

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ACTIVIDAD FÍSICA Y DEL DEPORTE



TESIS DOCTORAL

Presentado por:

MANUEL HERNÁNDEZ VÁZQUEZ

Madrid, febrero de 2004

DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA DE ORGANIZACIÓN,
ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS Y ESTADÍSTICA

ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INDUSTRIALES

ESTUDIO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO DEPORTIVO EN ESPAÑA
DESDE SUS PRIMEROS TESTIMONIOS GRÁFICOS HASTA LA EDAD MODERNA

MANUEL HERNÁNDEZ VÁZQUEZ

Licenciado en Educación Física

Directores de tesis:

Dr. D. JUAN MAYNAR MARIÑO
Dr. D. FLORENCIO VICENTE CASTRO

Año 2000

DEDICATORIA

A MATILDE, por su ayuda y sacrificio de estos años que hicieron posible la tranquilidad y el sosiego necesario para poder culminar con éxito el trabajo de mi investigación.

A mis hijas, ELENA y MARÍA que han sabido afrontar y superar con valentía y tesón los retos de la vida a pesar de sus dificultades.

A todas aquellas personas que a lo largo de mi vida me han ayudado y me han honrado con su amistad.

AGRADECIMIENTOS

A todos los docentes que han hecho vocación de su trabajo profesional, al estar convencidos, de que el saber y el conocimiento son los pilares de la prosperidad de los pueblos, y en particular a los pioneros del Juego Deportivo, que con su esfuerzo nos marcaron el camino para conseguir el reconocimiento de nuestra disciplina en todos los ámbitos sociales y culturales de nuestro país.

ÍNDICE	Páginas
CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN: LA ANTROPOLOGÍA CULTURAL	1
1.1. LA ANTROPOLOGÍA COMO CIENCIA	1-8
1.2. CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DE LA CULTURA	8-9
1.2.1. EVOLUCIONISMO CULTURAL	9-10
1.2.2. EL DIFUSIONISMO	10
1.2.3. FUNCIONALISMO Y ESTRUCTURALISMO	10-13
1.2.4. EL MATERIALISMO CULTURAL	13-19
1.3. CARACTERÍSTICAS DE LA CULTURA	19-22
NOTAS: ANTROPOLOGÍA CULTURAL	23-26
1.4. CONCEPTO DEL OCIO	27
1.4.1. EL OCIO A TRAVÉS DE LA HISTORIA	27-37
1.4.2. EL OCIO COMO PRÁCTICA DEL TIEMPO LIBRE	37-48
1.4.3. LA RECREACIÓN	48-51
1.4.4. CONCLUSIONES	51-58
NOTAS: EL OCIO Y EL TIEMPO LIBRE	59-61
1.5. CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO	62
1.5.1. EL JUEGO Y SU DEFINICIÓN	62-69
1.5.2. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO	70-84
1.5.3. CONCLUSIONES	84-90
NOTAS: EL JUEGO	91-94
1.6. EL JUEGO DEPORTIVO	95
1.6.1. EL JUEGO DEPORTIVO Y SU DEFINICIÓN	95-104
1.6.2. EL JUEGO DEPORTIVO Y SU CLASIFICACIÓN	104-115
1.6.3. CONCLUSIONES	115-123
NOTAS: EL JUEGO DEPORTIVO	124-127
CAPÍTULO 2. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA Y EDAD ANTIGUA	128
2.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA	130-131
2.2. ENFOQUE ARQUEOLÓGICO EN EL ESTUDIO DEL DEPORTE	131
2.2.1. EL JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO	132-135
2.2.2. LA DANZA	136
2.3. ENFOQUE ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO DEPORTIVO	137
2.3.1. BANDAS DE NIVEL I	137-138
2.3.2. BANDAS DE NIVEL II	138-139
2.3.3. BANDAS DE NIVEL III	139-140
2.3.4. BANDAS DE NIVEL IV	141
2.3.5. BANDAS DE NIVEL V	141-142

2.4. LOS PUEBLOS DE LA PENÍNSULA IBÉRICA	143
2.4.1. LAS CULTURAS PREHISTÓRICAS EN LA PENÍNSULA IBERICA	144
2.5. ETAPA DE LAS COLONIZACIONES HISTÓRICAS	145
2.5.1. COLONIZACIONES HISTÓRICAS	145
2.5.2. TARTESSOS	146
2.5.3. IBEROS	146
2.5.4. CELTAS	147
2.5.5. PUEBLOS DE LA MESETA Y FRANJA CANTÁBRICA	147
2.6. PRÁCTICAS DEPORTIVAS DE LOS PUEBLOS IBÉRICOS	147
2.6.1. COSTUMBRES ENTRE LOS PUEBLOS DEL NORTE	147
2.6.2. DESCRIPCIÓN DE LAS BALEARES Y SUS GENTES	148
2.6.3. LA FORMA DE COMBATIR DE LOS LUSITANOS	148-149
2.6.4. LOS CABALLOS DEL NORTE DE HISPANIA	149
2.6.5. ARMAS Y GUERRAS ENTRE LOS CELTÍBEROS	149
2.6.6. SOBRE LA DANZA	149-150
2.6.7. SOBRE LA TAUROMAQUIA Y EL CULTO AL TORO	150-152
2.7. CONCLUSIONES	152
2.7.1. SECULARIZACIÓN	152
2.7.2. BUROCRACIA	152
2.7.3. IDENTIDAD SOCIAL	153
2.7.4. ALEJAMIENTO SOCIAL	153
2.7.5. ESPECIALIZACIÓN	153
2.7.6. EQUIPO	153
2.7.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO	153
2.7.8. CUANTIFICACIÓN	154
2.8. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PRIMITIVAS	155
2.8.1. LOS BABILONIOS	156
2.8.2. LOS HITITAS	156
2.8.3. LOS EGIPCIOS	156-158
2.8.4. LOS CRETENSES	159
2.8.5. LOS ETRUSCOS	160
2.9. CONCLUSIONES	161
2.9.1. SECULARIZACIÓN	161
2.9.2. BUROCRACIA	161
2.9.3. IDENTIDAD SOCIAL	161
2.9.4. ALEJAMIENTO SOCIAL	161-162
2.9.5. ESPECIALIZACIÓN	162
2.9.6. EQUIPO	162
2.9.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO	162
2.9.8. CUANTIFICACIÓN	162
NOTAS: EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA Y EDAD ANTIGUA	163-165

CAPÍTULO 3. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PLENAS: GRECIA	167
3.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ANTIGUA GRECIA	167-170
3.1.1. LOS PROGRAMAS	170-121
3.1.2. ESPECIALISTAS	172-173
3.1.3. ASOCIACIONES DEPORTIVAS	173
3.1.4. INSTALACIONES DEPORTIVAS	173-174
3.1.5. LOS JUEGOS Y LOS DEPORTES	174-176
3.1.6. EL DEPORTE EN ESPARTA	176-177
3.1.7. LOS JUEGOS OLÍMPICOS	177-180
3.2. CONCLUSIONES	180
3.2.1. SECULARIZACIÓN	180
3.2.2. BUROCRACIA	180
3.2.3. IDENTIDAD SOCIAL	181
3.2.4. ALEJAMIENTO SOCIAL	181-182
3.2.5. ESPECIALIZACIÓN	182
3.2.6. EQUIPO	182-183
3.2.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO	183
3.2.8. CUANTIFICACIÓN	183
3.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PLENAS: ROMA	184
3.3.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ANTIGUA ROMA	185-186
3.3.2. PROGRAMAS	186
3.3.3. ESPECIALISTAS	186-187
3.3.4. ESTRUCTURA	187
3.3.5. INSTALACIONES	188-190
3.3.6. JUEGOS, COMPETICIONES Y ESPECTÁCULOS	190-196
3.3.7. LA DANZA	196-197
3.3.8. LA PELOTA	197-198
3.4. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA HISPANIA ROMANA	198-201
3.4.1. LA CAZA	202-203
3.4.2. PANCRACIO Y PUGILATO	203
3.4.3. JUEGOS CIRCENSES	203-205
3.4.4. JUEGOS GLADIATORIOS	205-206
3.4.5. INSTALACIONES DEPORTIVAS EN LA HISPANIA ROMANA	207
3.5. CONCLUSIONES	207
3.5.1. SECULARIZACIÓN	207
3.5.2. BUROCRACIA	207-208
3.5.3. IDENTIDAD SOCIAL	208
3.5.4. ALEJAMIENTO SOCIAL	208-209
3.5.5. ESPECIALIZACIÓN	209
3.5.6. EQUIPO	209
3.5.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO	209-210
3.5.8. CUANTIFICACIÓN	210

