas que acompañaban a la música; fue un baile importado de las Indias e introduce una sabia nueva inpregnada de primitivismo y erotismo; tuvo su apogeo en la época de Felipe III; su sucesora fue la Chacona, también oriunda de América que se bailaba con castañuelas, panderos y guitarras, siendo aún más atrevida en sus movimientos e insinuaciones. Vélez de Guevara en el Diablo Cojuelo (1641), hacía jactarse al mismo demonio de haber sido su creador. Un caballero y poeta italiano, describía así la Chacona: "*La*

MUSEO DEL JUEGO

atrevida muchacha empuña un par de castañuelas de bien sonante boj, las cuales repica fuertemente al compás de sus preciosos pies; el otro tañe un pandero, con cuyos cascabeles sacudidos la invita a saltar; y alternando los dos en su bello concierto, se ponen de acuerdo para la explosión. Cuantos movimientos y gestos pueden provocar a lascivia, cuanto puede corromper un alma honesta, se representa a los ojos con vivos colores. Ella y él simulan guiños y besos, ondulan sus caderas, encuéntranse sus pechos entornando los ojos, y parece que, danzando, llegan al último éxtasis de amor".

La Capona que era un remiendo de las dos anteriores y entre las variantes de estos bailes merece destacarse el canario, considerado como el origen del zapateado del baile andaluz. Era un baile propio de gente pícara, si juzgamos a Quevedo en su romance intitulado Cortes de los bailes. En el ambiente popular y rural, también perduran como una 69costumbre ya arraigada y que constituyen un ejemplo de la evolución de este tipo de danzas, las danzas de espada que de forma generalizada se expanden por toda Europa y producen un resurgimiento de las danzas paganas de la antigüedad y de los mitos, unido al simbolismo prehistórico de las danzas corales de floración, que obedece al ritual de una danza guerrera, o la idea de protección ante un mundo desconocido y del hechicero cuyos pies patean el suelo como una incitación a

MUSEO DEL JUEGO

la fertilidad. Se ejecutaban entre dos grupos de danzantes enfrentados que podían ser hombres y mujeres o representando a moros y cristianos. La más popular de estas danzas fue la conocida con el nombre de Zambra. De la danza de Espadas nos dice Covarrubias: "*Esta dança se usa en el Reyno de Toledo, y dánçanla en camisa y en gregesgos de lienço, con uno tocadores en la cabeça, y traen espadas blancas y hazen con ellas grandes bueltas y rebueltas, y una mudança que llaman la degollada, porque cercan el cuello del que los guía con las espadas y quando parece que se la van a cortar por todas partes, se les escurre de entre* ellas" [...].Las danzas moriscas, mantuvieron su influencia a lo largo de los siglos XVI y XVII y así en las fiestas palaciegas de la Corte y de la nobleza española, se admiraban a las bailarinas moras y se presenciaban las danzas moriscas.

LA FIESTA

El siglo XVII, sobre todo durante el reinado de Felipe IV, es un siglo donde **l**a fiesta se institucionaliza de tal forma que prácticamente, todo gira alrededor de la misma; fue durante la juventud del rey cuando se celebraron las de mayor brillantez y estruendo, desde 1621 a 1640. Para ello, todo acontecimiento o suceso servía como motivo festivo: la llegada a Madrid de embajadores, canonizaciones de santos,

MUSEO DEL JUEGO

nacimientos, príncipes o altos dignatarios extranjeros, bautizos o juras de vástagos reales; funciones de iglesias y conventos en honor de bienaventurados o de obispos; elección de príncipes de la Casa de Austria para altas dignidades extranjeras; bodas reales; noticias o rumores de alguna victoria de nuestras armas; festividades periódicas consagradas por el almanaque, como San Juan, Carnestolendas, etc.. El carácter bullicioso de los españoles, la desgana de trabajar y la devoción mal entendida, contribuyó al mismo fin de aumentar los días de fiesta, de tal suerte que algún año los de labor sólo llegaron a ciento. A los domingos había que agregar las Pascuas, vísperas y fiestas de patronos y parroquias, octavas, novenas, procesiones, autos de fe, canonizaciones de bienaventurados, Semana Santa, Corpus Christi, conmemoraciones religiosas de todo orden y no pocas festividades profanas. En estas fiestas, las diversiones preferidas eran los bailes, saraos, partidas de campo, banquetes, mascaradas, juegos de cañas y lanzas, corridas de toros y funciones teatrales; todo lo caul se mezclaba con los espectáculos puramente palatinos y las festividades de la iglesia.

Francisco Morales Padrón, en su libro "*La ciudad del quinientos, Sevilla"* (1989), nos dice que todo el pueblo se divertía con los toros, los torneos, los concursos o viendo

MUSEO DEL JUEGO

correr la seda a los caballeros; o corriendo toros o bailando y danzando y viendo los fuegos. Así, con motivo de la llegada a España de Carlos I en 1522, se corrieron toros en la plaza san Francisco y colocaron en ella un mástil ensebado con su premio; o contemplando las regatas y naumaquías en las que los barcos navegaban tras el preciado premio de piezas de terciopelo, seda o damasco; a los notables les estaba reservada la caza y la equitación y también los torneos y juegos de cañas que se celebraban bien en la Plaza de San Francisco, en el Arenal o en cualquier explanada de las afueras, donde se ponía la tela y se alzaban los estrados destinados a los espectadores. La entrada de los reyes conmovieron a la ciudad, que se adornó de arcos y vibró con las justas y torneos, juegos de cañas, naumaquías y toros: con Fernando el Católico y Germana de Foix en 1508, la de Isabel de Portugal y Carlos I en 1525, la de Felipe II en 1570 y la de la marquesa de Denia en 1599. El ayuntamiento o algunas Hermandades, como la de Santa Ana, se encargaban de organizar los espectáculos taurinos, siendo los lugares más utilizados para a fiesta la Plaza de San Francisco, en las Gradas, frente al Alcázar, en la Plaza del colegio de maese Rodrigo, en la Plaza de San Salvador, en la del Duque, etc. A lo largo de todo el siglo se estuvieron celebrando corridas, incluso cuando en 1592, con motivo del Santo Jubileo y pese a las bulas en contra de los papas y la prohibición del arzobispo

