

Juegos de guerra y acoso de fieras en al-Andalus y reinos cristianos peninsulares ibéricos

Rodríguez López, Juan
Universidad de Granada

Sucesivamente mostraremos algunos juegos de guerra y de acoso de fieras en al-Andalus, en los reinos cristianos, a través de la crónica de Lucas de Iranzo y, por último, propondremos una vía de explicación del significado de estos juegos medievales.

I) Juegos en al-Andalus

La cultura de Al-Andalus, y con ella las importantes manifestaciones deportivas, tiene un componente Oriental y comienza a desarrollarse tras una primera pacificación, algo después de la conquista, tal como afirma Gamal 'Abd Al-Karin¹:

Los viajes y emigraciones que se realizaron durante toda la dominación musulmana hacia la península Ibérica y entre Este y Oriente, concretamente a partir de fines del emirato de 'Abd al-Rahman I, pues durante los primeros años de la conquista y, sobre todo durante el emirato dependiente de Damasco (710-755), el ambiente de luchas intestinas no favorecían el estudio ni los viajes con fines culturales. Así, una vez llevada a cabo la pacificación de al-Andalus, y tras aquellas primeras décadas de disturbios, surgen los primeros brotes de una cultura que, transplantado, pronto habría de florecer

Las comunidades de cristianos y judíos fueron toleradas a cambio de tributos y la población de al-Andalus resultó una mezcla de razas y religiones. Para poder mantener la paz en los territorios tuvieron que acudir a políticas de pactos y alianzas. El reino nazarí de Granada (1238-1492), sobresale en la clase de juegos que hemos elegido en este estudio. Última dinastía reinante en España, fundado por Muhammad, también llamado al-Ahmar (el Magnífico), se declaró vasallo y aliado del rey de Castilla, y con ello, Granada consiguió su estabilidad y permanencia; lograda la paz la población se triplicó, creció la industria y se fomentaron las artes y las ciencias; comenzó la edificación de la Alhambra, que sus descendientes irán engrandeciendo. La ciudad palatina de la Alhambra será uno de los escenarios deportivos más importantes según las fuentes literarias y pictóricas .

Se suele destacar la propensión a la fiesta de los andalusíes y la celebración tanto de fiestas islámicas como de algunas cristianas, imitando a los mozárabes, por ejemplo Navidad y Año Nuevo. Sobresalientes eran las fiestas de entrada de la primavera (Nayruz) con desfiles de caballos² y regatas en el río Guadalquivir y de entrada del verano (Mahrayan) con hogueras y bailes en los patios, en las que participaban también los mozárabes.

Los acontecimientos familiares reales eran frecuentemente ocasión de fiesta general de la población y de celebración de juegos deportivos, tal como acontecía en los reinos cristianos.

El excelente estudio de Rachél Arié³, muestra que los juegos de guerra y acoso de fieras en al-Andalus, son tardíos y las fuentes, casi exclusivamente procedentes del reino nazarí granadino, especialmente a partir del reinado de Muhammad V⁴.

El arte de la equitación y las carreras de caballos en al-Ándalus son posteriores al siglo X, ya en la decadencia omeya. Habrían llegado a la península con los jinetes magrebíes, principalmente de Ifriqiya, experimentarían cierto auge en los reinos de Taifas y sobre todo en el reino y dinastía nazarí que lo convertirán en pasatiempo favorito. Muhammad V es descrito como jinete consumado⁵, muy aficionado a asistir a las carreras de caballos⁶.

En las Cantigas de Alfonso X, aunque apenas ofrece información sobre juegos ecuestres y de armas, encontramos una alabanza a esos jinetes benimerines –“cenetes”-, que parece reforzar la idea de la excelencia de lo ecuestre en el reino nazarí, con el que estuvieron relacionados especialmente; se trata de la Cantiga profana N° 43 en donde aparece: “Después que el cenete espolea su caballo veloz; el coteife se estremece y se desmorona de pavor”⁷

De la fiesta de circuncisión del hijo de Muhammad V, tenemos noticia de la celebración de uno de los juegos de manejo de armas típicamente medieval, el juego de la tabla, consistente en lanzar a galope unos palos al blanco de madera.⁸ Rachel Arié hace la observación de que “no parece que se practicara antes de los nazaries”. Ello solo es posible si pensamos en el origen de la dinastía nazarí –en 1238-, y no en el reinado de Muhammad V, pues la cantiga profana n° 47, de Alfonso X, unos cien años anterior a este rey, ya informa de la práctica en los reinos cristianos de “lanzar al tablado” y “bafordar”, que parecen ser el juego de la tabla.

Ni tampoco me siento pagado de lanzar al tablado, así Dios me ampare, ni de bafordar (juego de armas); y andar de noche armado lo hago con desagrado y el andar de ronda; pues me pago más del mar que de ser caballero; porque ya fui marinero y me quiero hoy guardar más del alacrán, y a lo que fui primero tornar⁹

Cantiga que, por cierto, refleja rechazo de la vida militar y de los juegos en relación con la preparación militar, quizás cuando las cosas le van mal a Alfonso X, retirado a Sevilla y depuesto por su hijo Sancho.