NOTAS: EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PRIMITIVAS: GRECIA Y ROMA	211-215
CAPÍTULO 4. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MEDIA. RESUMEN HISTÓRICO	217
4.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MEDIA	219-222
4.1.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO ITALIANO	222-225
4.1.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO FRANCÉS	225-228
4.1.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO ALEMÁN	228-233
4.1.4. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO INGLÉS	233-235
4.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MEDIEVAL	236
4.2.1. ISIDORO DE SEVILLA	237-243
4.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MUSULMANA	244-245
4.3.1. LA CAZA	245-246
4.3.2. EL POLO	246
4.3.3. LA DANZA	247
4.3.4. LOS BAÑOS	247-248
4.3.5. LA TABLA	249
4.3.6. LOS RETOS	249-250
4.3.6. LOS JUEGOS MORISCOS	251-252
NOTAS: LA EUROPA MEDIEVAL Y LA ESPAÑA MUSULMANA	253-257
4.4. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA CRISTIANA	259
4.4.1. ALFONSO X EL SABIO	259-260
4.4.2. EL CABALLERO MEDIEVAL	260-265
4.4.3. EL TORNEO	265-271
4.4.4. EL BAÑO	272-273
4.4.5. LA CAZA	273-280
4.4.6. LA PELOTA	280-284
4.4.7. LOS TOROS	284-287
4.4.8. LA DANZA	288-291
4.4.9. EL JUGLARISMO	291-292
4.5. CONCLUSIONES	293-298
4.5.1. SECULARIZACIÓN	298-299
4.5.2. BUROCRACIA	299
4.5.3. IDENTIDAD SOCIAL	299-300
4.5.4. ALEJAMIENTO SOCIAL	300
4.5.5. ESPECIALIZACIÓN	300-301
4.5.6. EQUIPO	301
4.5.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO	302
4.5.8. CUANTIFICACIÓN	302
NOTAS: EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MEDIEVAL	303-307

CAPÍTULO 5. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA	309
5.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (SIGLOS XVI Y XVII)	311-314
5.1.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO ITALIANO	314-323
5.1.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO FRANCÉS	323-328
5.1.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO INGLÉS	328-331
5.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN ESPAÑA (SIGLOS XVI Y XVII)	332-334
5.2.1. LEYES SOBRE EL JUEGO DEPORTIVO	334-338
5.2.2. ÍÑIGO LÓPEZ DE LOYOLA	338-339
5.2.3. JUAN LUIS VIVES	339-341
5.2.4. CRISTÓBAL MÉNDEZ	341-344
5.2.5. AUTORES BARROCOS :	344
PEDRO DE COVARRUBIAS	344-345
FRANCISCO ALCOCER	345
FRANCISCO LUQUE FAJARDO	345-346
FRAY ALONSO REMÓN	346-347
PEDRO DE GUZMÁN	347-348
SEBASTIAN DE COVARRUBIAS	348-349
JUAN DE MARIANA	349-352
5.2.6. RODRIGO CARO	352-360
5.3. ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN LA EDAD MODERNA ESPAÑA, SIGLOS XVI Y XVII	360-361
5.3.1. TORNEOS, ESCARAMUZAS Y ADARGAS	362-363
JUEGOS DE CAÑAS	363-365
LA CABALGADA	365-366
5.3.2. LOS TOROS	366-370
5.3.3. LA CAZA	371-372
5.3.4. LOS JUEGOS DE PELOTA	372-375
5.3.5. EL BAILE Y LA DANZA	375-379
5.3.6. LA FIESTA	379-382
5.3.7. EL BAÑO	382-383
5.4. CONCLUSIONES	383-390
5.4.1. SECULARIZACIÓN	390-391
5.4.2. BUROCRACIA	391
5.4.3. IDENTIDAD SOCIAL	391-392
5.4.4. ALEJAMIENTO SOCIAL	392
5.4.5. ESPECIALIZACIÓN	392-393
5.4.6. EQUIPO	393-394
5.4.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO	394
5.4.8. CUANTIFICACIÓN	394
NOTAS: EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA ESPAÑA, SIGLOS XVI Y XVII	395-402

CAPÍTULO 6. EL SIGLO XVIII Y EL MOVIMIENTO ILUSTRADO	403
6.1. EL SIGLO DE LAS LUCES	403-409
6.2. LA ILUSTRACIÓN ESPAÑOLA	410
6.2.1. GREGORIO MAYANS Y SISCAR	410-411
6.2.2. PABLO DE OLAVIDE	411-416
6.2.3. GASPAR MELCHOR DE JOVELLANOS	416-430
6.2.4. FRANCISCO DE GOYA Y LUCIENTES	430-439
6.2.5. JOSÉ MARÍA BLANCO WHITE	439-442
6.2.6. FRANCISCO AMORÓS	442-443
6.3. ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN EL SIGLO XVIII	443
6.3.1. LOS TOROS	443-448
6.3.2. EL JUEGO DE PELOTA	448-454
6.3.3. LOS BOLOS	454-456
6.3.4. LA CAZA	457-458
6.3.5. LA DANZA	458-460
6.4. CONCLUSIONES	460-466
6.4.1. SECULARIZACIÓN	466
6.4.2. BUROCRACIA	466
6.4.3. IDENTIDAD SOCIAL	466-467
6.4.4. ALEJAMIENTO SOCIAL	467
6.4.5. ESPECIALIZACIÓN	467
6.4.6. EQUIPO	467
6.4.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO	467
6.4.8. CUANTIFICACIÓN	468
NOTAS: EL JUEGO DEPORTIVO EN EL SIGLO XVIII	469-476
7. CONCLUSIONES FINALES	477
7.1. EL JUEGO DEPORTIVO	477-478
7.2. JUEGOS MÁS PRACTICADOS EN LA PENÍNSULA IBÉRICA	479
7.2.1. EL JUEGO DEPORTIVO ENTRE LOS PUEBLOS DE LA PENÍNSULA ANTES DE LA ROMANIZACIÓN	479
7.2.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA HISPANIA ROMANA	479-480
7.2.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MEDIEVAL (ALTA EDAD MEDIA)	480-481
7.2.4. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MUSULMANA	481-482
7.2.5. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA CRISTIANA	482-483
7.2.6. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (S. XVI Y XVII)	483-485
7.2.7. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (S. XVIII)	485-486
7.3. ANÁLISIS DEL JUEGO DEPORTIVO	487
7.3.1. SECULARIZACIÓN	487
7.3.2. BUROCRACIA	487-488
7.3.3. IDENTIDAD SOCIAL	488-489
7.3.4. ALEJAMIENTO SOCIAL	489
7.3.5. ESPECIALIZACIÓN	489-490

7.3.6. EQUIPO	490-492
7.3.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO	492-493
7.3.8. CUANTIFICACIÓN	493
7.4. CUADROS HISTÓRICOS SOBRE EL JUEGO DEPORTIVO	494
7.4.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA	494
7.4.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PRIMITIVAS	495
7.4.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN GRECIA	496
7.4.4. EL JUEGO DEPORTIVO EN ROMA	497
7.4.5. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MEDIEVAL	498
7.4.6. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (S. XVI Y XVII)	499
7.4.7. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (S. XVIII)	500
7.5. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURA	501
7.5.1. EDAD ANTIGUA	501
7.5.2. EDAD MEDIA	502-503
7.5.3. EDAD MODERNA	503
7.5.4. MONOGRÁFICOS	504
ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO	503-508
ÍNDICE DE REVISTAS	509-510
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	511-520

RESUMEN DE LA TESIS

La presente investigación se ha basado metodológicamente en la recogida de bibliografía y documentación gráfica relacionada en algunos de sus aspectos con el juego deportivo. El conjunto de las fuentes consultadas, tanto escritas como gráficas, nos han permitido el estudio de lo que ha sido el juego deportivo en nuestro país. En concreto, mediante el estudio de la documentación revisada se ha pretendido:

- Conocer la evolución del juego deportivo, incidiendo en que es una manifestación cultural creada por el hombre que se adapta perfectamente a sus necesidades e intereses.
- Un estudio y análisis de la evolución y desarrollo del juego deportivo en España, desde sus primeros testimonios gráficos y escritos hasta el siglo XVIII inclusive.
- Concretar las actividades deportivas que en cada época se han practicado y su grado de implicación social y cultural.
- Señalar los objetivos y características que ha tenido el juego deportivo en cada época histórica.

Las fuentes utilizadas para llevar a cabo el trabajo de investigación son dos: la primera consiste en una revisión bibliográfica de todos aquellos autores que en su obra escrita han recogido algún aspecto relacionado con el juego deportivo, y la segunda es una revisión del juego deportivo, a través de los testimonios gráficos que nuestros antepasados nos han dejado como construcciones e imágenes deportivas. Para ambos estudios se han tratado autores y obras, pertenecientes a cada época por considerar, que era necesario recoger testimonios de primera mano para poder interpretar con la mayor exactitud y desde el punto de vista antropológico, lo que fue el juego deportivo en cada una de las etapas históricas analizadas. Las ilustraciones seleccionadas son un complemento que nos ayudan a comprender mejor las fuentes escritas y un testimonio de primer orden que el hombre labró o pintó, interpretando lo que veía. Las imágenes que aparecen en el texto son una fórmula eficaz y necesaria para comprender con más claridad y detalle lo que los autores de expresión oral y escrita quisieron transmitirnos a través de sus obras. La obra gráfica presentada representa un intento más de conocer relatos históricos de primer orden. Así, si observamos el Libro de los Juegos de Alfonso X el Sabio, aunque las 152 miniaturas están concebidas como una ilustración a jugadas diversas de ajedrez, dados y tablas, lo cierto es que torno a ello, el miniaturista ha pintado a casi setecientas figuras que describen con detalle todos los tipos de personas que formaban la sociedad cristiano-musulmana de la España Medieval. La pintura, escultura o arquitectura, son manifestaciones culturales tan importantes como la palabra que nos dejan testimonios valiosos tan expresivos o más que la palabra y que nos ayudan a comprender mejor lo que hicieron nuestros antepasados. Por tanto, el estudio de lo que nos dejaron a través de las imágenes no sólo no pierde valor, sino que se refuerza y sirve de ayuda a las fuentes escritas.