MUSEO DEL JUEGO

Rodríguez de Castro. La aversión al trabajo convirtió el ocio en objeto prioritario; el trabajo ocupaba jornadas cortas y era frecuente el abandono de las tareas cuando se tenía suficiente para vivir y poder participar en las diversiones.Todas las manifestaciones lúdicas descritas hasta el momento se desarrollaron a lo largo del siglo XVI y XVII, y de ello hay suficientes testimonios pero, sin embargo, nada fue comparable a las promovidas en los primeros veinte años del reinado de Felipe IV, donde se sucedieron sin interrupción mascaradas, cacerías, torneos, corridas de toros, luchas de fieras, juegos de cañas, estafermos, bailes y cabalgatas. De todas ellas las más brillantes y fastuosas eran las fiestas organizadas por alguna conmemoración de la Casa Real o aquellas que se celebraban en diversas poblaciones por donde pasó la comitiva real. Una de las fiestas que en este sentido alcanzaron más brillo fueron las que se hicieron en 1623; empezaron con una mascarada el domingo de Carnestolendas, en la que tomaron parte noventa caballeros, entre ellos el propio rey y el Conde-Duque de Olivares; todos sobre magníficos caballos andaluces y ya en la Plaza del Palacio, los jinetes distribuidos en parejas, cada una de los cuales llevaba distintos colores y atributos, hicieron ejercicios de equitación, cabalgando, veloces como el viento, ante los balcones del Alcázar. Desde aquel lugar marcharon sucesivamente a las

MUSEO DEL JUEGO

plazas de las Descalzas, Plaza Mayor y Puerta de Guadalajara, donde repitieron las caballerescas evoluciones.

Con motivo de la llegada y estancia en Madrid del príncipe de Gales Carlos Estuardo (despues Carlos I de Inglaterra, que fue ejecutado posteriormente por la justicia popular), se celebraron continuos festejos, aunque los más celebrados fueron los de la llegada; hubo corridas de toros, juegos de cañas, comedias, conciertos iluminaciones y juegos artificiales. El domingo de Pascua, 16 de Abril se celebró un torneo con mascarada festiva, convirtiéndose en palenque las Plaza Mayor, de las Descalzas y la de Palacio, cerrándolas con vallas. A fines de 1632, se llevó a cabo la inauguración oficial del Buen Retiro, organizándose un juego de cañas en que corrió y ganó el propio Felipe IV, acompañado en tal deporte por el Conde-Duque de Olivares. Para correr las cañas se había construido una espaciosa plaza circular, cuyas gradas ocupaban las damas de la corte. Se corrieron en los siguientes días toros, lanzas y sortijas y los premios consistieron en bandejas de plata. En diciembre de 1633, se celebraron dos fiestas de toros y cañas, y así continuaron los festejos hasta 1637, donde según los cronistas de la época se superaron todas las fiestas anteriores. Se empezó por construir una gran plaza de madera, en el mismo lugar donde se hizo después otra de fábrica, que se llamó plaza de la pelota. Ya en el

MUSEO DEL JUEGO

Palenque, las 16 cuadrillas, formadas a su vez por 13 caballeros, hicieron sus caracoles (evoluciones giratorias con el caballo), y movimientos representando la imagen de batallas y escaramuzas. Finalmente el rey, y algunos caballeros corrieron el estafermo. Los siguientes días se celebraron mojigangas, danzas al estilo aragonés, castellano y morisco, cucañas y diversos juegos de carnestolendas, apedreándose las damas con huevos de olor y alcancías (cañas con las que los caballeros tiraban huevos y se defendían con escudos de madera).

En aquel mismo año, dos compañías de jinetes de Andalucía, con rumbo a Navarra, hicieron ante el rey un simulacro de combate, y después una fiesta de sortija y estafermo. El seis de diciembre, en honor a María Rohan-Montbazon, duquesa de Chevreuse, hubo juegos de cañas y sortijas, toros, máscaras, y diversiones acuáticas en el Retiro y monterías en el Pardo. Aunque con menor esplendor, las fiestas de Carnaval de 1638 se celebraron con juegos de estafermo, sortija y corridas de toros. El 3 de diciembre de 1640, hubo corridas de toros en la plaza pequeña del Real Sitio, toreando entre otros caballeros el Almirante de Aragón, los marqueses de Guadalete y Almenara y el conde de Cantillana. El 6 de julio de 1648 se celebró una corrida de toros, distinguiéndose como lidiador el Almirante de Castilla. El

MUSEO DEL JUEGO

último día del año se celebró una gran mascarada con más de cien caballeros y el día 11 de enero hubo lidia de toros. Otro momento señalado por los cronistas como de gran espectáculo, fue con motivo de la llegada a Madrid de la nueva reina, Mariana de Austria, el 15 de noviembre de 1649. Siguieron ocho días de juegos artificiales, luminarias, una máscara o encamisada, dispuesta por Felipe IV y formada por ocho cuadrillas de doce caballeros cada una, dirigidas todas por el rey en persona y que dio varias carreras en los lugares acostumbrados. Poco después, el 21 de diciembre, para celebrar el natalicio de la reina se organizó una fiesta de toros y cañas. En 1651, con motivo del nacimiento de la princesa Margarita, hubo fiesta de cañas y dos grandes corridas de toros. En septiembre de 1657 se organizaron las fiestas con mascarada del 12 de enero, las cañas del 28 y los toros del 11 y 26 de febrero, corridos respectivamente en la Plaza Mayor y en el Buen Retiro.

Dignos de resaltar son también los festejos que se celebraban en diversas poblaciones por donde pasaba la comitiva Real con motivo de los viajes del rey. El primero de esos viajes, fuera de Valladolid y Madrid, fue para visitar Andalucía. El viaje se hizo en 1624, cuando el rey no había cumplido los veinte años de edad, saliendo de Madrid el rey, con su hermano don Carlos, acompañándoles el favorito Olivares, cortesanos, grandes,

MUSEO DEL JUEGO

títulos, consejeros, secretarios, oficiales, guardias, servidores y demás personas de su séquito. Entre ellos figuraba Quevedo, a quien debemos una relación ingeniosa y detallada del viaje. Las paradas y los festejos fueron los siguientes: Tembleque: el concejo recibió a Felipe IV con una fiesta de toros, tuvieron juegos a propósito y bien ejecutados; el rey de un arcabucazo mató a un toro que no le pudieron desjarretar. Dos Barrios: se agasaja al rey con una corrida, en la que de 13 toros sólo se pudieron lidiar tres. El tercero que había resistido las armas de los lidiadores fue muerto de dos tiros de arcabuz por Felipe IV. Santisteban: se le recibió con cohetes, luminarias y un toro de al rey con una cabalgata donde iban 24 caballeros enmascarados; varios trofeos y un carro con vistosos adornos. El marqués de Carpio, dispuso un magnífico recibimiento, con una cacería en los montes. Carpio: tuvo en la plaza del pueblo, las más sazonadas fiestas de toros y cañas que se puedan imaginar. Córdoba: tuvo la ciudad toros y cañas, rejones y lanzadas. Los que las corrieron fueron 42 caballeros. Hubo por la noche una alegre mascarada, acompañada de todos los caballeros cordobeses y al día siguiente estaba previsto cañas y toros, pero se suspendieron al coincidir con la Cuaresma. Sevilla: hubo mascarada en la que participaron 200 caballeros con hachas blancas, efectuando su primera carrera en el patio principal del Alcázar y después corrieron por las calles de la ciudad. Coto de Doñana: dominios del duque de Medina

MUSEO DEL JUEGO

Sidonia, constituía un espacio riquísimo de caza por lo que el duque ofreció a Felipe IV unas jornadas de cacería, donde cazaban jabalíes; hubo toros los dos primeros días y el rey a escopetazos mató tres de ellos. Granada: el día de Pascua se celebró en honor del soberano una brillante mascarada.