En cuanto a los combates de fieras, el origen directo de la afición de los granadinos musulmanes, lo sitúa Rachel Arié en el occidente musulmán, en los magrebíes, pues se puede testimoniar un combate entre león y toro –con muerte del león-¹⁰, presenciado por el sultán maríní y el embajador granadino Ibn al-Jatib, en 1351, todavía en el reinado de Yusuf I, padre de Muhammad V. En Granada se imitarían, pero enfrentando un toro a varios perros: en una palestra rodeada de empalizada, perros entrenados muerden las orejas del toro, luego salen jinetes que pican al toro y le dan muerte.¹¹ De nuevo, Muhammad V era buen aficionado a presenciar estas luchas e incluso intervenir en ellas.¹²

Para la autora son el antecedente de las corridas de toros de España. Veremos como en época de Enrique IV -1454-1474-, cien años posterior a los combates de animales relatados en territorio musulmán, juegos de correr toros tenían lugar en reinos cristianos. Pero, en realidad, la presencia de las luchas de toros como espectáculo y juego popular en el reino de Castilla son muy anteriores a los relatos musulmanes, pues el Código de la Siete Partidas de Alfonso X (1252-1284) y Fernando IV (1295-1312) los menciona: en la Partida 1, ley 57, título 1, prohíbe a los prelados su asistencia a estos espectáculos y en la Partida 7, la ley 4, coloca entre los “infamados” a los que lidian con las fieras por dinero. Por tanto, en la segunda mitad del siglo XIII están desarrollados los juegos populares y espectáculos con toros en los reinos cristianos e incluso existen profesionales, mucho antes del acontecimiento de 1351 presenciado por Ibn al-Jatib en la corte maríní y citado por Rachel Arié.

Observamos un cierto paralelismo entre reyes cristianos y reyes musulmanes en lo que se refiere a costumbres “deportivas”. Si Muhammad V intervenía en luchas de fieras, también, por esas fechas, del rey de Castilla Enrique III (1390-1406) sabemos que también gustaba de

ello; sobre los festejos de recibimiento al rey en Sevilla tras el cerco de Gijón, dice del rey la Crónica de Pedro Nino¹³:

E algunos corrían toros, en los cuales no fue ninguno que tanto se esmerase con ellos, así a pie como a caballo, esperándolos, poniéndose a gran peligro con ellos, e haciendo golpes de espada tales, que todos eran maravillados

El paralelismo entre reyes y culturas se extiende a los torneos y justas. Muhammad V, desde adolescente, participaba en estos juegos de armas y los granadinos destacaron en los torneos en campo cerrado.¹⁴ Puede haber existido una permeabilidad de formas mutua, aunque, quizás como excepción, una modalidad caracterizada por ágiles evoluciones en espacio circular cerrado, característica de los musulmanes de Egipto, Siria e Irak no se practicó por los magrebíes ni por los musulmanes españoles.¹⁵

Las fuentes permiten reconstruir bien el escenario de las justas y torneos granadinos y de otros juegos de armas practicados en Granada; se celebraban en plazas públicas y destacaban especialmente tres lugares: la plaza de Bab al-Ramla junto al río Darro (“Bibrambla”); la de Bab al-Tawwabin (“Bibataubin”, “Puerta de ladrilleros”, hoy Carrera de la Virgen) y la explanada de la Tabla de la misma Alhambra, cerca de la Torre de los Siete Suelos.¹⁶

Éste último escenario parece ser el recogido en pintura sobre un panel de madera conservado en el museo de la Alhambra y encontrado en 1863 en uno de los pasillos que dan al Patio de los Leones. El fondo del panel representa la fachada sur de la Alhambra, desde la Puerta de la Justicia hasta la Torre de Siete Suelos.

En la escena se enfrentan dos caballeros cristianos, por la vestimenta de cota de maya (79).¹⁷ Se ha interpretado que refleja un duelo real de 1414 -en el que el sultán granadino se ofreció como mediador-.¹⁸ Se sabe de otros duelos entre caballeros cristianos en suelo granadino, y entre castellanos y granadinos en los últimos avatares de la Reconquista, aunque algunos pueden ser relatos imaginativos de la literatura española del XVI, por ejemplo de Ginés Pérez de Hita.¹⁹

Un bello y detallado relato del juego de cañas nos ofrece Munzër, celebrado muy posiblemente en el mismo escenario –entre la Puerta de la Justicia y la Torre de los Siete Suelos- representado en el panel descubierto en 1863 y del que hemos hablado. Ocurrió dos años después de conquistada la ciudad, el 26 de octubre de 1494, víspera de la fiesta de San Simón y San Judas.²⁰ El gobernador de Granada –conde de Tendilla- escogió a cien caballeros:

... en cierta explanada de más de ciento treinta pasos de longitud que hay en la Alhambra destinada a este género de ejercicios. Divididos en dos cuadrillas comenzaron los unos a acometer a los contrarios con largas cañas,²¹ agudas como lanzas; otros, simulando una huida, cubriéndose la espalda con adargas y broqueles, persiguiendo a otros a su vez, y todos ellos montados a la jineta en corceles tan vivos, tan veloces, tan dóciles al freno, que no creo que tengan rival. El juego es bastante peligroso, pero con este simulacro de batalla acostúmbrense los caballeros a no temer las lanzas de veras en la verdadera guerra. Después con cañas más cortas a modo de flechas, y a todo correr de los caballos, hicieron tiros tan certeros como si las dispararan con ballesta o con bombardas. Nunca vi tan bizarro espectáculo.²²