Para la elaboración del trabajo se ha seguido el siguiente planteamiento:

- Una introducción que sirve para delimitar el campo de acción del juego deportivo y tratarlo de forma que en lugar de concebir el juego deportivo como algo aislado del resto de las actividades culturales y sociales, se intenta situarlo en el marco que le corresponde integrado con las demás manifestaciones que conforman la cultura de cada época histórica. El valor que las distintas culturas han dado, a lo largo de la historia de la humanidad al juego deportivo, ha sido muy distinto y ha ido desde la exaltación en la Grecia Clásica, al sentido utilitario de la cultura romana o incluso a las limitaciones y prohibiciones en la época medieval y moderna. Sin embargo, han existido unas constantes que a pesar de los condicionantes imperantes, han hecho que el juego deportivo estuviese siempre presente a lo largo de la historia de la humanidad. De acuerdo con lo dicho podemos señalar que el juego deportivo se ha comportado como algo necesario e imprescindible en todos los ámbitos culturales estudiados y su desarrollo ha dependido siempre de su utilidad y de su adaptación al medio natural y al medio social así como, a las necesidades e intereses del momento. Conforme las circunstancias que rodean al hombre cambian, el juego deportivo si quiere seguir manteniendo su función dentro de la sociedad, debe también cambiar y adaptarse a la nueva situación. De esta forma, podemos comprobar cómo las distintas culturas históricas han desarrollado formas lúdicas determinadas que se han adaptado perfectamente a las formas e intereses de la sociedad del momento.

En el estudio para delimitar el juego deportivo hemos recogido las distintas formas de entenderlo, desde el punto de vista de su intencionalidad (utilitario, recreativo o educativo) y por supuesto, según la modalidad de juego elegida, independientemente de su licitud, al tener en cuenta factores éticos y morales (juegos con animales, juegos violentos, juegos relacionados con los juegos de azar y apuestas, etc.).

- Los capítulos siguientes se refieren al estudio propiamente dicho y está ordenado de acuerdo con las épocas históricas (Prehistoria y Edad Antigua, Edad Media y Edad Moderna). En todos los capítulos se ha mantenido el siguiente orden metodológico:
 1. Un cuadro resumen de la época histórica objeto de estudio.
 2. Un resumen del juego deportivo de países de nuestro entorno que han influido en nuestro desarrollo cultural directa o indirectamente. Los caso más claros los encontramos con Grecia y Roma, pero en general y aunque en menor medida muchos otros países próximos a nosotros han ejercido un cierto grado de enculturación (Italia con el Renacimiento, o Francia con los juegos de pelota o más tarde con el movimiento Ilustrado).
 3. Una revisión bibliográfica de autores españoles que trataron el juego deportivo con obras directamente relacionadas con el mismo como pueden ser Isidoro de Sevilla, Alfonso X el Sabio, Rodrigo Caro o Jovellanos o bien obras de carácter más general y que en algún momento tratan o citan el juego deportivo de manera puntual.

4. Un estudio y análisis de los juegos deportivos más populares de cada época. Señalando que han habido unas constantes que se han repetido a lo largo de todo el proceso histórico estudiado (juegos de pelota, tauromaquia, danza y caza).
5. Unas conclusiones, donde se señalan los rasgos y características más comunes de cada época, sus objetivos y posteriormente se hace un análisis detallado de acuerdo con los indicadores definidos por el sistema de Elman Service: secularización, burocracia, identidad social, alejamiento social, especialización, equipo, significado ecológico y cuantificación.
6. Notas bibliográficas correspondientes al capítulo.
7. Al final del último capítulo, se presentan unas conclusiones finales y unos cuadros resúmenes de cada época donde se señalan por un lado los juegos deportivo practicados, sus características y objetivos así como el tipo de instalación o instalaciones deportivas utilizadas y el índice bibliográfico y de revistas ordenados alfabéticamente por autores y el índice de ilustraciones ordenado según el lugar en que aparecen en el texto.

1. INTRODUCCIÓN: LA ANTROPOLOGÍA CULTURAL

1.1. LA ANTROPOLOGÍA COMO CIENCIA es el estudio de la humanidad, de los pueblos antiguos y modernos y de sus estilos de vida. El porqué empezamos a analizar la antropología como ciencia se debe básicamente a la relación existente entre ésta y la cultura. Se podría definir a la antropología como ciencia de la cultura, por lo que es necesario antes de introducirnos en el estudio de la misma, profundizar en las características y objetivos de ésta nueva ciencia¹. Palerm (1917-1980) define la antropología como la ciencia de la evolución del hombre, de la sociedad y de la cultura. Tal ciencia y tales objetivos requieren el estudio de todos los pueblos, primitivos o avanzados, en todos los momentos de su historia considerada como un proceso de desarrollo². Desde un plano puramente científico, puede afirmarse la existencia en el hombre, de dos dimensiones distintas: por un lado su naturaleza animal y su evolución a través del tiempo



1. Patinadora, siglo XIX

que se explica dentro de la historia de todos los seres vivos. El cumplimiento de éste ciclo, nacimiento, desarrollo, reproducción y muerte-, trae consigo un comportamiento propio de cada especie determinado por el instinto y que le hace responder y dar soluciones similares a los problemas y retos que presenta la supervivencia en el ambiente o nicho ecológico al que pertenece. El Homo Sapiens comparte algunos rasgos con todos los animales y de estos, con los que compartimos más rasgos son los cordados, vertebrados, tetrápodos, mamíferos, terios, euterios, primates, antropoides y homínidos. Los antepasados de cada uno de estos taxones fueron también los nuestros, siendo nuestros parientes evolutivos más cercanos los primates, en especial los miembros del suborden de los antropoides. La mayor parte de los rasgos que distinguen a los homínidos de los póngidos (gorilas, chimpancés y orangutanes), que son los que más se parecen a ellos están relacionados con el bipedismo, adoptado por los homínidos cuando estos abandonaron el hábitat boscoso para trasladarse a un medio más abierto³. El hombre posee una segunda dimensión que sin anular su condición de animal, mantiene un tipo de comportamiento no sujeto a la biología, sino creado por el propio hombre y transmitido por canales que no son los de la herencia biológica. Esa capacidad del hombre de desarrollar y transmitir normas de comportamiento y unas formas de organización social, de visión del mundo y de sí mismo; es lo que la Antropología llama cultura. En resumen, esa capacidad cultural, es lo que define al hombre del resto de los animales y da a su animalidad un sentido único en el reino animal. El rasgo más característico de los homínidos o al menos del Homo Sapiens, es su capacidad lingüística y cultural. Aunque entre los primates existen tradiciones aprendidas y por tanto culturas rudimentarias, en los homínidos la cultura eclipsa a la herencia genética como fuente de cambios adaptativos. Esta dependencia de la cultura está estrechamente relacionada con la singular capacidad humana para el lenguaje y ambas están relacionadas

a su vez con la destreza manual, conseguida gracias al bipedismo, la sustitución de maxilares y dientes por útiles y una cooperación social intensa y a largo plazo basada en los vínculos sexuales. Todos los expertos coinciden en que hace aproximadamente 35.000 años sólo sobrevivió en el mundo una especie de homínido y que desde el punto de vista biológico, ninguna población humana contemporánea se puede considerar más o menos humana que otra⁴. Seguramente los homínidos más antiguos, con su capacidad para sostenerse de pie y caminar erguidos y sus extremidades superiores completamente libres de la función de locomoción y sostén, fabricaban, transportaban y empleaban con eficiencia un repertorio de útiles como medio principal de subsistencia. Los rasgos privativos del lenguaje humano provienen indudablemente de adaptaciones genéticas relacionadas con la creciente dependencia de los homínidos primitivos de la cooperación social y de modos de subsistencia culturalmente adquiridos. Los humanos nacemos con un sistema de circuitos neurales que hace que aprender a hablar sea algo tan natural como aprender a andar⁵. Se puede pensar, de acuerdo con los estudios comparativos realizados entre grupos humanos modernos y primates, que la dependencia de la cultura se origina, sobre todo, por las ventajas que se obtienen al compartir alimentos entre varones y hembras y el cuidado y protección de los niños, hecho en común por los adultos de ambos sexos. Somos el animal que más depende de las tradiciones sociales para su supervivencia y bienestar⁶. La ciencia que estudia al hombre desde sus dos dimensiones, biológica y cultural, es la antropología general. De acuerdo con esas dos dimensiones, a su vez, se divide en antropología física o biológica y antropología cultural. La antropología física o biológica estudia las características somáticas del hombre atendiendo por un lado a un planteamiento diacrónico donde el interés se centra en el aspecto evolutivo del hombre, su historia y su inserción dentro de la evolución de las especies y por otro a un enfoque sincrónico donde el estudio se reduce al estudio del hombre actual⁷. Así, si atendemos al planteamiento diacrónico, podemos decir que el Homo Sapiens es un producto que ha evolucionado a través de una serie de procesos reproductores relacionados con su código genético que se encuentra en las moléculas de ADN (ácido desoxirribonucleico), componentes principales de la estructura de los cromosomas. Dentro de su estructura se encuentran los genes, que son los responsables de la conservación y reproducción de todo el organismo. Los genes son las unidades básicas de la herencia, disponiendo los seres humanos de 23 cromosomas en sus células sexuales maduras y 23 pares de cromosomas en sus células somáticas. El conjunto real de genes en los cromosomas de un organismo constituye su genotipo, siendo el fenotipo la consecuencia de la supresión de los anhelos



2. Zancos de Angüiano

recesivos, es decir la manifestación externa del genotipo en el medio ambiente (espacio, energía y sustancias químicas)⁸.