En el viaje a Aragón y Cataluña, realizado en 1626, con el fin de jurar los fueros de estos reinos y el de Valencia, hubo los siguientes festejos: Zaragoza: hubo toros encohetados, corridas de toros, cacería de jabalíes y encamisada, toda de caballeros. Barcelona: hubo festejos, saraos y mascaradas y se dispuso para el rey una rica falúa a estilo de góndola veneciana, sin duda para que pudiese tomar parte en los festejos marítimos. Valencia: las fiestas se redujeron a una encamisada, iluminaciones, comedias, bailes y fuegos de artificio. Otro viaje señalado de Felipe IV, fue el que realizó a la frontera con Francia con motivo de la boda de la infanta María Teresa con Luis XIV, como prenda de la paz de los Pirineos, concertada entre ambas naciones (15 de abril al 26 de junio de 1460). Alcalá de Henares: se organizó una corrida de toros nocturna. Lerma: se dispuso en su honor un despeñamiento de toros, celebrado en el río Arlanza. Burgos: hubo una gran cabalgata de enmascarados, donde se corrieron tres carreras; una en Palacio, otra en la plaza y la última en casa del señor Arzobispo. Al día siguiente se corrieron toros. Vitoria: se

MUSEO DEL JUEGO

corrieron toros y por la noche hubo fuegos artificiales. San Sebastián: se celebraron danzas, mojigangas y una curiosa fiesta marítima (algo similar a una regata de remeros) Valladolid: se festejaron corridas de toros, cañas, mascaradas, comedias, mojigangas, y un despeñamiento de reses bravas en el Pisuerga a través de una rampa de madera que descendía hasta el río. Una vez en el agua, esperaban, nadando o en barcas los lidiadores, provistos de las armas usadas en las corridas, lanzas, rejones o espadas. Acosaban a las reses que huían a tierra, donde otros lidiadores armados esperaban a pie y a caballo. Al día siguiente, asistió el soberano en la Plaza Mayor, a una fiesta de toros y cañas. Asimismo, se celebró una mascarada dispuesta por los gremios; después rejonearon en la Plaza Mayor, nobles y caballeros principales, en presencia del monarca.

El BAÑO

Los baños fueron una tradición greco-romana muy afincada en la península Ibérica durante la dominación romana y posteriormente la España Musulmana, aunque en la España cristiana se fue perdiendo su uso, e incluso mal visto por la Iglesia. En la Edad Moderna, la costumbre había desaparecido totalmente y además la gran mayoría de las casas carecían de cuartos de baños y retretes, lo que hacía que la higiene no

MUSEO DEL JUEGO

existiera. San Pacomio, varios siglos atrás en las cláusulas 92 y 93 de su regla, prohíbe que los religiosos se bañen "*Salvo en caso de enfermedad* " y " *jamás deben hacerlo sin recibir orden expresa de sus superiores* "; San Jerónimo censuraba como contrario a la salvación el hábito de bañarse muy a menudo y nos cuenta como Santa Inés entre una de sus virtudes, tenía la de haber muerto sin probar un baño en su vida. A falta de retretes, los portales cumplen esa función así como la de los basureros. Para evitarlos, algunos pintan cruces en las paredes con la intención de que el símbolo cristiano desista a la gente, pero la costumbre está tan arraigada y la falta de cualquier otra alternativa hace que su práctica perdure largo tiempo. Se sabe que Quevedo utilizaba siempre el mismo portal y un día encontró un letrero que decía, "*Donde se ponen cruces no se mea*", a lo que contestó el escritor escribiendo, "*Donde se mea, no se ponen cruces*".

La gente en general tienen por costumbre arrojar todos los excrementos y basuras por los balcones y ventanas a la calle gritando, "*agua va*". Con la intención de regular y controlar este hábito, los Alcaldes de Casa y Corte de Madrid, lanzan un pregón el 23 de septiembre de 1639 que dice: Que ninguna persona vacíe por las ventanas y canalones de agua, ni inmundicias, ni otras cosas, sino por las puertas de las calles; en verano las pueden vaciar a las once dadas de la

MUSEO DEL JUEGO

noche y en invierno dadas las diez de ellas; pena de cuatro años de destierro y 20 ducados a los amos que consintieron y 100 azotes y seis años de destierro a los criados y criadas que lo echaren y de pagar los daños que hiciesen. La basura y los excrementos quedan abandonados en la calle junto con los cadáveres de los animales, hasta que el sol, las lluvias y el viento los deshacen y aventan.

En el campo de la medicina, algún médico se atrevió a recomendar el baño terapéutico, pero con ciertas precauciones, como por ejemplo, cubrirse totalmente la piel con grasa y aceite para impedir así el contacto con el agua. A lo largo de todo el siglo XVI, fue raro que algún médico recetara el baño para evitar posibles problemas con la Inquisición. Juan Buatista Juanini, médico de don Juan de Austria, publica un largo ensayo sobre el aire de Madrid (1689). Según el autor *el "no llegar a viejos (los madrileños), depende del ambiente salitroso y a que Madrid, a más de las exhalaciones de vapores de los excrementos continuos que en sus calles arrojan, y mezclados los unos con los otros, causan enfermedades, que en breves días matan sin saber ni poder muchas veces calificar el género de la enfermedad ";* también asegura que la falta de higiene en la ciudad provoca mal color en los semblantes e infecundidad en las mujeres. En esa época muchísimas personas no tomaron un baño en toda su vida, ya que éste, como una

MUSEO DEL JUEGO

reminiscencia de tiempos pasados que se asociaban con hábitos moriscos, era algo peligroso de practicar según la religión Católica.