También tenemos noticia de que el juego de cañas se practicaba con entusiasmo en Jaén por los andaluces, en el día de San Juan.²³

Algunos datos sugieren que el juego de cañas era bastante emblemático de los nazaríes, aunque no exclusivo: ante el soberano castellano Juan II (1405-1454) una embajada granadina tuvo gran éxito en una demostración del juego de cañas²⁴, y entre los regalos que Muhammad VIII hacía a Alfonso V de Aragón -conocidos por una carta de 1418-, había un valioso equipo de juego de cañas.²⁵

J. Samsó²⁶, historiador de la ciencia de al-Ándalus recoge, dentro del acervo científico de influencia oriental, cinco libros nazaries sobre “hipología”, que confirman la importancia de la equitación entre los granadinos. Los libros²⁷ tratan cuestiones biológicas, arte y aprendizaje de la equitación, torneos y armas de caballeros. Tres de ellos están dedicados a los monarcas nazaries Muhammad I (“Al-Ahmar”) y Muhammad V.

II) Juegos en los reinos cristianos

Parece observarse que los juegos medievales son inseparables de la fiesta religiosa y política, en la que con frecuencia participa, o se hace participar a todo el pueblo –lo cual, no deja de tener fuerte significado e importancia política. Religión, política, banquetes, juegos, con la participación de todo el pueblo, formaría un conjunto casi inseparable, que Huizinga llamaría “juego” o “esfera del juego” y que se caracteriza por romper con la vida corriente, no ser la vida corriente.

Recogeremos los juegos relatados en la Crónica Miguel Lucas de Iranzo²⁸ incluida en el *Memorial histórico español*, que aporta información interesante sobre nuestro tema de juegos medievales de mediados del siglo XV. Narra los acontecimientos de la boda del Condestable - máximo jefe militar- de Enrique IV de Castilla, y del nacimiento y bautizo de su primera hija.²⁹

Después de la misa del desposorio regresan a la posada del Condestable. Se comienzan a celebrar los festejos; banquetes, bailes, mimos, juegos de cañas y suelta de toros forman parte del programa de las bodas. En los juegos de cañas intervienen hasta cuatrocientos hombres divididos en dos bandos que se enfrentan a modo de batalla:

El Comendador de Montizón (hermano del Condestable) de un cabo con fasta dozientos cavalleros christianos, y de la otra parte el asistente Fernando de Villafañe con otros dozientos cavalleros moriscos con barbas postizas y tiznadas, con muchas trompetas y atavales y añafiles, con muchas antorchas y faraones, andovieron corriendo y dando gritos por todas las calles, y vinieron delante de la posada del señor Condestable, estando el con otros muchos cavalleros alto en la torre de ella mirando, y allí escaramuzando un rato y faziendo muchos juegos de guerra. Y esto fecho descavalgaron y entraron en palacio do tantas serian las gentes y las danzas, y corros y bayles y juegos y momos y personages y de tantas maneras, que no se daban lugar unos a otros, y todos andaban como locos de plazer. Los cuales plazer, alegrías, corros y juegos duraron por ocho días continuos o más³⁰

Los recién casados asisten a vísperas al caer la tarde en otra Iglesia y a los pobres y vecinos de la ciudad se les reparten ricos y abundantes alimentos.³¹ Las campanas llenan de alegría y estruendo la ciudad durante todo el día y durante toda la noche.³²

En 1465 la condesa da a luz y el acontecimiento se celebra durante diez días:

ca como nació, luego tocaron las trompetas y atavales a á la hora, como se supiere por toda la ciudad así se alteraron grandes y chicos de una alegría tan grande que todos los ministriles y otras personas desampararon sus oficios, y casas y tiendas, hombres y mugeres, se travaron en coro, asimismo cavalleros y escuderos, regidores y jurados, letrados, licenciados y bachilleres en cuerpos, sin mantos con muchos panderos y gritas; y así vinieron a su posada y anduvieron por todas las calles faziendo grandes alegrías.³³

Después de comer, el condestable, montado a la jineta con traje morisco de seda de muchos colores y acompañado de sus hermanos y cuatrocientos hombres a caballo, va a la plaza mayor y allí se hicieron de nuevo juegos de cañas; mientras, las mujeres iban a saludar a la señora.