Darwin (1809-1882) y Wallace (1823-1931) fueron los primeros en señalar, que la selección natural influía en la evolución orgánica, pero atrapados en los principios de la filosofía utilitarista de la época, aceptaron el concepto de “*lucha por la supervivencia*” de Thomas Malthus (1766-1834) como principal fuente de selección para el éxito reproductor, describiendo ésta como una lucha directa entre los individuos por la consecución de los recursos y los compañeros sexuales. Aunque la muerte y la competencia, dentro de la misma especie, no ofrecen dudas de que influyen a veces en la evolución orgánica, no son precisamente las formas que reconocen los biólogos como las más naturales y generalizadas, sino más bien las de cooperación y la competencia dentro de las especies⁹. Ahora bien, la evolución del hombre en su dimensión animal, no ha seguido el mismo proceso que en el resto de los animales, debido a que en un momento determinado de la evolución, aparece la dimensión cultural, proceso único que ha vivido el hombre y al que se le conoce por el término de hominización. El origen biológico de la hominización se produce con el bipedismo que hace posible liberar los miembros superiores y un intercambio recíproco entre el cerebro y la habilidad manual¹⁰.

En este sentido, es necesario señalar ciertas peculiaridades de la forma humana que han dado pie a alguna de las teorías más ingeniosas sobre el tema. La falta de pelo en la piel, las glándulas sudoríparas y la capacidad para recorrer grandes distancias, hace pensar que en el pasado el ser humano, basó una gran parte de su actividad en el movimiento a través de andar y correr grandes distancias, durante uno o varios días a través de la sabana tras la captura de alguna presa. Por otro lado, cabe preguntarse para qué servía el cerebro,



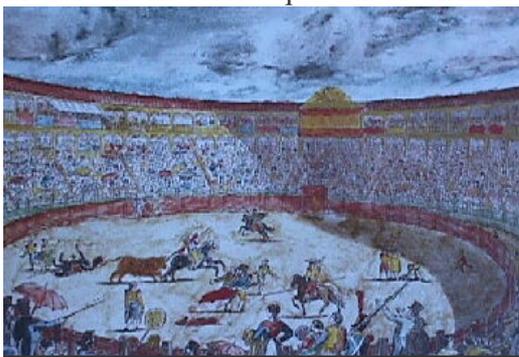
3. El caballito mecedor

cada vez mayor y con más capacidad, si a lo largo de los 300.000 años transcurridos entre la aparición del erectus sobre la tierra y su desaparición, las formas de vida no sufrieron ninguna modificación. Konrad Fialkowski, miembro del Comité de Biología Teórica y Evolutiva de la Agencia de Ciencias de Polonia ha sugerido que el cerebro servía para correr¹¹. Tener un cerebro más grande haría posible, según Fialkowski, que el erectus pudiese correr bajo el sol largas distancias, cuando la mayoría de los depredadores buscan en esos momentos la sombra y están inactivos. Su teoría está fundamentada en el supuesto de que al tener un exceso de células en el cerebro, el riesgo de sufrir daños por el calor generado en la carrera es menor. Un principio básico sobre la teoría de la información sostiene

que un sistema de información con elementos propensos a la avería (las células del cerebro son muy sensibles al calor), pueden aumentar el rendimiento del sistema, aumentando el

número de elementos que intervienen en la misma función y el número de conexiones entre ellos. De acuerdo con esto, es posible que la selección natural dotase al cerebro del erectus de abundantes neuronas para permitirse un funcionamiento a prueba de averías generadas bajo el calor del sol al perseguir a las presas durante largas distancias. Aunque los humanos no son los corredores más rápidos del reino animal, sí podemos decir que cuando se trata de correr grandes distancias, nuestra capacidad supera la de cualquier otro animal, siendo capaces de aguantar varios días para capturar presas acosándolas constantemente. Marvin Harris, analiza desde este punto de vista otras variables que redundan y dan consistencia a esta teoría sobre la regulación del calor por los humanos. Se puede comprobar así, cómo la mayoría de los mamíferos controlan la temperatura corporal, evaporando humedad de la mucosa nasal, de la boca y de la lengua. Los humanos nos refrigeramos a través de la piel, a través de las glándulas sudoríparas exocrinas. Para ello se disponen de cinco millones de estas glándulas que permiten regular la temperatura del cuerpo cuando el calor rebasa la temperatura normal de funcionamiento. Pero para que la humedad se evapore de la piel y el cuerpo se refrigere, es necesario que el aire incida sobre ella. Cuanto más seco sea el aire y más rápidamente incida sobre la piel, mayor será el efecto refrigerante. El aire seco de la sabana y el correr garantizaría un aire seco y rápido sobre la piel.

Asímismo, la evolución del erectus como corredor de fondo con su sistema de refrigeración, hacía incompatible el recubrimiento piloso, por lo que se fue perdiendo progresivamente este abrigo natural para conseguir una mejor eficacia biológica. La selección natural favorecería a los machos y hembras mejor adaptados al nuevo medio y que por tanto serían capaces de correr las mayores distancias. Otro dato a tener en cuenta con esta teoría, es la ley física conocida como la ley de Bergman (1735-1784), que señala que los animales seleccionados para aguantar el frío tendrán cuerpos esféricos y regordetes, mientras que los seleccionados para resistir el calor tendrán cuerpos cilíndricos y espigados. Ello es así porque en la relación de la superficie con el volumen del cuerpo es menor en la esfera que en el cilindro. Los erectus machos pasaron de ser bajitos y regordetes a medir más de 1,80 centímetros. Si recurrimos a un estudio sincrónico, que contempla la realidad actual de la especie humana, comprobaremos que no puede llevarse a cabo si no tenemos en cuenta los aspectos socioculturales. Como ejemplo, se puede citar la división que hasta hace unos años se hacía de las razas humanas, basadas en el color de la piel, que no tiene actualmente ninguna justificación científica o que determinados códigos culturales no permiten ingerir determinados alimentos, aún en el caso de ser abundantes o produzcan



4. Plaza de toros de Madrid

ciertas carencias alimenticias. La cultura moderna no sólo afecta a las personas sino que también está influyendo en el entorno de una manera alarmante. Desde el siglo de Pericles, hasta el Renacimiento, han sucedido fenómenos tan importantes como el monasterio y la universidad, sedes del saber y de su transmisión a las futuras generaciones. Pero esa

recopilación de saberes tiene una denominación común: la naturaleza especulativa, no experimental, de los conocimientos, lo que hace que se estime más el procedimiento filosófico que el empírico; el carácter subjetivo de las conclusiones, que se basan más en juicios de valor que en explicaciones probadas por la experiencia y por último, el interés exagerado por los problemas religiosos y del mundo sobrenatural, frecuentemente confundidos con los fenómenos naturales. Desde los historiadores griegos hasta el renacimiento, el hombre ha especulado mucho sobre el hombre, pero sin llegar a dar ninguna respuesta, respaldada por un conocimiento científico¹². Es en el siglo XIX, después del cambio de mentalidad que supuso la Ilustración y el racionalismo del siglo XVIII, cuando surgen las verdaderas ciencias experimentales. El método empírico se impone a la intuición y se busca la verdad objetiva y el establecimiento de leyes que expliquen el mundo que nos rodea, a través de la experimentación repetida; el hombre por supuesto no escapa a este interés científico y aprovechando las obras de Spencer (1820-1903) y Darwin, algunos estudiosos intentan explicar el desarrollo de la cultura según los principios de la evolución biológica por primera vez, se intenta conocer al hombre partiendo de unos esquemas científicos. Por fin la explicación teológica, el ensayo filosófico, la interpretación literaria o artística, quedan reducidas, a lo que son: teología, filosofía, la literatura o el arte, con todo su valor intuitivo, con toda su belleza formal y con toda su trascendencia, donde se trata de explicar lo inexplicable por la vía de la especulación¹³.