RODRIGO CARO (1573-1647)

Fue sacerdote y erudito, y a diferencia de la gran mayoría de sus contemporáneos cultos, nunca salió de su provincia, excepto en un breve destierro en Portugal. Amigo de los libros, el mundo para él se reducía a las estanterías de su biblioteca de la que se conoce el contenido exacto, gracias a un inventario realizado poco antes de su muerte, reuniendo algo más de 500 títulos, siendo la mayoría libros eruditos. Fue Caro un humanista, y si tuviéramos que precisar más, diríamos que sobre todo un antropólogo en el sentido más amplio de la palabra, es decir, una persona entusiasmada por todo lo antiguo, aunque como sacerdote sus escritos, están todos impregnados con el sentido religioso propio de la época. En 1595, con motivo de una visita a Itálica, compone su "*Canción a las ruinas de Itálica*", pero a partir de entonces se dedica al estudio de los libros clásicos, actividad que le absorberá toda su vida[125]. Su obra titulada "*Días geniales y lúdricos*", constituye el documento más completo que tenemos sobre el juego deportivo en nuestro país durante toda la Edad Moderna. Caro, a diferencia de sus contemporáneos que tratan siempre

MUSEO DEL JUEGO

el juego desde el punto de vista moral, dando muy poca información sobre los juegos que censuran, nos hace un análisis del juego antiguo comparándolo con los juegos que se practicaban en su época, desde un punto de vista antropológico.

La fecha de terminación del libro, según Jean Pierre Etienvre fue en 1626, aunque Caro no llegó nunca a publicarlo. La razón del porqué no se atrevió a publicarlo, nunca se sabrá con certeza. Es de suponer que Caro tuviera miedo a los críticos moralizantes de la época, que como ya hemos visto condenaban casi todo lo relacionado con el juego. O bien que pensara que el tema tratado, al ser de poca trascendencia, no se vería con buenos ojos ante sus amigos los eruditos. Una carta de su amigo Pantoja de Ayala, contestándole al índice de materias del libro, al tiempo que le animaba a que lo publicara, es significativa a este respecto: "*Y no será menos erudito ni estimado el de juegos, de que Vm. Me envía índice, en que tiene revuelta toda la antigüedad con muy acertada aplicación a lo que ahora se usa; por esto, y por ser una lengua vulgar, que lo gozarán todos, se hará gran beneficio a los estudiosos, y mucho gusto a los curiosos de manifestarles lo que tenía sepultado la antigüedad; que ni es indigno de mayores estudios, ni de cualquier severidad.. Y así suplico a Vm. Por concurrir en esto con los juicios que me dice y por gozar*

MUSEO DEL JUEGO

enteramente lo que me ha provocado ansiosamente el apetito, se sirva de darlo a la estampa, que será muy bien recibido, y yo veré aprobada mi acción con su ejemplo " (carta, fechada en Madrid, el 30 de diciembre de 1625). Otro aspecto digno de análisis es el título de la obra "*Días geniales y lúdrico*s", que como se sabe, Caro no llegó a poner al principio. Sus amigos, después de su muerte, prefirieron llamarle el de "*Juegos de muchachos*". En cuanto al término genial se debe entender como "*días alegres, días de recreo*" o días festivos, que es como lo interpretaron otros autores de la época. El término lúdicro es de más fácil interpretación, aunque su mal uso en los primeros momentos planteó alguna confusión, al aparecer en las primeras copias la palabra lúdricos en lugar de lúdicros.

Las fuentes utilizadas por Caro para elaborar los cuatro primeros diálogos son las siguientes: para el diálogo I y II, los tratados principales fueron el "*arte gimnástica* "de Mercurialis (Venecia, 1569);"*De circo romano ludisque circensibus libr*i II (París, 1598) del francés Jules César Boulenger, y De ludis circensibus libri II (París, 1601) del italiano Onufrio Panvinio. Para los diálogos III y IV la fuente principal fue el libro de Pedro Pantoja de Ayala (Madrid, 1625)"*Commentaria in Titulum de Aleatoribus Digestis et Codice, sive de ludorum universa antiquitate*". Aparte de estos autores hay que decir que el fondo de erudición grecolatina utilizada por Caro es

MUSEO DEL JUEGO

impresionante: 980 citas de las cuales 504 citas son de autores latinos, 255 de autores griegos, 113 de humanistas no españoles, 40 de autores españoles y 68 de diversa índole. Menéndez Pelayo calificó los días geniales de una "*Orgía erudita en que el autor va probando de todos los toneles antiguos*". La obra está inspirada por el humanismo del siglo XVI, acumula datos y citas pero además resulta innovadora al comparar los juegos de la antigüedad con los juegos españoles de aquella época. Sin embargo, Caro no llegó a tratar casi ningún juego de la época que no procediera de la antigüedad. Los juegos enumerados según una clasificación bastante empírica, no son objeto de un estudio razonado porque Caro tan sólo aplica un criterio: el de la supervivencia de los juegos a través de los siglos. No hace ningún análisis de los juegos que cita, ni de sus reglas, pero los Días geniales por reunir y describir un importante número de juegos españoles, son una contribución importantísima al estudio de nuestro folclore, pues abarca en extensión la mayor parte de las actividades lúdicas, desde los juegos deportivos propiamente dichos, como la lucha, el mallo, la pelota, los juegos ecuestres, hasta las fiestas religiosas y periódicas, como las fiestas de mayo o las hogueras de San Juan, pasando por las burlas, y tan sólo deja aparte algunos de los juegos llamados de sociedad y los espectáculos, limitándose su investigación en este campo, solamente a la danza.

MUSEO DEL JUEGO

Aunque Caro por su formación y por la forma de tratar a los juegos está más cerca de los folcloristas que de los antropólogos actuales, está claro que es de los primeros en dar una clasificación de los juegos en un periodo histórico donde todo lo relacionado con lo lúdico se metía sin más en el mismo saco; aunque fueron los folcloristas sevillanos los que consiguieron sacar a la luz la obra de Caro, interpretando erróneamente que se trataba de un tratado sobre el libro infantil (Machado y Álvarez, y posteriormente Rodríguez Marín). Los Días geniales se sitúan en la tradición de los tratados renacentistas escritos en forma de diálogo. El manuscrito de Caro nunca llegó a publicarse, perdiéndose según parece a lo largo del siglo XVIII; gracias a las copias que se habían hecho, podemos conocerlo. La Sociedad de Bibliófilos Andaluces, a instancias de Rodríguez Marín, editó las obras de Rodrigo Caro en 1884; el segundo volumen que contiene los Días geniales tuvo una tirada de 144 ejemplares.

DIÁLOGO I

Tras dar idea de los antiguos certámenes y juegos de Grecia y Roma, del estadio y del pentahlo, discurre sobre los juegos de toros y cañas y sobre las diversas especies de saltación o danza, sin olvidar las danzas de las mozas gaditanas descritas por Marcial.

MUSEO DEL JUEGO

"*Del circo y juegos circenses, que en Roma consistían en carreras de carros o cuádrigas, que eran coches arrastrados por caballos y dirigidos por un auriga; la carrera estaba formada por cuatro cuadrillas y salían en series de cuatro (uno por cuadrilla); tenían que dar siete vueltas, significando los siete planetas, o siete días de la semana y las doce puertas por donde salían los doce meses del año. Los mismos aurigas corrían también a caballo, algunos con dos caballos apareados*".