La condesa había dado a luz un lunes, y al domingo siguiente “allegando plazer a plazer y fiestas a fiestas”, se soltaron seis novillos³⁴. Acudió gente de toda la comarca y, el Condestable y la nobleza, incluidas “dueñas y doncellas” lo presencian desde los “miradores de la posada del Obispo”:

los cuales toros fueron tales y tan bravos que nunca hombres mejores los vieron, tanto que alcanzaron y trompicaron con los cuernos quinze o veinte personas; pero plugo a nuestro Señor que ninguno no peligró, ni murio. Demás de ésto, como en las gradas del pilar estuviere mucha gente, cuando el toro venía por allí, por fuir cayan muchos en el dicho pilar, y el toro en pos de ellos, que era el mayor plazer del mundo mirallo³⁵

Esa noche se ofreció un banquete para los hidalgos. La celebración del bautizo tiene lugar a los ocho días en la catedral adornada con todo su esplendor; y la crónica nos ofrece, con este motivo, una sucinta pero emocionante descripción de juegos con animales, consistente en la suelta de dos osos que serán guiados por caballeros y por la multitud hacia el palacio del Condestable:

y en tanto que ella se bautizó estaban en la Cruz cerca del castillo nuevo muchos cavalleros y escuderos vestidos de hábitos de monteros, e mas de dos mil o tres mil hombres con muchos canes corriendo dos osos por aquellas peñas abajo, y así vinieron por toda la ciudad fasta la posada de dicho Señor tañiendo muchas vocinas... a todos... fue mandado dar colación de muchos confites y conservas de mui finos vinos a la noche³⁶

III) La explicación de los juegos medievales

Proponemos para una mejor explicación y comprensión de los juegos medievales cuatro teorías de autores, todos ellos funcionalistas excepto R. C. Bell -que situamos entre los difusionistas-.

Las explicaciones más características en historia son funcionalismos de índole socio-económica; esta tarea la depositamos en Fossier, autor especialista de Edad Media; en Huizinga, nos parece encontrar un claro y particular funcionalismo “cultural”, absolutamente separado de los funcionalismos socioeconómicos y en los autores M. Avedon y Sutton-Smith, que se declaran expresamente funcionalistas, se aporta una visión netamente psicológica que suele estar ausente de las explicaciones históricas del juego. Quisiéramos destacar la absoluta diferencia entre ellas y su complementariedad para una comprensión que se acerque algo más a la compleja realidad del significado de los juegos.

A) Funcionalismo socioeconómico de Fossier

Sobre los aspectos internos de la vida de las personas de la Edad Media Bueno Domínguez³⁷ expresaba su convicción de semejanza con el hombre actual

Pensaba, y hoy sigo pensando, que las personas, no fueron diferentes en sus formas de sentir y de percibir las sensaciones a las de hoy (...) Así, aspectos como la autoestima, el querer a uno mismo, el tener una actitud positiva ante la vida, la independencia y libertad, tan manejados en la actualidad, se valoran igual en la edad media

Es posible que, en esencia, seamos bastante parecidos los señores de la Edad Media y los actuales, pero también es cierto que el contexto social es bien diferente. Sigamos para explicarlo las ideas de Fossier³⁸:

Con un contenido viril y moral particularmente exaltado, incluso para la Iglesia, la caballería se convertía en símbolo de la actitud noble por excelencia. Esta sublimación tiene origen de clase, más reforzada en el siglo XV que en el XIII. El género de vida del caballero y sus reacciones no pueden ser como las del vulgo. Entre las causas de la aparición de esta mentalidad destaca la consolidación de la aristocracia dominante, que desea distinguirse de los plebeyos. En un momento en que la base territorial de la nobleza empieza a tambalearse debido a la disolución de los dominios, la expansión demográfica y el despertar campesino (es decir, a finales del siglo XI en los países más avanzados), la aristocracia se aficiona, cada vez más, al oficio de las armas, símbolo de su superioridad, tipo de actividad específica del ocioso.

El prestigio de las armas fue creciente. Desde el siglo IX se crean pequeños ejércitos por la imposibilidad de convocar, conducir y equipar a campesinos.

La caballería pesada se convierte en el arma decisiva y también en el arma de los ricos: armamento y caballo podían equivaler a la renta de 150 hectáreas a principios del siglo XII y a la de 500 hectáreas a finales del XIII. El costo de la investidura podía ser considerable e incluso el resultado del torneo se traduce en ganancias o pérdidas directas

Muchos caballeros endeudados por su propia investidura, no pudieron hacer gala de su propia dignidad, y tuvieron que vivir de rescates pagados por sus adversarios capturados en torneo o combate, llegando a obtener el reembolso de su montura “afligida” (restauratio eorum, o restour).

La dedicación al entrenamiento militar ha justificado a lo largo de la historia muchas formas deportivas. Así ocurre con los torneos medievales e incluso con la caza o el acoso de fieras:

Al perfeccionarse el combate (lanza sujeta a lo largo del cuerpo, arzón y perilla, estribos) no basta con ser rico para comprar un yelmo, una cota y uno o dos caballos de guerra. Hay que dedicarse por completo a la preparación. Son indispensables la caza, abundante comida y todos los deportes, así como los torneos, contra los que Inocencio II clama en vano. En ellos se libran furiosos combates en grupo con armas reales, con heridos, cautivos y muertos, una brutal costumbre, cuyo origen desconocemos, como no sea esa especie de “fantasía” de los guerreros germanos del siglo VIII

La Iglesia intervendrá sacralizando la caballería. Ciertamente el rito de investidura y el propio oficio de las armas eran profanos en su origen, pero con esta intervención, que tiene diversas manifestaciones, se crea un orden de gentes de armas, del mismo modo que existía un orden de clérigos. En 1050 en Maguncia, la investidura era precedida de una velada piadosa. En el siglo XI se generaliza la bendición de las armas. En el ritual un clérigo entrega las armas al caballero.