5. Globo aerostático

Para que el trabajo del etnohistoriador sea verdaderamente científico, debe acercarse a los documentos, de la misma forma que el etnólogo se introduce en una comunidad y trata de ver, escuchar, lo que dicen y hacen los miembros de la comunidad. Eso exige que la documentación tenga que ser muy abundante, repetida, detallada y diversa. El que los documentos contengan errores, no tiene mucha importancia para el etnohistoriador, ya que no se busca la exactitud del dato, ni el conocimiento preciso, sino que intenta introducirse en el sistema de valores y en el lenguaje sociocultural del grupo para poder interpretar antropológicamente su sistema cultural. A diferencia del historiador, para el que la veracidad de los datos es esencial el etnohistoriador puede encontrar como algo significativo en un grupo, el uso frecuente de la mentira, para definir finalmente el comportamiento del grupo. La utilización del método etnohistórico, para desmenuzar nuestra historia, con larga tradición escrita, es una de los retos que tenemos planteados actualmente en nuestro país, incluidos lógicamente el mundo del juego y del deporte. La etnología es la ciencia que estudia al hombre actual, a las sociedades contemporáneas, al investigador, a sus instituciones, sus normas y valores. El etnólogo, es cada día más estudioso de su propia cultura, de su propio mundo. Para la obtención y ordenación de datos de una cultura determinada o de algunos de sus aspectos, el antropólogo tiene cono

arma de trabajo a la etnografía. Uno de los iniciadores de la etnografía fue Malinowski (1884-1942), quien creó un método que ha servido de ejemplo para futuras generaciones de antropólogos¹⁴. Este autor llegó a la conclusión de que ningún elemento cultural, rasgo, costumbre o idea puede ser definida, a menos que se la ubique en su manifiesto y verdadero marco institucional, sosteniendo que la institución es la verdadera unidad del análisis cultural. Añadiendo que si bien instituciones como la familia, el estado, el grupo de edad o la congregación varían de una a otra cultura, es posible formular una lista de tipos o clases representativos de todas las culturas, es decir dichas instituciones pueden ser consideradas como un rasgo de cultura universal. La base de trabajo de la etnografía es el trabajo de campo, es decir, la búsqueda de la información sobre el mismo lugar donde vive la población objeto de estudio. Para ello, necesita recoger previamente toda la información posible; una vez en el campo, se plantea el problema de su presencia en la comunidad¹⁵. Después el etnólogo, utiliza la observación para recoger todo los matices y aspectos relacionados con su estudio. Cuando sea necesario, se debe recurrir, a los informantes, teniendo en cuenta que el etnólogo tendrá que estudiar dicha información, no sólo por lo que dicen (verdad subjetiva), por lo que ellos creen que debe ser (verdad ideal), y por lo que realmente es. La lingüística antropológica aporta una visión fundamental: estudia la gran diversidad de lenguas habladas por los seres humanos. Buscan reconstruir la historia de las lenguas y de familias lingüísticas enteras. Se interesa en porqué el lenguaje ha influido e influye en otros aspectos de la vida humana así como la evolución de las lenguas y la evolución de las diferentes culturas. El antropólogo lingüista no se interesa por el lenguaje a la manera tradicional de los filólogos sino que busca sobre todo investigar en aquellas lenguas de pueblos sin escrituras o de pueblos no pertenecientes a la civilización occidental. Gracias a estos estudios, por ejemplo se ha podido establecer entre el gran mosaico de lenguas americanas, antes de la llegada de los españoles, unas cuantas familias que comprenden miles de lenguas y dialectos más o menos emparentados¹⁶. Como resumen, podemos decir que lo que diferencia a la antropología de las otras ciencias es su carácter global y comparativo.

Las demás ciencias estudian o abordan fases o segmentos de la experiencia humana o una época concreta de nuestro desarrollo cultural y biológico. Los antropólogos, inciden constantemente en que se contrasten los datos de las distintas culturas estudiadas, y se analicen sus posibles interrelaciones. Para el antropólogo la única forma de alcanzar un conocimiento profundo de la humanidad consiste en estudiar todos los pueblos tanto de épocas remotas como los actuales. Gracias a su perspectiva biológica, arqueológica, lingüística, cultural, comparativa y global, tiene la llave de la mayoría de las cuestiones fundamentales que aquejan al ser humano. Desde el punto de vista de la antropología todos los pueblos y todas las culturas ofrecen el mismo interés como objetos de estudio. Su importancia trasciende los intereses de cualquier tribu, raza, nación o cultura concreta. Por ello, la antropología se opone a todos aquellos que se creen que son los únicos representantes del género humano o haber sido elegidos por Dios o la historia para moldear el mundo a su imagen y semejanza. La historia de la antropología es realmente un estudio crítico de sus tendencias y escuelas desde su aparición hasta nuestros días. Por otro lado, analizar la cultura sin antes hacer una referencia a los distintos métodos que en estos

últimos cien años se han hecho para interpretarla, sería algo ciertamente discutible y difícil. Hacer un estudio histórico de la antropología, significa enumerar las diversas escuelas, posturas, teorías, etc., que han aparecido en estos cien años, en un constante esfuerzo por entender y dar una explicaciones empíricas al comportamiento sociocultural del hombre¹⁷. Tal como nos describe P. Mercier (1720-1792 o 1793) “*la prehistoria de la antropología científica comenzó verdaderamente cuando los esfuerzos conscientes e individualizados fueron dirigidos hacia la recolección de datos acerca de las sociedades humanas y hacia una reflexión general a este respecto*”¹⁸. Los primeros autores que podríamos relacionar con la antropología ya que escribieron relatos sobre los hábitos y costumbres de su época fueron Hesíodo, Jenofonte, Herodoto, Diodoro de Sicilia, Tácito o Strabón, etc. Lucrecio que en su obra “*De rerum natura*”, desarrolla un esquema global de la evolución humana y señala que el progreso va unido a una evolución acumulativa de conocimientos e ideas¹⁹. La Edad Media europea, donde impera el dogmatismo teocrático y resulta difícil en ese entorno, reflexionar de manera objetiva, aunque podríamos referirnos a los viajeros cristianos y musulmanes de la época para encontrar algún precedente. Sin embargo, durante los siglos de los descubrimientos y contactos con nuevas culturas, hay que destacar un personaje que por la labor realizada, puede ser considerado, antes que ningún otro, con el título de etnólogo. Se trata del español fray Bernardino de Sahagún, que vivió en México cerca de sesenta años, desarrollando una labor pionera en el campo de la antropología.



6. El lago de los patinadores

Estudió durante su permanencia en México, a los indios, los observó en su comportamiento autóctono, aprendió su lengua de tal forma que toda la información etnográfica la redactó en la propia lengua de los indios; utilizó a los más viejos como informantes directos recogiendo datos de primera mano de sus instituciones y costumbres. (posteriormente su obra fue traducida, con el nombre de “*Historia general de las cosas de la Nueva España*”)²⁰. Un poco después, tenemos que nombrar al utrerano Rodrigo Caro (1573-1647), por su obra “*Días geniales y lúdicos*” (1626) que constituye el libro más completo sobre el juego deportivo que tenemos en nuestro país a lo largo de

los siglos XVI, XVII y XVIII. Caro, a diferencia de sus antepasados y contemporáneos que tratan siempre 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 de su época²¹. Por ello se le puede considerar como uno de los primeros antropólogos españoles, un verdadero erudito del siglo XVII. Más tarde, ya en el siglo XVIII, existieron viajeros ilustres como por ejemplo Marco Polo entre otros, que describió sus viajes por Europa Oriental y Asia. Aunque existen ciertas divergencias a la hora de

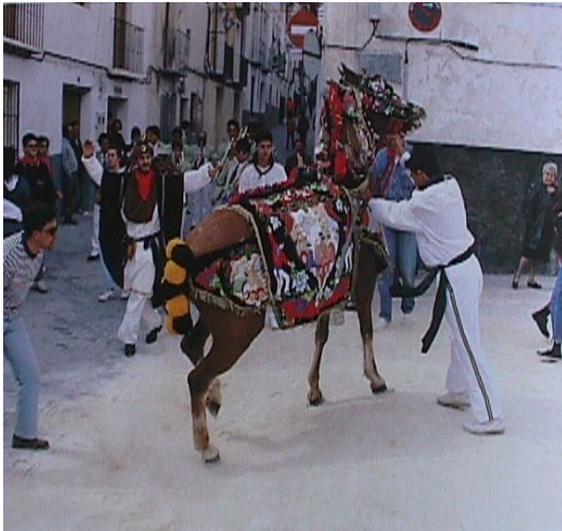
señalar los inicios de la antropología moderna, la mayoría de los autores están de acuerdo en que fue durante el Renacimiento y posteriormente la Ilustración, cuando se pusieron las bases del pensamiento moderno pero que en el caso de la antropología, fue durante la primera mitad del siglo XIX cuando se formalizó como tal ciencia. A. Moreno nos viene a decir que lo que se pone de manifiesto es el choque del mundo cristiano con las diferentes culturas americanas, es la evidencia de la diversidad cultural. Evidencia que hace aflorar el asombro y tras éste, la necesidad de explicación. Asombro e interrogación que están en la base de toda actitud realmente antropológica²².

Por tanto, se puede afirmar que el nacimiento de la antropología se produce a lo largo del siglo XIX, que es cuando aparecen los principios que definen a la ciencia moderna. Todos aquellos humanistas y eruditos, exploradores viajeros, y filósofos, sin negarles sus dotes de observación, de curiosidad y de interés, no podemos tratarlos como los iniciadores de la antropología como ciencia, ya que sus estudios no pasaron de ser un ensayo especulativo, sin ningún tipo de comprobación de todo aquello que veían y recogían en sus escritos²³. Lógicamente las circunstancias históricas favorecieron que el nacimiento de la antropología, como la de otras ciencias, se produjera en el siglo XIX. En primer lugar, fueron los griegos que mantuvieron contactos con otras culturas distintas a la suya. Después el panorama se amplió con los romanos y ya en la Edad Media, Europa empezó a tener conocimiento de las culturas orientales. En el siglo XV, acontece el descubrimiento de América y la primera vuelta al mundo, lo que hace que la realidad que se tenía del mundo, se extienda y se desarrolle en toda su amplitud, con nuevos continentes, culturas y gentes tan distintas que incluso durante un cierto tiempo se dudó de la humanidad y racionalidad de los habitantes que vivían en esas nuevas tierras.