En cuanto a los toros nos cuenta de costumbres romanas que también se dan aquí, como la de poner hachas en los cuernos y vistiéndolos de materia fácil de quemar (toros embolaos), dominguillos que son unas figuras de soldados con sus lancillas que a veces los visten de colorado; el llamarles en España dominguejos fue quizá por el color colorado, que era festivo y dominguero antiguamente. Con este color, porque irrita la sangre, se irritan naturalmente los toros.

En el circo también se lidiaban fieras, tales como leones, osos, tigres, rinocerontes, elefantes, jabalíes, lobos y otros animales y bestias y fieras extrañas. Estas bestias peleaban entre ellas o contra hombres condenados a muerte o alquilados. En cuanto a los juegos que por comparación cita Caro en este apartado, se refiere en primer lugar a que en

MUSEO DEL JUEGO

Madrid,"*se había visto a un mozo hacerla (correr con dos caballos apareados) y me dice que en Italia es muy ordinario y que no lo es el correr a caballos solos o pareados dos caballeros como en España. En cuanto al juego de cañas y toros, nos dice*" que son las fiestas más frecuentes de que hoy usamos en España, por invención nuestra y me fundo en la afición notable y propensión que todos tenemos, aunque he leído en la Historia del Padre Juan de Mariana, de la compañía de Jesús, que es cosa de moros o imitación de sus batallas, que tanto duraron en la tierra" (esta referencia de Mariana es errónea, pues como ya vimos en su estudio, se encuentra en el Tratado contra los juegos públicos). En otro apartado describe como los caballeros de Jerez jugaban a las cañas cara a cara, que únicamente en toda España conservan este uso, explicando después que este hecho sólo se da en el primer lance del juego, para posteriormente arrojar siempre las cañas contra los que se van retirando a su puesto. Sobre el salto y la saltación distingue dos formas diferentes: el salto, que es una jactación o arrojamiento del cuerpo en alto o en largo y la saltación que es un tripudio, baile o danza al compás; del salto nos cuenta que es importante para los soldados para pasar fosas o sobrepujar alguna altura. En cuanto a los juegos de su época nos dice: "*que los muchachos de ahora juegan a algo parecido como el que llaman coscogita que consiste en contar los saltos que dan o en hacer un largo o en número cuál da*

MUSEO DEL JUEGO

más saltos; otro lo llaman Espada Lucía, y la base del juego es saltar sobre el otro y después salir corriendo a la pata coja, ó a pie cogita. En cuanto a la saltación, fue antiguamente de dos maneras: una honesta y útil para el ejercicio del cuerpo y otra deshonesta y lasciva. Los autores antiguos tienen a los curetes como inventores de las danzas que Caro llama honestas; estos curetes vinieron de Grecia y se asentaron en las costas de Gibraltar y Tarifa; las formas de baile todas ellas muy antiguas, como las danza de las espadas o el bailar dejándose caer en cuclillas y sacando las piernas con mucha destreza o bien aquel otro llamado ande la rueda y coces en ella, donde un grupo formaba un corro cogidos de la mano e intentaban dar coces a otro grupo de muchachos que andaban alrededor del círculo. La danza lasciva, como la de las mozuelas gaditanas, muy célebres en el mundo, se les llama baile a diferencia de las danzas honestas de saltación o las danzas que se celebran en toda España con motivo del Corpus Christi. De los bailes lascibos que se bailaban por esa época cita los siguientes: la zarabanda, la chacona, la capona, Juan Redondo, rastrojo, gorrona, guriguirigai etc."

DIÁLOGO II

La lucha, el pugilato, el tiro con arco, la barra, la honda y las riñas a pedradas, describiendo en primer lugar, como era

MUSEO DEL JUEGO

habitual en su obra, los juegos antiguos; nos cuenta que la palestra no sólo significaba lucha, sino también el lugar donde se luchaba y que no se ha de entender "simple, como ahora luchan los mancebos; porque en Grecia y otras parte hubo maestros asalariados de lo público y lugares que llamaron gimnasios, donde luchaban. Hacían sus acometimientos para asirse bien y mantenían sus tretas particulares, como la de derribar con las piernas, torcer el cuerpo, pervertir..." *Echar zancadilla siempre fue tenido por treta nociva y engañosa* ". Lo cierto ,nos dice Caro, que la lucha es buena como ejercicio, haciéndola dañina el mal uso que se haga de ella. "*Este género de lucha que ahora vemos a los muchachos, es la que se conocía como la ordinaria pero había otro tipo de lucha llamada voluntaria o pancracio que se desarrollaba en el suelo y consistía en coger al otro debajo hasta que se rendía".*

En el segundo diálogo, Caro trata todo lo relacionado con la palestra en todas sus formas. Del tirar con disco, comienza diciéndonos "*Que el tirar es fuerza de las manos y brazos, arrojando de ellos alguna cosa. En los gimnasios lo que arrojaban era una maza redonda y gruesa, a manera de plato, que llamaban disco.* Después transcribe unos versos de Filolaques que nos habla de su destreza en el disco y otras lozanías.

MUSEO DEL JUEGO

Duéleme el corazón desque me acuerdo
Quién soy ahora y quién fui antiguamente
Pues más que yo ninguno fue industrioso
En el arte gimnástica, en el disco,
Lanza, pelota, curso, armas, caballo.

A continuación señala que este ejercicio también se hace en España, y en los pueblos menores y serranías es más frecuente. Le llaman tirar la barra, y también el herrón por un hierro redondo, grueso, horadado por medio, que es el instrumento que imita en algo al disco En cuanto al tirar con arco, dice "que ha sido en el mundo tan frecuente, que no ha habido nación bárbara ni política que no lo haya usado. Y verdaderamente es ejercicio fácil y conveniente ", quejándose ha continuación del uso abusivo de la recién descubierta pólvora. " Poco a que conocimos el uso de las ballestas, y en todos los lugares había oficiales de este arte; ahora, ni aún en Sevilla se hallará uno tan sólo, habiendo muchos oficiales de arcabuces, pólvora y balas". Del tirar con honda, nos cuenta que es una "*costumbre mal continuada entre los muchachos, hay mucha memoria en los autores. Así en las islas de Mallorca y Menorca fue la honda cosa tan célebre, que fueron proverbio del mundo y famosos sus habitantes en las batallas por el uso de ellas. Pero desde muy pequeños los enseñaban sus madres a que no habían de comer más pan que el que atinasen tirando*