Lo más importante es el juramento del caballero: al consagrar su espada jura que solo la utilizará en defensa de la justicia. El desarrollo de las instituciones de paz con el juramento impuesto a los nobles fue el principal instrumento de la Iglesia.

Por último, la caballería al ser sacralizada por la Iglesia, se convierte en una mentalidad después de ser un modo de vida. El caballero tiene que obedecer a un código de honor en el que es tan importante el servicio de las armas como el servicio a las damas. Animado por el espíritu cortés combina la valentía en el combate, una fe ardiente y una devoción absoluta a las personas a las que ha decidido servir. Dado que no todos reúnen estas cualidades, la realidad debe tolerar caballeros perezosos, malvados o descorteses. No todos pueden ser San Luis, es más fácil encontrar caballeros como Ricardo Corazón de León

Los jóvenes nobles son adiestrados juntos en el manejo de las armas. No se identifican con los plebeyos, que no pueden compartir sus hazañas, ni tampoco con los clérigos. Su camaradería se torna en agresividad contra los que ocupaban los puestos cuando se retrasa el cumplimiento de sus reivindicaciones y la satisfacción de su afán de poder

Fueron muchos los que por no seguir siendo escuderos, simples “donceles” con 20 años cumplidos, y permanecer bajo la autoridad de su padre o su hermano, que apenas les daba oportunidad de divertirse, ir a los torneos, o sencillamente, hacer fortuna, partieron en su busca por los caminos o a Siria.

Conviene anotar que del protagonismo de las fuentes literarias, dice Werner Rösener³⁹, quedan relegados los campesinos, tanto en los reinos cristianos como en Al-Andalus. En poblados y aldeas, al contrario que en las ciudades, lo individual queda supeditado a lo colectivo: “El campesino carece de historia (...) El campesino es el hombre eterno al margen de las culturas, que radican en las ciudades” de Spengler 1922 “La decadencia de Occidente”.

B) El difusionismo de R. C. Bell

R. C. Bell⁴⁰, en una teoría ecléctica e histórica del juego, insiste en la alegría como característica primordial, hasta el punto de que su atractivo reside en el puro placer de entretenerse; y este placer intangible le distinguiría del deporte profesional, que procede de la transformación de algunos de estos juegos y en donde lo más importante –dice- es vencer. El deporte es, pues, para el autor, una transformación reciente y negativa de algunos de estos juegos.

Cita el “Libro de los juegos” de Alfonso X el Sabio, que dirigió un grupo de expertos que deberían plasmar el conocimiento de distintas áreas. Los juegos fueron incluidos entre los temas importantes junto con la historia, el derecho, la religión, la astronomía y la magia. Y ello nos da una idea de su importancia en la forma de vida del medievo:

Dios quiso dar a los hombres toda clase de alegrías en la vida, para que disfrutando de ellas, lograsen soportar mejor las penas y trabajos que pudieran sobrevenirles. Y los hombres buscaron muchas y muy diversas maneras para que esa alegría pudiesen haber cumplidamente.

Según R. C. Bell los juegos descritos en el libro de Alfonso X y practicados por los moriscos, databan del antiguo Egipto; los juegos de tablero estudiados en el manuscrito habrían viajado a través de casi medio mundo, con una historia de más de un milenio. El juego se nos muestra como un impulso universal sin fronteras culturales ni lingüísticas. Muchos juegos parecen ser comunes a los seres humanos de diversas partes del mundo.

En este “difusionismo” geográfico e histórico, las formas de los juegos habrían permanecido, aunque con diferencias que aportan interesante información de las culturas receptoras, a modo de espejo de cada civilización o cultura, sus aspectos simbólicos y políticos. De Demóstenes toma la siguiente sentencia en referencia a los juegos de los griegos: “nuestro carácter depende de estos nobles y honorables afanes”.

Bien patente queda en los relatos y explicaciones de Huizinga sobre los torneos en “El otoño de la Edad Media”⁴¹ el carácter irrepetible del hombre medieval occidental: pasión, orgullo, valor, deformación de la realidad, recargamiento barroco, sueño de heroísmo y de amor... Del mismo modo queda bien patente la permeabilidad y semejanza de las formas de los juegos que encontramos en al-Andalus y los reinos peninsulares en la Edad Media.

C) El funcionalismo cultural de Huizinga

Nada menos que el avance de las sociedades sería para Huizinga la función del juego, en base a la competitividad, principalmente de dos grupos opuestos, en todo tipo de cualidades y que se desarrollan en beneficio social e individual: el mundo avanzaría dirigido por la fuerza del juego, del “homo ludens”, que no se limita a lo necesario y que compite por el supremo motivo de mostrar su superioridad y ser honrado como superior.