1.2. CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DE LA CULTURA

Los hechos sobre los que se basaron los primeros antropólogos para iniciar un estudio empírico del comportamiento humano y su cultura, se basan en los descubrimientos a través de las ciencias naturales: los hallazgos de instrumentos de piedra preparados para un uso utilitario y de restos de fósiles humanos, las clasificaciones zoológicas iniciadas por Linneo en el siglo anterior, las teorías de Darwin sobre la evolución de las especies, fueron colocando al hombre dentro de un esquema universal de todos los seres vivos, y conformando una idea evolutiva de la cultura humana y de sus instituciones. Esta nueva concepción de la humanidad, donde se estudiaba al hombre a través de su dimensión biológica y su dimensión cultural, consiguió superar por primera vez la pura especulación filosófica y comenzó a investigar a través del campo de la experiencia, separando totalmente el mundo natural del sobrenatural y con todo lo relacionado con lo mítico y religioso, (situación que estaba manteniendo los prejuicios que el propio hombre había levantado por su ignorancia y por su empeño en confundir los fenómenos naturales con los sobrenaturales)²⁴.

1.2.1. EVOLUCIONISMO CULTURAL. Los evolucionistas del siglo XIX, empezaron a cuestionarse como, al igual que las especies han evolucionado desde formas sencillas a formas más complejas, también la cultura y las instituciones sociales han evolucionado desde formas primitivas y muy próximas al mundo animal, hasta formas muy complejas cuya fase final era la propia civilización a la que pertenecían los investigadores. Ésta teoría, que es aceptada en sus principios generales, ha sido muy criticada en algunos de sus aspectos, que hoy día resultan absolutamente inaceptables, pero que en aquel tiempo aún no estaban superados. Los evolucionistas clásicos, distinguían tres grandes estadios en la evolución de la especie humana, a los que dieron el nombre de salvajismo, barbarie y civilización.



7. Los caballos del vino

El paso de la humanidad por esas fases había sido necesario y unilineal y la existencia de grupos humanos que no correspondían al estadio de la civilización, se explicaba sobre todo como formas supervivientes, no evolucionadas de los estadios anteriores. En su estudio, tenían siempre presente, la idea del progreso continuo, por lo que resultaba inevitable la idea peyorativa de todas las culturas que no habían conseguido llegar al estadio de la civilización. Esa visión de entender la evolución cultural, unida a la falta generalizada de la mayoría de los evolucionistas del XIX, de un trabajo de campo, y por tanto una falta casi absoluta con la realidad de los pueblos que eran objeto de estudio, hizo que los primeros estudios antropológicos, mantuvieran aún,

un cierto espíritu especulativo, debido fundamentalmente a su falta de preparación profesional, y a las limitaciones y prejuicios de la época, que no fueron capaces de superar²⁵. Cabe destacar como representantes del Evolucionismo cultural al americano Lewis Henry Morgan (1818-1881), abogado de profesión que conoció y estudió de cerca a los indígenas de América del Norte, sobre todo a los indios iroqueses. Llevó a cabo diversos estudios a través de la observación directa y cuestionarios, en particular los referentes al origen de la familia, la propiedad privada y el estado. Estas ideas se hicieron muy célebres, al ser utilizadas por Engels (1820-1895) para apoyar las teorías de Marx y las suyas propias. Y al inglés Edward B. Tylor (1832-1917), cuya obra más equilibrada la dedicó básicamente al estudio de la cultura material, por la lengua, el parentesco y la institución matrimonial, no olvidando la influencia de la difusión en la mayoría de las culturas. En su libro más conocido "*Primitive Culture*" (1871), podemos encontrar la primera definición de la cultura formulada por un antropólogo. Otros autores que podemos citar, relacionados con la misma corriente son: Maine (1822-1888), J.G. Frazer (1854-1941), ambos ingleses. Frazer fue el autor de una amplia obra titulada "*La rama dorada*", que aún hoy día sigue despertando interés²⁶. Uno de los críticos mas duros, contra el

evolucionismo, fue Franz Boas (1858-1942); estudió física en Alemania y siendo muy joven tuvo la oportunidad de conocer directamente la cultura esquimal lo que le dio pie, para que uno de sus primeros estudios, basados en su experiencia directa, fuera un ataque directo al evolucionismo. A diferencia de la antropología de gabinete de los evolucionistas, defendió, el trabajo de campo. Y la necesidad de elaborar etnografías detalladas la cultura de los pueblos estudiados. Una de sus exigencias fue conocer la lengua del grupo objeto de estudio y la recogida de información y textos orales en la propia lengua como garantía de exactitud en la información. La búsqueda de explicaciones históricas y no a través de la influencia del medio le llevó a un enfoque que ha sido conocido posteriormente como historicista. Insistía en estudiar muchas culturas particulares, antes de aventurarse a dar una ley universal. Con él, el carácter empírico de la antropología se había afirmado definitivamente dando pie a la entrada de nuevas corrientes antropológicas²⁷.

1.2.2. EL DIFUSIONISMO. Esta teoría tuvo su principio, alrededor de los años veinte, y partía de la idea de que la humanidad es muy poco inventiva y que la mayor o menor distribución de los rasgos culturales se debía siempre a una difusión desde unos centros determinados. La posición más radical y menos científica fue la de un grupo de antropólogos británicos asociados con la Universidad de Manchester que defendieron la hipótesis de que la civilización había surgido en Egipto y desde allí se había difundido por el Viejo Mundo y América. Mucho más rigurosa en sus planteamientos fue la escuela difusionista representada por autores alemanes y austríacos y conocida como la escuela histórico-cultural de Viena. La figura más destacada de ese movimiento fue Wilhelm Schidt (1868-1954). La idea básica de este grupo, ha sido la del "*círculo cultural*", como foco desde donde se difunden los elementos de la cultura, los cuales pueden encontrarse con otros procedentes de otros círculos, produciéndose así una serie de situaciones de aceptación o rechazo o mezcla en distintos grados. El difusionismo entendido así, tampoco sirvió para dar una explicación en términos universales de la evolución de la cultura. Entre otras cosas, quedó pendiente de explicar el origen de los propios círculos. Esta corriente difusionista, nada tiene que ver con el hecho cultural del difusionismo, como forma de difundir la cultura, entre diferentes sociedades o grupos humanos, aspecto que en su momento analizaremos²⁸.

1.2.3. FUNCIONALISMO Y ESTRUCTURALISMO. Todas las corrientes estudiadas hasta el momento, tienen en común, el interés por lo histórico. Los grandes temas que acapararon la atención, de la antropología desde sus comienzos hasta el final del primer tercio del siglo XX, fueron la evolución de la cultura y su distribución en el espacio; a partir del funcionalismo, cuyo representante más significativo ha sido el francés Emile Durkheim (1858-1917); definiéndose él mismo como un sociólogo, tuvo una gran influencia a partir de los años treinta. Los conceptos de función y estructura son básicos para entender el nuevo movimiento; la función hace referencia al proceso mientras la estructura contiene la forma, lo permanente. La búsqueda de la función de cada aspecto del sistema cultural así como el establecimiento de relaciones entre las diferentes funciones y el intento de buscar leyes generales que explicaran el funcionamiento del sistema social, fueron objetivos de los primeros funcionalistas. La postura de los funcionalistas con

respecto al evolucionismo y al difusionismo fue desde el principio de oposición absoluta, aunque compartieron con algunos el interés por el trabajo de campo, ya que descartaron sobre todo, en los primeros momentos, el estudio del pasado ya que no podía ser observable directamente ni verificable con el mínimo rigor científico²⁹. Los representantes más destacados de esta escuela, son Malinowski (1884-1942) y Radcliffe-Brown (1881-1955), pertenecientes a la escuela antropológica social inglesa. El primero, de origen polaco, realizó sus estudios de antropología en Inglaterra y enseñó en Londres y en la Universidad americana de Yale; llevó a cabo trabajos de campo en Melanesia y en Australia y durante la primera guerra mundial, a causa de su origen polaco, fue internado y vivió entre 1915 y 1918 en las islas Trobiand, cerca de Nueva Guinea. Destacaba en sus trabajos los conceptos de función y de necesidad, así como la relación entre todas ellas³⁰. Su mejor contribución, según los expertos ha sido su técnica de trabajo de campo. Según Malinowski, la cultura es un todo funcional que está al servicio de las necesidades humanas. Cada necesidad suscita un tipo de respuesta cultural a fin de satisfacerla. Las necesidades son universales, como igualmente lo son las respuestas culturales que se dan para satisfacerlas. En cuanto, a la necesidad, la define como el sistema de condiciones que se manifiestan en el organismo humano, en el marco cultural y en la relación de ambos con el ambiente físico y que es suficiente y necesario para la supervivencia del grupo y del organismo³¹. Arthur Radcliffe-Brown, nació en Inglaterra y se formó en Cambridge. Su trabajo de campo lo realizó también en Australia y en otros lugares lejanos; para este autor, su centro de atención fue el concepto de estructura social y la importancia del mantenimiento de esta estructura a través de la función que cumplen las instituciones. Su derivación desde el funcionamiento que viene a satisfacer las necesidades del individuo, hasta el interés fundamental por la estructura social.