MUSEO DEL JUEGO

con la honda". *"Pero las hondas que tiran nuestros muchachos son perniciosísimas, que tiran a dañar y herir sin destreza ni aprovechamiento corporal ni espiritual suyo".*

En el capítulo siguiente, trata del apuñearse, a qué llamaban pugilato y de cómo los muchachos ejercitaban el pentatlo: el apuñearse era llamado pugilatus por lo latinos y a los que ejercitaban púgiles; era ejercicio duro, peligroso y pesado porque no se apuñeaban con la mano desnuda sino con unos guantes de fuertes correones que se asían en los codos y enlazaban fuertemente, y a veces llegaban hasta los hombros y se cruzaban por las espaldas para que no se cayesen y en las manos y puños tenían como unas puntas de hierro que lastimaban. Peleaban los púgiles en la palestra, como si fueran esgrimidores y se tiraban tajos y reveses con las manos porque no se podían abrazar ni llegarse uno a otro a trabarse. De este ejercicio y de la destreza que en él tenía, fanfarronea de forma graciosa, nos cuenta Caro, Ergasilo Parasito en la comedia Captiveis de Plauto.

Mi puño es una ballesta,
mis codos tiros pedreros,
arietes son mis hombros
que echan muros por el suelo.
Con la rodilla derribo

MUSEO DEL JUEGO

a todos cuantos encuentro;
si alguno me resistiere,
que sería atrevimiento,
haré que estén ante mi
sus carrillos a derecho:
sabrán todo los mortales,
cuántos son, cuántos nacieron
que de sus dientes y muelas
cogedores los he hecho.

Para Caro los antiguos conocieron la necesidad de los juegos y más entre la gente lozana y briosa en la mocedad; y así para apartarlos de vicios que acarrea la ociosidad, ordenaron juegos que, juntamente con entretener y alegrar, dispongan la naturaleza a la agilidad y fuera para las ocasiones de veras y para conservar la salud. Caro cita a continuación a Pedro de Guzmán para corroborar la posibilidad de que los juegos antiguos pudiesen volver a practicarse, aludiendo a su tratado sobre "*Los bienes del honesto trabajo y males de la ociosidad*". También enumera una serie de juegos conforme la lección de Andrés Alciato: salto libre sin tener nada en las manos, salto apoyándose en un palo; quintana, que es tirar dardo o lanza sin hierro. "*Hoy se practica en Italia"; Hippice es correr a caballo y es frecuentísimo en España más que en ninguna parte del mundo, por la gallardía de los caballos y en*

MUSEO DEL JUEGO

especial los de nuestra Andalucía". En el diálogo viene a confirmar la conveniencia de que los muchachos se ejerciten en las fuerzas corporales, pues dos repúblicas tan sabias, tan antiguas y tan poderosas lo tuvieron, no sólo por el entretenimiento y alegría de los pueblos, sino también por doctrina necesaria para que los mozos se criasen fuerte y robustos para la guerra y para vivir mucho. A continuación, y a través de unos versos de Plauto, Caro nos da un ejemplo de la necesidad de los ejercicios corporales:

Por espacio de veinte año
Cuando tal acontecía,
no me dio mi ayo licencia
que a un mal otro mal se llega,
que un dedo de él me apartase
discípulos y maestro
saliendo de casa a fuera.
Padecíamos afrenta,
si antes que saliese el sol
porque en disco, en lucha, en hasta
no venía a la palestra,
en la pelota y carrera,
al prefecto del gimnasio
en puñete seco y saltos
pagué no pequeñas penas.

MUSEO DEL JUEGO

Pagábamos la pereza.

Termina este diálogo Caro haciendo unas consideraciones sobre la moralidad de los juegos, señalando al principio la duda de muchas personas que desean acertar en la educación de sus hijos, si conviene largarles un poco de licencia de jugar y travesear o, por el contrario, sería mejor ajustarlos y sujetarlos fuertemente para que con el yugo se amansen. Nos cuenta Caro que Ausonio, maestro del emperador Graciano, dijo en uno de sus Idilios.

No siempre a los mozuelos ejercita
La voz imperiosa del maestro,
que hay tiempos de holgarse establecidos,
Bástele al muchachuelo memorioso
Leer de buena gana y es forzoso
Que llegue el tiempo lícito de holgarse.
Llamaron a la escuela así los griegos
Porque se dé algún tiempo de descanso
Justo a las santas musas laboriosas.
Aprende no forzado que intervalos
Daremos para que el trabajo luengo
Lo mitigue el regalo, que el estudio
Pueril fallece si con varia mano
No templas lo sagrado y lo profano

MUSEO DEL JUEGO

DIÁLOGO III

En el tercero se contienen casi todos los juegos de azar, desde los pares y nones hasta los dados, naipes y damas. Dado que los juegos de azar no son objeto del presente trabajo, sobre este diálogo se dará únicamente una relación de los juegos de azar que Caro cita en su obra y una referencia al juego de la taba, que por ser un juego de habilidad manual, es de cierto interés en el campo del juego:

Del juego de la almendras
juego de la taba
Del juego de dados y tesseras
Del juego de los naipes
De los juegos de las damas y del ajedrez.

Nos dice Caro del juego de la taba, que las tabas con las que jugaban eran de las naturales (el hueso del astrágalo) o bien eran hechas de diferentes materiales como el marfil, oro, plata, etc. Jugaban una veces con una taba sola pero lo normal es que fueran cuatro. Para evitar las fullerías, no tiraban las tabas con la mano, sino tenían un vasillo que llamaban pyrgo, turrícula o fritillo, el cual tenía dentro como gradas o escaloncillos, echaban dentro los talos o tabas y lo meneaban bien; luego los arrojaban a una tabla de nombre alveolo o

MUSEO DEL JUEGO

simplemente tabla. Si jugaban con una sola taba, a la parte cóncava le llamaban felicidad, Venus; a la parte convexa, es decir a la contraria le llamaban canís, chíus, etc.; las suertes buenas eran Venus, Cous, Suppu, *Basiliscus, Midas, Hércules y las malas e infelices: Canís, Chíus, Planus, Vulturíus, asinus. Cuando jugaban con cuatro tabas la suerte dichosa era cuando salía cada una en una posición diferente; más si caían todas de una misma figura era azar y mala suerte*, *conque se perdía.*

DIÁLOGO IV

Este diálogo contiene los diversos juegos de pelota y trocos, las hogueras de la noche de San Juan y los instrumentos utilizados en el corro. Al principio del diálogo, Caro nos habla de un juego que se jugaba Valencia y que llamaban morra, después lo vio jugar en el Arenal de Sevilla y, posteriormente, dando vueltas a sus libros, encontró que el juego es muy antiguo. Caro describe el juego de la siguiente manera: "Los jugadores son dos; alzan de repente ambas manos con los dedos que quiere cada uno extendidos, encogidos los otros, y al mismo tiempo que levantan las manos cada uno dice el número que quiere, y el que acierta con el número que dijo contando los dedos que ambos tienen levantados, gana, y el otro pierde: como por ejemplo, si uno alzara los dedos, y el otro dijere seis, que si no hubiese más