Al analizar Huizinga las etapas de la historia universal y aplicar su teoría del “homo ludens” a la Edad Media⁴² dirá que esta época se nos presenta llena de juego; por una parte los juegos populares, que habían perdido su sentido religioso antiguo y eran ya “pura broma”. Por otra, los juegos de caballería, pomposos y señoriales, “juegos refinados de cortes de amor o cosa parecida”. Es cierto que la mayoría de las formas lúdicas ya no poseen una función cultural creadora, porque esta época había heredado del pasado las grandes formas culturales: la poesía, rito, doctrina, ciencia, política y guerra. Pero en el campo en que no se nutría de raíces antiguas, hubo sitio para la acción creadora del factor lúdico, surgiendo así, y gracias al “juego” a lo largo de los siglos medievales, la caballería, formas feudales, consagración de caballero, enfeudamiento, heráldica, órdenes de caballería, votos, gremios y mundo universitario.

En “El Otoño de la Edad Media” los torneos aparecen como un escenario artificial para dar cauce a los sentimientos de bravura y amor del caballero medieval, que no pueden expresarse en la monotonía de la vida corriente.

Junto a los funcionalismos socioeconómico y cultural, y a la teoría difusionista de los juegos, ya vistos, se nos ofrecen explicaciones funcionalistas psicológicas, más que posiblemente aplicables a los juegos de cualquier época y entre estas explicaciones podríamos destacar la teoría de “conflicto y enculturación” del juego de Sutton-Smith.

D) El funcionalismo de E. M. Avedon y B. Sutton-Smith

Avedon y Sutton-Smith⁴³ distinguen dos formas de juego, para las que el idioma inglés tiene términos específicos: “play” y “game”; el “play” es efímero e individual; el “game” exige una forma de oposición, aunque sea simple, incluso en los “games” individuales, y una cierta planificación y reglas.

Pero ya en el simple “play” se contendría una riqueza extraordinaria en cuanto a sus funciones de “preadaptación” y otorgaría al individuo “un incremento de poder combinatorial y de rango de posibles nuevas respuestas, y de esta manera “prepararía al jugador en general pero no en un camino específico”. Llega a definir al “play” como “ejercicio voluntario de los sistemas de control”.

Tal control voluntario implicaría formas de dominio (“mastery”), concretamente: anticipación de resultados, elección eficaz de conductas instrumentales, libertad con respecto a los controles sensoriales inmediatos, capacidad para sostener la dirección de la conducta sobre un número posible de respuestas, organización secuencial eficaz de la acción y habilidad en la movilización de los recursos. La función de los juegos consistiría, pues, en dotar al individuo con un perfeccionamiento en estas conductas. Todo ello implicaría como consecuencia la “nueva variación de las respuestas del propio sujeto sin tener en cuenta la variación de los estímulos”.

¿Qué aportaría el “game” al “play”? En realidad toda la esencia de las posibles aportaciones está básicamente, tal como lo expone el autor, en el “play”. Define “game” como “ejercicio de los sistemas voluntarios de control en los cuales hay una oposición entre fuerzas, determinadas por un procedimiento y reglas en orden a producir un desequilibrio en el resultado del desenlace.

Sugerimos que el juego “game” facilita una abundancia de juego “play”, lo hace quizás más complejo, rico y motivante. Avanza en la dirección en que ya apuntaba el “play”.

Este funcionalismo psicológico se complementa en Avedon y Sutton-Smith con otra idea fruto de investigación cultural: la existencia de múltiples correlaciones entre variables de los juegos que se realizan las sociedades y otras variables sociales ajenas a los juegos.

Existen sociedades sin juegos (competitivos) de estrategia. Se trata generalmente de grupos tropicales con patrones de subsistencia muy elementales, tecnología simple, escasa organización política, no estratificación en clases, comunidades homogéneas familiares, bajo estrés en la socialización de los niños –culturas no complejas en muchos órdenes-. Por ello, el juego “game” no es un imperativo biológico, sino un invento cultural, relacionado con el nivel de desarrollo:

los “games” no son acontecimientos biológicamente inevitables sino fenómenos multidimensionales, variados en el propósito cultural al que son aplicados y por ello susceptibles de muchos sistemas conceptuales de análisis

En todo tipo de sociedades observa la presencia de juegos competitivos físicos. Los juegos de azar o fortuna tienen mayor presencia en aquellas sociedades en las que son muchas las cuestiones importantes que han de ser dejadas al destino, pues no se encuentra modo de controlarlas y, por último, las sociedades desarrolladas se caracterizarían por la importancia de los juegos de estrategia.

Los autores denominan su teoría “juego, enculturación y conflicto” (“conflict enculturation game”), para insistir en sus conclusiones sobre dos clases de funciones del juego: la función psicogénica de reducción de tensión emocional de las personas ante los cometidos que se ven obligados a realizar socialmente y la función sociogénica de enculturación o aprendizaje cultural.

En resumen, ¿cuáles son las razones o las causas de la presencia atractivo de esos juegos de guerra o manejo de armas y acoso de fieras en la sociedad medieval?

Podemos dividir las causas o funciones en dos tipos: generales, que pueden satisfacer en buen grado cualquier tipo de juego; y específicas, que solo pueden satisfacer esas formas concretas de juegos de guerra y acoso de fieras.