Como hemos visto a lo largo del estudio histórico de la antropología, las escuelas, tendencias o corrientes que ponen en marcha los distintos autores que hemos presentado como los más significativos de ésta rama del saber, son en realidad métodos de trabajo o tipos de investigación que llevan a cabo, y sus conclusiones están fuertemente influidas por sus ideas básicas en torno a la presencia o ausencia de diferentes clases de procesos causales. A estas distintas formas de analizar los estudios de acuerdo con las convicciones de cada uno se denominan estrategias de investigación³². Una de las estrategias que han resucitado después de la segunda guerra mundial ha sido el evolucionismo; Leslie White (1900-1975) se opuso al particularismo histórico de Boas y salió en defensa de Morgan y Tylor. Empezó interesándose de nuevo por descubrir leyes universales sobre la cultura y su desarrollo y propuso una "*ley básica de la evolución*". Para White, la relación de la cultura con el medio natural es fundamental y supone siempre una cuestión de adaptación pues, lo considera el factor más importante en su desarrollo. Lo que determina, según él, la verdadera evolución y el paso de un estadio a otro es la mayor disponibilidad de energía que el hombre puede conseguir y poner a su servicio.

La cultura evoluciona en relación directa con el desarrollo o progreso de la tecnología. Julian H. Steward, americano también, se interesó por el estudio y comparación de culturas específicas. Hizo un estudio comparativo de las civilizaciones del Viejo Mundo y de América. A esta historia de la cultura en relación con el medio Steward



8. Danzantes de Huesca

la llamó ecología cultural³³. A estos dos antropólogos y a sus discípulos se les ha situado en un enfoque que se le conoce como materialismo cultural, debido a la importancia que le han dado al medio, como el factor más importante de la cultura y a los niveles tecnológicos y económicos. El materialismo cultural, sostiene que la tarea fundamental de la antropología es dar explicaciones causales de las diferencias y semejanzas en el pensamiento y en la conducta que existen entre los seres humanos. Parte del supuesto de que el mejor modo de realizar esta tarea consiste en estudiar las constricciones materiales. Estas constricciones provienen de la necesidad de producir alimentos, abrigo, útiles y máquinas y reproducir las poblaciones humanas dentro de los límites fijados por la biología y el medio ambiente. A estas constricciones las denominan materiales para distinguirlas de las constricciones impuestas por

las ideas y otros aspectos mentales y espirituales de la vida humana, como los valores, la religión y el arte. Para el materialismo histórico la causa más probable que afecta a los demás valores son las constricciones materiales que afectan a la manera en que la gente afronta los problemas de satisfacer sus necesidades básicas en un hábitat dado (Harris)³⁴.

Otra estrategia interesante fue presentada por Margaret Mead (1901-1978) y Ruth Benedict (1887-1948), cuando estudiaron la importancia que tiene en las personas, los primeros años de su vida, cuando el niño se entrena, se prepara o se educa bajo la influencia de los mayores y del entorno que le rodea. Estos autores inciden sobre todo en la importancia que tiene el desarrollo de la personalidad en los primeros años y su influencia posterior. Desde el mismo supuesto de la cultura relacionada con la personalidad, se encuentra el estructuralismo de Claude Lévi-Strauss, autor francés de formación profunda en diversos campos de las humanidades. Lo que intenta descubrir con su método de trabajo, son las estructuras mentales que subyacen en el comportamiento humano como, por ejemplo, los mitos, el incesto o el totemismo. Los antropólogos como hemos visto no se han puesto de acuerdo aún, en la mejor manera de explicar la evolución de las culturas, sus semejanzas y diferencias. Todos ellos se guían por unas estrategias de investigación, es decir, modelos básicos integrados por principios que organizan la recogida de datos y la formulación de hipótesis. Las principales alternativas se pueden clasificar en dos grupos: las estrategias idiográficas y las nomotéticas. Las idiográficas son las que suponen que el

azar y la espontaneidad humana dominan todos los fenómenos humanos y por tanto, es inútil buscar un proyecto, diferencias o semejanzas socioculturales. Las estrategias nomotéticas, parten del supuesto de que existe un considerable grado de uniformidad y regularidad en los fenómenos culturales. Estudian, sobre todo, los aspectos recurrentes de las distintas culturas, dejando en un segundo plano los de carácter singular e irrepetible³⁵.

1.2.4. El materialismo cultural, sigue la estrategia de tipo nomotético, interesándose en la búsqueda de factores materiales como causa de las diferencias y semejanzas socioculturales. Distinguen, a la hora de diseñar un proyecto de investigación, la perspectiva vista desde el lado de los participantes (llamándole emic), de la del lado del observador (que se le llama etic). Desde el punto de vista del juego deportivo, los estudios antropológicos que se conocen son muy recientes, aunque ya al final del siglo pasado, Tylor estudió la función que ofrecía el juego en los procesos de enculturación y difusión cultural entre pueblos de distintas regiones del mundo. Otro autor conocido por sus estudios sobre el juego durante el siglo XIX fue S. Culin. Ya en el siglo XX los estudios sobre el juego deportivo proliferan, y en este sentido, podemos citar a distintos autores que en mayor o menor medida, estudiaron el juego desde el punto de vista antropológico pudiendo destacar entre otros a los alemanes Weule, Popplov, Ueberhorst, Neuendorf, Van Dalen, Michell, Bennet, Eichel, Diem, Eppenstiener y Lukas. Sus estudios se han dirigido hacia una concepción moderna del juego deportivo, su génesis y evolución así como su clasificación, en base a diversos criterios. También hay que destacar a los británicos Best y Firth y a los americanos Lesser y Roberts³⁶. En 1974 se crea en Londres la Asociación Antropológica para el estudio de juego que cuenta en la actualidad con disciplinas como: antropología, educación física, historia, pedagogía, sociología, psicología, etc. Por último, es necesario señalar los trabajos realizados a través de los seminarios de la Asociación Internacional de Educación Física y Deportes y los más recientes presentados por Blanchard y Cheska sobre antropología del deporte. Nuestro país, aunque no ha tenido un papel relevante en la gestación de la antropología como ciencia, no ha sido ajeno al movimiento que por toda Europa se estaba produciendo. En Madrid se funda "*La Sociedad Antropológica Española*" y sólo unos años más tarde, en 1871, Antonio Machado y Núñez, lee "*Discurso Inaugural de la Sociedad Antropológica de Sevilla*". Continúa la labor su hijo Antonio Machado y Álvarez (1848-1892) quien traduce el libro de Tylor *Antropología*, obra pionera y clásica cuya última edición en español es de 1973³⁷. Después se produce un vacío incomprensible, hasta que en 1973 se organiza la Primera Reunión de Antropólogos Españoles, celebrada en Sevilla, y una segunda en Segovia en 1974; el Primer congreso Español de Antropología, se celebró en Barcelona en 1977. En 1990 se celebra el V Congreso de antropología del Estado Español, celebrado en Granada tratándose los siguientes temas: "1. *Historia de la antropología: personas, miradas y tradiciones*; 2. *Antropología y patrimonio cultural*; 3. *El trabajo de campo y la etnografía*; 4. *Grupo doméstico y relaciones de producción*; 5. *Discurso y cultura*; 6. *Antropología urbana*; 7. *Antropología del género*; 8. *Transmisión y adquisición cultural*; 9. *Creencias y poder*".

Aunque un poco tarde con respecto a otros países de nuestro entorno, la antropología se ha integrado como disciplina en la universidad, lo que nos hace pensar en un crecimiento espectacular durante los próximos años. Es necesario destacar también a Julio Caro Baroja (1914-1997) como historiador, etnólogo y antropólogo, recientemente fallecido, por su ingente obra publicada relacionada con la cultura de nuestro país y en particular con relación a este estudio, los libros relacionados con la fiesta (“*El Carnaval, La estación del amor y el Estío festivo*”). En los libros citados podemos encontrar, al tiempo que se describe la fiesta del lugar, las danzas populares como la de espadas, de palos o bastones, los juegos de cañas, las competiciones o las corridas de toros, como elementos comunes a muchas de nuestras fiestas populares.³⁸ Por último, debo citar como autor actual



9. Las Tabas

que se mueve en el campo de la antropología a José Antonio González Alcantud por su obra “*Tractatus ludorum*” (1993), que trata el juego de los adultos transcurriendo el estudio entre la investigación de campo antropológica, la etnohistoria y la síntesis teórica, siendo el nudo argumental la interrelación juego-sociedad³⁹. Popularmente, según entiende el hombre de la calle, la cultura se refiere a los conocimientos adquiridos de manera formal en los centros de enseñanza o de manera informal, a través de la lectura por los viajes o por otros medios similares. La cultura se ha entendido también como algo restringido a una minoría. Es parecido a lo anterior pero aun nivel superior

y presupone no solamente conocimientos, sino una manera de ser y de estar, unas formas y un estilo de vida. El Renacimiento fue un tiempo donde floreció esta segunda acepción, conociéndose con el nombre de humanismo. Para la antropología esta forma de entender la cultura es muy parcial, pues recoge una parte insignificante de la misma. En términos científicos, podemos decir que la cultura hace al hombre, cultura que se ha ido desarrollando en un proceso de cientos de miles de años. La cultura es algo tan nuestra, tan unida a nuestra naturaleza que es explicable que el hombre no llegue a reparar en su propia existencia, creyendo que hombre y cultura son la misma cosa. Alguien ha dicho que la cultura es como el aire que respiramos, no es vital su existencia, pero llegamos a olvidarnos de que vivimos rodeados del aire que respiramos. Mientras el hombre estuvo encerrado en pequeños mundos, no se vio en la necesidad de objetivar su propia cultura. El descubrimiento progresivo de pueblos y culturas diversas, unas distintas a las otras, hizo nacer el interés por estas diferencias.