MUSEO DEL JUEGO

que cuatro dedos levantados, pierde el que dijo seis, y si los hubo, gana; y si ninguno acierta la suerte es indiferente y vuelven a jugar". El juego se conocía con el nombre de micación y era costumbre en época romana, que a cualquiera controversia donde había duda, así en materia de precio como de justicia, se dirimía en lite con micación". El trompo es también un juego muy antiguo, llamándolo los griegos trochos, los latinos turbo, y en nuestra lengua castellana trompo. El trocho griego, el cual era una máquina redonda hecha con unos aros o círculos de hierro, y en medio de ellos, otro como anillo, en que había una campanilla o cascabelejo que sonaba; esta impelida con un instrumento que llamaban asa, se revolvía en círculo y corría velocísimamente, haciendo un sonido agudo y suave. "El segundo modo de trompos era el que hoy vemos jugar, a que también llaman peonzas"; juéganlo de dos maneras: con un azotillo, dándole aprisa y haciéndole dar muchas vueltas alrededor o bien el trompo encordonado con que hacen mover los trompos velocísimamente, sin apartarse de un lugar, y tan sesgos, que no parecen que se menean.

De la pelota, Caro nos cuenta, aparte de una pequeña introducción histórica y de señalar que es un ejercicio propio de nobles y de príncipes, que los griegos tuvieron cuatro juegos de pelota, y se jugaban en terrenos de tierra polvorienta, no tanto que impidiese votar a la pelota ni correr

MUSEO DEL JUEGO

los jugadores, pero de manera que pudiesen afirmar bien los pies. Siguiendo en este caso a Mercurialis, los tipos de pelota griegas eran: grande, pequeña o mediana, vacía o de viento, coryco. Los latinos tuvieron otras cuatro: fuelle, trigonal, pagánica, harpasto. "Fuelle es una pelota grande, hecha de cordobán, llena de viento, la cual si era mediana la impelían con los puños; pero si era muy grande la impelían con los codos y esta pelota se jugaba entre muchos, los cuales al cogerlas no habían de tocarse con los cuerpos unos a otros, si bien con las manos se tocaban. El coryco era también pelota grande, aunque en lugar de viento, la llenaban de harina y tal vez de arena. Esta pelota se colgaba del techo, quedando aproximadamente a la altura de la cintura; después se balanceaba fuertemente, consistiendo el juego en esquivarla. Nos cuenta Caro que este género de pelota todavía se juega en algunos lugares de Castilla la Vieja. La pelota pequeña de viento, se impulsaba con los puños y por su ligereza la utilizaban tanto los jóvenes como los viejos. El juego de pelota de viento, según Caro se jugaba golpeándola con los codos y desde la cintura para arriba. Aunque parece imposible manejar una pelota de esa manera, Caro para confirmarlo, pone el ejemplo de los moros de Berbería que jugaban a la pelota con unos garrotes de a tres cuartas en lugar de palas y recogerlas con ellos diestramente, sacar y rebatir. El juego de pelota con

MUSEO DEL JUEGO

los pies, también se dio en la antigüedad y cita como ejemplo a Manilo en su libro V Astronomic.

Diestro aquel en volver con diestra planta
La pelota que huye, compensando
Con los pies el oficio de las manos,
Jugando a saltos y con vagas plantas,
Disponer todo el cuerpo porque haga
Tantas vueltas que en sí mismo se encoja,
Y que los pies por cima dél mandados
Vuelen a este ejercicio ya enseñados.

En cuanto a los juegos con palas, nos dice que no se conoce en la antigüedad su uso pero sí el de las raquetas. En Sevilla, en la huerta de la Alcoba, que es parte del Alcázar Real, nos dice Caro que vio jugar un juego de pelota con raquetas hechas de una redecilla extendida fuertemente sobre un arco redondo y algo prolongado, con su manubrio o cabo para tenerlo y jugar con él. En esta última parte del diálogo, Caro nos introduce en el mundo de la fiesta y nos habla en concreto de las hogueras de San Juan, que celebran la gente rústica y mozuelos saltando por encima de las mismas, con mucha porfía y regocijo. En la antigüedad se solían hacer en primavera, cuando las mieses van creciendo y granando, porque en este mismo tiempo celebraban los rústicos pastores las fiestas llamadas Palilia, en honra de la diosa Pálas,

MUSEO DEL JUEGO

haciendo hogueras de heno y saltando por ellas para expiarse y limpiarse. Por eso se llamaban estas fiestas lustraciones y fue costumbre muy antigua pues por lo menos nació en el principio de la ciudad de Roma, instituyéndola Rómulo, su fundador.

De los corros, Caro nos dice que es algo diferente a la saltación, porque en ella no había más tripudio y gesticulaciones del cuerpo, sin canto; más en el corro hay forzosamente canto, juntamente tripudio y saltación. Buena parte del corro son los instrumentos, con que la música se compone y se da al compás, a las gesticulaciones y meneos de los que bailan. Los ordinarios son: la vihuela, el tímpano o adulfe, la pandereta y la sonaja. Son tan naturales del corro que nunca faltan de él, especialmente el tímpano o adufe, a que también llaman pandero. Es natural uso de los que bailan en el en el corro, la castañeta, que compite con los demás crepitáculos en lo agudo de su sonido. Para terminar cita otros instrumentos como la tejoleta, que era interponer en los dedos de la mano izquierda tejuelas partidas, y herirlas con la mano derecha al compás. Tocaban las mujeres públicas de Roma las tejoletas, como ahora dan con una cañuela en la silleta, haciendo un sonetillo. Los morteruelos, nos dice que en lo antiguo, se hacían de barro y los tocaban con palillos.