Entre las causas generales de la presencia de estos juegos podemos incluir:

a) El haberse difundido entre culturas y ser formas de buscar la alegría y divertirse, lo cuál es suficiente y principal para Bell; b) que los juegos pueden mostrar la superioridad, apetencia esencial del “homo ludens”, suprema ley macrosociológica que defiende Huizinga, y que desarrollaría todo tipo de cualidades humanas y sociales haciendo avanzar a las sociedades; c) ser actividades útiles para el ejercicio voluntario de los sistemas de control (Avedon y Sutton-Smith)

Entre las causas más específicas podríamos incluir: d) ser un instrumento para adaptarse a las necesidades económicas y sociales concretas: preparación de la guerra y, sobre todo, pertenencia a la caballería (Fossier), e) ser formas de enculturación importante, ya que hay múltiples variables en ellos que correlacionan con otras variables sociales ajenas al juego (Avedon y Sutton-Smith), f) reducir la tensión emocional tratando en el juego lo que preocupa socialmente y seriamente (Avedon y Sutton-Smith).

¹ Gamal 'Abd Al-Karin: "Al-Ándalus en el "Mu'yam al-Buldan" de Yaqut"

² Confróntese Bellido, Juan Félix: *Cartas a Nazhum. Viaje a las entrañas de Al-Ándalus*. Sevilla 1999, p. 132.

³ Arié, Rachel: "Las diversiones en la España musulmana", en: Tuñón de Lara, Manuel (Dir.): *Historia de España*. Vol. III, págs. 308-322.

⁴ Muhammad V (1354-1391) formó un gobierno de intelectuales, entre ellos el polígrafo Ibn-al-Jatib y el poeta Ibn Zamrak.

⁵ Ibn al-Jatib, *al-Lamha al-badriyya fi l-dawla al-nasriyya*, El Cairo 1347, Beirut 1978. p. 77.

⁶ Al-Maqqarī al-Tilimsani: *Nafh al-tib min gusn al-Andalus al-ratib*, El Cairo, 10 tomos, 1367/ 1949; X, 30-36, 44-48.

⁷ Alfonso X: Cantigas profanas, N° 43: "O genete/ pois remete/ seu alfaraz corredor:/ estremece/ e esmorece/ o cotefe con pavor". Alaba a los cenetes, tribu guerrera del sur del Atlas de Marruecos, mercenarios caracterizados por su gran dominio ecuestre. Aunque ya estaban presentes en la península en tiempos de Alfonso VIII, tuvieron intervención muy especial con la venida de los benimerines o mariníes, tribu beréber que intervino en el reino nazarí a mediados del siglo XIII y que finalmente serán vencidos por Alfonso XI en 1340. La intención de la cantiga es ridiculizar a los "coteifes", caballeros sin preparación militar, de origen labriego, (cfr. 289-292)

⁸ Al-Maqqarī: *al-Lamha*. X, p.165.

⁹ La reproducción del original Cantiga N° 47 de Alfonso X "El Sabio" dice así: "Nen de lancar a tavlado/ pagado/ non soo, se Deus m'ampar,/ aqui, nen de bafordar;/ e andar de noute armado,/ sen grado/ o faco, e a roldar;/ ca máis me pago do mar/ que de seir cavaleiro; ca en foi já marinheiro/ e quero-mói-mais guardar/ do alacran, e tornar/ ao que me foi primeiro.

¹⁰ Al-Maqqarī: *al-Lamha*. VIII, p.46.

¹¹ Ibn al-Jatib: *al-Ihāta fi ta'rij Garnāta*, manuscritos de la Biblioteca de El Escorial núm. 1673, f° 441; Al-Maqqarī: *Nafh IX*, p.165-168, X, p.157.

¹² Al-Maqqarī: *al-Lamha*. X, p. 16; Al-Maqqarī al-Tilimsani: *Azhār al-riyād fi al-qadi Iyād*, 3 t., 1 El Cairo, 1358/1361-1939-1942. II, p. 106.

¹³ *Colección de Crónicas españolas*, ed. crítica de Juan de Mata Carriazo, 8 vols., 1940-1946. I. *El Victorial, Crónica de Don Pedro Nino, conde de Buelna por su alférez Gutierre Díez de Games*, partida 1, capítulo 7.

¹⁴ Ibn al-Jatib: ed. completa por M.'A. 'Inān, vol. I, El Cairo, 1375/1955; Ibn Luyūn: *Tratado de agricultura*, edición y trad. española por J. Eguaras, Granada, 1975.

¹⁵ Rachel Arié no encuentra ninguna referencia de esta forma de torneos en las fuentes musulmanas españolas: "ni siquiera Ibn Hudayl la menciona en su antología de veterinaria de los caballos, "Hilyat al-Fursan wa-si' ar sukkan al-Ándalus", de finales del siglo XIV.

¹⁶ Al-Andalus, Revista de las Escuelas de Estudios árabes de Madrid y Granada, Madrid-Granada, VII, 1492, 449-451; Nuddat al-'asr fi ajbār mulūk Banī Nasr aw taslīn Garnāta wa nuzūl al-Andalussiyyīn ilā l-Magrib, manuscrito árabe anónimo, traducido por C. Quirós en Larache en 1940: Fragmentos de la época sobre noticias de los Reyes nazaritas o capitulación de Granada y emigración de los andaluces a Marruecos, págs. 4-5.