MUSEO DEL JUEGO

DIÁLOGO V

Que trata todo de vayas y juegos de burlas, gritas y pullas, carátulas y escondites. Típicos juegos de las fiestas saturnales que se celebraban en honor a Saturno, los seis o siete últimos días del mes de diciembre, y en ellas los esclavos, se igualaban con sus señores y se les permitía y daba a todos licencia para jugar, permitiéndose todo tipo de excesos. Todo eso vemos hoy, especialmente en las aldeas donde el día de los Santos Inocentes, coincida con las fechas en las que se celebraban las saturnales; la gente rústica hace los mismos disparates, poniéndose carátulas y echando coplas. De ahí viene el uso de nuestras mojarrillas disfrazadas en las mañanas de San Juan, la danza de los matachines, el tiznarse el rostro etc. Los disparates que hacía la gente en el día de los Santos Inocentes, según autores antiguos que cita Caro, eran de todo tipo: Pintarse el rostro, atar a los muchachos, mantear, fingir un ahorcado, volatines también llamados funánbulos, fecación, levantar peso con los dientes, atar a una persona a una rueda de noria, rociarse con agua o bien introducir a una persona en un pozo atado a la noria. Termina el diálogo describiendo una serie de juegos infantiles, unos de burlas otros que saca del Onomástico de Julio Pólux o como él mismo nos dice, llevar el gato al agua y otros juegos

MUSEO DEL JUEGO

DIÁLOGO VI

Hay de todo, pero predominan las consejas y supersticiones infantiles, acabando por donde parece que debía empezarse. El último diálogo de Caro comienza diciendo: "*Mucho debe la posteridad a los escritores que no sólo las cosas mayores y tocantes a los príncipes y monarcas escribieron, sino que también, humillando el estilo, tocaron a las cosas menores y de la plebe, previniéndole al gusto algún divertimento*". Después se centra en descubrir el rito de las mayas, exponiendo diversas opiniones. En el caso de nuestro país, nos dice que las mujeres españolas representaban a Maya, la hija de Atalante, que superaba en hermosura a todas las demás mujeres. Se juntaban las mujeres y elegían a la más bella, la aderezaban con bonitos tocados y vestidos, la perfumaban y engalanaban y la coronaban de flores; las demás se dedicaban a servirla y a pedir para ella a cuantos hombres pasaban por su lado. Termina el diálogo, describiendo el origen del columpio y otras máquinas como las llamadas petauros, que era una pequeña catapulta que lanzaba al aire a todo aquel que se ponía en ella, y dando unas consejas y una serie de juegos infantiles.

Bibliografía

MUSEO DEL JUEGO

Alfonso X El Sabio (1992). Las Siete Partidas. Antología. Selección, prólogo y notas de Francisco López Estrada y María Teresa López García- Berdoy. Editorial Castalia, Odres Nuevos, p. 120.

Bennassar, B. (1989). La Europa del Renacimiento. Biblioteca Básica de Historia. Edit. Anaya, Madrid, p. 21.

Bonilla, Luis (1964). La danza en el mito y en la historia. Biblioteca Nueva, Madrid, pp. 12-14

Caro, R. (1978). Días Geniales y Lúdicros. Clásicos Castellanos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etienvre. Edit. Espasa Calpe, S.A. Madrid, pp. X-XIV.

Covarrubías, S. (1943). Tesoro de la Lengua Castellana, según la impresión de 1611, con las adiciones de Benito Remigio Noydens publicadas en la de 1674. Edición preparada por Martín de Riquer, Barcelona, p. 720.

Deleito y Piñuela, J. (1988). El rey se divierte. Alianza Editorial, S.A. Madrid, p. 11-12. Continuación del libro, "La mala vida en la España de Felipe IV".

Deleito y Piñuela, J. (1954).También se divierte el pueblo (Recuerdos de hace tres siglos). Romerías, Verbenas, Bailes, Carnaval, torneos, toros y cañas, academias poéticas, teatros. Edit. Espasa-Calpe, S.A. Madrid, pp. 15-16

García Mercadal, A. (1959). Viajes de extranjeros `por España y Portugal, vol. II, Madrid, 1959, pp. 608-609. Fuente de procedencia: Moreno Alonso, M Historia General de Andalucía, Sevilla, Argantonio, 1981.

García Serrano, R. (1973). Ocio y Deporte en la España de los Austria. Cátedras Universitarias de terma Deportivo-cultural. Edit. Junta Nacional de Educación Física, Madrid, p. 44.

González Alcantud, J.A. (1993). Tractatus ludorum. Una antropológica del juego. Edit. Anthropos, Barcelona, p. 77.

Mariana, J. (1950). Obras, Tomo II. Historia de España. Tratado contra los Juegos Públicos. Del Rey y de la Institución Real. De la alteración de la moneda y de las enfermedades de la Compañía. Biblioteca de Autores Españoles. Desde la formación del lenguaje hasta nuestros días. Edit. Atlas, Madrid.

Méndez, C. (1997). Libro del ejercicio corporal y de sus provechos, por el cual cada uno podrá entender que ejercicios le son necesarios para conservar la salud. Compuesto por el Dr. Cristóbal Méndez, vecino de la ciudad de Jaén (1553). Edición facsímil, publicada por el Instituto Andaluz del Deporte,

Morales Padrón, F. (1989). Historia de Sevilla. La Ciudad del Quinientos. Edit. Universidad de Sevilla-colección de bolsillo, pp. 131-133.

Mousnier, R. (1981). Los siglos XVI y XVII. El progreso de la civilización europea y la decadencia de Oriente (1492-1715). Edic. Destino, Colección Destino libro, Barcelona, pp. 12-13..

Prats, J., Castelló, J.L., García M.C., Izurquiza, I, Loste, M.C. (1994). Op. Cit. Cuaderno de fichas de conceptos históricos, modificadas.

Pérez Fernández, Manuel (1923). El juego; su origen, causa, naturaleza, historia, varias de sus denominaciones, formas de realizarlo y considerarlo, efectos del interés. Impr. De G. Hernández y Galo Sáez. Madrid, pp. 47-57.

Pérez, J. (1991). La España del siglo XVI. Biblioteca Básica de Historia. Edit. Anaya, Madrid, pp. 73-81

Salas, H. (1978). La España Barroca. La Historia Informal. Edit. Altalena, Madrid, p 136.

Sola Castaño, E. (1988). La España de los Austria. La hegemonía mundial. Biblioteca Iberoamericana. Edit. Anaya, Madrid, p. 86-89.

Toulet, L. (1988). Curso completo de pelota vasca. Edit. De Vecchi, Barcelona, pp. 12-14.

Vives, J.L. (1988). Diálogos y otros escritos. Introducción, traducción y notas de Juan Francisco Alcina. Edit. Planeta, Barcelona, pp. IX-XVI. Su padre fue condenado a la hoguera en 1524 por la Inquisición y su madre aunque murió en 1509, sufrió otro proceso y sus restos fueron desenterrados y quemados públicamente en 1528.

MUSEO DEL JUEGO

Autora:
Matilde Arroyo Parra
Análisis de la obra de Rodrigo Caro(1553-1647): Días Geniales o Lúdricos
Año 2009
ISBN: 978-84-613-6890-5
Edita: MUSEO DEL JUEGO S.L.
C/ Comunidad de Madrid nº 3
28230 LAS ROZAS
Cif: B4023106
www.museodeljuego.org

MUSEO DEL JUEGO