¹⁷ Al-Maqqarī al-Tilimsani: *Azhār al-riyād fi al-qadi Iyād*, 3 t., 1 El Cairo, 1358/1361-1939-1942.

¹⁸ Arié: *Diversiones*, p.317.

¹⁹ Al-Nāsirī al-Salāwī, A., *al-Istiqsā bi-ajbār duwal al-Magrib al-aqsā*, 4 t., El Cairo, 1312/1894-1895.

²⁰ Münzer, J., "Viaje por España y Portugal (1494-1495), trad. esp. en *Boletín de la Real Academia de la Historia*, LXXXIV, Madrid, 1924, p. 108.

²¹ Al-Nubāhī (Ibn al.Hassan): *Kitāb al-Marqaba al-'ulyā*. El Cairo, 1947.

²² Al-Nubāhī: *Nuzhat al-basāir wa-l-absar*, manuscrito de El Escorial, núm.1653.

²³ *Colección de Crónicas españolas*, ed. crítica de Juan de Mata Carriazo, 8 vols., 1940-1946. I. *El Victorial, Crónica de Don Pedro Nino, conde de Buelna por su alférez Gutierre Díez de Games*. III. *Hechos del Condestable Miguel Lucas de Iranzo (crónica del siglo XV)*, p. 65.

²⁴ Baeza, Hernando de: "Las cosas que pasaron entre los reyes de Granada desde el tiempo del rey don Juan de Castilla, segundo de este nombre hasta que los Católicos Reyes ganaron el reyno de Granada", en *Relaciones de algunos sucesos de los últimos tiempos del reino de Granada*. Sociedad de Bibliófilos españoles, Madrid, 1868, p. 4.

²⁵ Archivo de la Corona de Aragón, Barcelona (ACA), Registros de Cancillería (siglos XIV y XV) núm. 95, Reg. 266, f° 3.

²⁶ Samsó, J: *Las ciencias de los antiguos en al-Ándalus*. Madrid, 1992, 430-433.

²⁷ Los cinco tratados de hipología son los siguientes: 1. De Muhammad ibn Ridwan ibn Arqam al-Numayri (muere en 1259) y está dedicado a Muhammad I. No se conserva. 2. Compilado hacia 1369-1390 por Abu Muhammad 'Abad Allah Ibn Yuzayy. Dedicado a Muhammad V y del que disponemos en la actualidad. El 3º y 4º, elaborados por Ibn Hudayl, con la intención de “convencer a los granadinos de que se dediquen a organizar una caballería digna de sus antepasados”. 5. Del mismo autor y treinta años posterior, con el título de “Hilyat alfursan wa-sicar al-suyan” (“Gala de caballeros y blasón de paladines”). Está dedicado a Muhammad V en 1392, con el objeto de “componer, pulir, cesar y cribar este libro sobre guerra y torneo, armas y caballos, las buenas cualidades que poseen o los defectos que los hacen rechazables, más todo lo que con la equitación viene trabado, y normas de aprender la jineta con todo lo que esto puede precisarse”

²⁸ Academia de la Historia: “Relación de los fechos del mui magnifico é mas virtuoso señor el señor don Miguel Lucas, mui digno Condestable de Castilla”, en *Memorial histórico español*, Vol. VIII. Madrid 1855.

²⁹ Confróntese Blanco González, Bernardo: *Del cortesano al discreto. Examen de una decadencia*. Madrid 1962, p. 348; el autor expresa su asombro por “la importancia concedida a los aspectos “decorativos” de la vida: vestidos, trajes, fiestas, ceremonias religiosas como tales”, en donde incluso lo militar “tiene más de juguete y de escarceo, que de cosa seria”.

³⁰ Academia: Relación, p.263.

³¹ Academia: Relación, p.50.

³² Academia: Relación, p.263.

³³ Academia: Relación, p.262.

³⁴ Blanco: *Cortesano*, p.264; sugiere la ausencia de toreros profesionales y un carácter de los juegos más semejante a los “encierros” que a las corridas de toros actuales.

³⁵ Academia: Relación, p.264.

³⁶ Academia: Relación, p.266.

³⁷ María Luisa Bueno Domínguez: *Pasiones, júbilos y lamentos en la Edad Media*. Madrid 1995, p 19-20.

³⁸ Robert Fossier: *La sociedad medieval*, 1996, 304-306.

³⁹ Werner Rösener: *Los campesinos en la Edad Media*, Barcelona, 1985.

⁴⁰ Bell, R.C. “Introducción”, en Grundfeld, Frederich V.: *Juegos de todo el mundo*. Madrid 1978, 9-15.

⁴¹ Huizinga: *El otoño de la Edad Media*. Madrid 1945, 118-125.

⁴² Huizinga: *Homo ludens*. Madrid 1984, p.213.

⁴³ Avedon, E. M. y Sutton-Smith, B.: “The Function of Games”, en: Avedon, Elliott M. y Sutton-Smith, B (eds.): *The Study of the Games*. Nueva York 1971.