El nacimiento de las ciencias naturales y sociales, hizo posible una explicación a muchos de los fenómenos que se presentaban a la observación. Durante siglos las reacciones a las nuevas culturas pasaron de la simple curiosidad al desprecio más absoluto,



10. Carro de niño

hasta el punto de que se dudó si eran realmente seres humanos. El avance de las ciencias, consiguió, plantear el concepto cultural desde un punto de vista científico y así eliminar los tópicos y superar el conocimiento especulativo. Aunque no es por el camino de la definición como podemos llegar a conocer y captar a la cultura, sin embargo nos puede ayudar a limitar su campo de acción. El evolucionista Tylor la definió así: *“ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualquier otra facultad o hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad”*⁴⁰. De toda la definición, debemos resaltar la parte que habla de hábitos adquiridos, ya que la cultura es sobre todo algo aprendido, no heredado genéticamente, sino transmitido a través de la sociedad, siendo por tanto el aspecto indispensable para que se produzca la cultura y su información pase de una generación a otra y a veces de una sociedad a otra. Según M. Harris *“la cultura se refiere al estilo de vida total, socialmente adquirido, de un grupo de*

*personas, que incluye los modos pautados y recurrentes de pensar, sentir y actuar”*⁴¹. En un mínimo de palabras, la cultura es comportamiento aprendido. Cada sociedad tiene su manera de plantearse todas las cosas que le rodean: el universo, su sistema de valores, las cosas cotidianas y los grandes problemas. Todo eso lleva a los miembros de una sociedad a actuar colectivamente y habitualmente de una forma sistemática y dentro de unos límites de tolerancia y aceptación por parte de la comunidad. Este tipo de comportamiento no depende de los instintos, sino que el hombre lo aprende a partir de su nacimiento y se convierte en la parte más importante de su comportamiento social; el hombre siente los instintos pero generalmente los controla y satisface según las normas y hábitos de su cultura. Sólo el hombre es capaz de poseer cultura, aunque sabemos que nuestros parientes más próximos en el reino animal son capaces de aprender ciertas cosas, ciertas conductas, pero la distancia es tan lejana que se encuentran en un camino que el hombre comenzó a recorrer hace millones de años. También se puede afirmar, de acuerdo con la información que se tiene sobre el origen del hombre actual, que solamente hay en el mundo una sola especie humana. Todos los hombres que hoy pueblan la tierra son miembros de la misma especie y, por tanto, todos potencialmente tienen la capacidad de adquirir cultura y conseguir los mismos objetivos. Su nivel de evolución depende de las circunstancias ambientales e históricas. Independientemente del grado de evolución de los pueblos, todos ellos tienen su propia cultura, pues afirmar lo contrario sería como negar su condición humana. Asimismo, la mezcla de historia, prejuicios, intereses económicos, etc. han convertido a unos grupos

en dominantes y explotadores y a otros grupos en dominados y explotados, y además se intenta justificar esta situación con alusiones a una supuesta inferioridad racial. La pluralidad cultural es inmensa y podríamos señalar al menos una por cada grupo social identificado como distinto al resto de los grupos sociales, siendo este aspecto algo que hay que cuidar como una riqueza de la humanidad. Ya Ortega nos dio hace cincuenta años una definición de cultura, que aún hoy tiene plena vigencia: *"La vida es primeramente un conjunto de problemas esenciales a los que el hombre responde con un conjunto de soluciones: la cultura. Como son posibles muchos conjuntos de soluciones, quiere decirse que han existido y existen muchas culturas... la cultura no consiste en otra cosa que en hallar una ecuación con que resolvamos el problema de la vida"*⁴².

Si componer versos, montar a caballo y manejar las armas son manifestaciones culturales, también lo son para la antropología, el fabricar los tejidos, asistir a la iglesia del pueblo, formar una familia, trabajar en el campo o hablar una lengua que quizás nunca aprendieron a escribir. Un segundo aspecto a tratar, y que también destaca en la definición dada por Tylor, es que para aprender una cultura determinada es necesario hacerlo, como miembro de una sociedad. Debido a esa circunstancia, es difícil separar los términos de sociedad y cultura y por el confucionismo que ha existido siempre, incluso entre los propios antropólogos. El término sociedad significa un grupo de personas que comparten hábitat común y que dependen unos de otros para su supervivencia y bienestar. Por lo tanto la sociedad supone un conjunto de personas que actúan y viven de manera organizada. Sin embargo la sociedad no es un aspecto que nos diferencie de otras especies animales superiores o inferiores, que también viven en sociedades. La relación entre lo social y lo cultural es lo que caracteriza a la especie humana del resto de las especies. El hombre a través de su cultura, crea un tipo de sociedad que no depende de los instintos como ocurre con el resto de los animales, sino que emana principalmente de su cultura y muy en segundo lugar de sus instintos. El ser humano es un ser social y su desarrollo cultural se produce precisamente por una cooperación constante y a través de unas pautas culturales aprendidas en el seno del grupo.

En la práctica profesional, se puede decir que el sociólogo se ha dedicado fundamentalmente al estudio de los aspectos sociales del hombre y el antropólogo se ha centrado más en los aspectos culturales. Pero necesariamente ambos tienen que recoger en sus estudios los dos aspectos señalados. Raymond Firth (1901), antropólogo británico, señaló así la relación entre cultura y sociedad: *"Si la sociedad se considera que es un conjunto organizado de individuos con una forma determinada de vida, la cultura es esa forma de vida. Si la sociedad se considera un conjunto de relaciones sociales, entonces la cultura es la que colorea, la que moldea y crea la imagen de la sociedad que contemplamos"*⁴³. Lo que hacen los individuos por ser miembros de una sociedad, sus relaciones, organización familiar y política, sus costumbres, su sistema de valores, etc., está marcando por su propia cultura, cultura que ha ido aprendiendo desde el mismo momento de su nacimiento. La cultura de una sociedad, tiende a ser similar en muchas de sus formas de una generación a otra. El proceso que hace esto posible, es conocido con el nombre de enculturación, que consiste en un aprendizaje a través del cual, la generación de más edad

incita, induce y obliga a la generación más joven a adoptar los modos de pensar y de comportamiento de los mayores. La creencia de que las propias pautas culturales son siempre naturales, buenas, hermosas o importantes y que las otras culturas, por el hecho de vivir de forma diferente, son más o menos salvajes o inferiores a la nuestra, surge de esta forma de pensar. A esta manera de pensar se le conoce con el nombre de etnocentrismo y suelen pensar así todas aquellas personas que basan su intolerancia en el desconocimiento de este hecho cultural. La superación del etnocentrismo nos lleva a la tolerancia y a la curiosidad por las otras culturas a las que no se les puede despreciar por el sólo hecho de que han sido enculturados con pautas y prácticas diferentes a las nuestras. Todos los antropólogos culturales son tolerantes y sienten una gran curiosidad por todas las culturas y sus diferencias. Algunos han ido más lejos y han adoptado una vía de pensamiento que se conoce como el *“Relativismo cultural”*, que nos dice que toda pauta cultural es tan digna de respetar como las demás, independientemente del juicio ético que podamos formar sobre el valor de determinadas pautas culturales (por ejemplo el canibalismo, la guerra, el sacrificio humano, etc.).

Observando simplemente el mundo en el que vivimos, nos daremos cuenta enseguida que sólo con la enculturación no es posible explicar todos los estilos de vida existente. La transmisión de las pautas culturales de una generación a otra nunca es completa y continuamente se añaden pautas nuevas; ese fenómeno se ha acentuado en las sociedades industriales avanzadas de tal forma, que las pautas culturales de nuestra generación han variado de tal forma, que se han hecho irreconocibles para los de la generación anterior. El fenómeno ha sido denominado *“abismo generacional”* y tal como nos cuenta Margaret Mead: *“Hoy en día, en ninguna parte del mundo hay ancianos que sepan lo que los niños ya saben; no importa cuán remotas y sencillas sean las sociedades en las que vivan estos niños. En el pasado siempre había ancianos que sabían más que cualquier niño en razón de su experiencia de maduración en el seno de un sistema cultural. Actualmente no la hay. No se trata sólo de que los padres ya no sean guías, sino de que ya no existen guías, los busquemos en nuestro propio país o en el extranjero. No hay ancianos que sepan lo que saben las personas criadas en los últimos veinte años sobre el mundo en el que nacieron”*. Tal como hemos visto con la *enculturación*, se transmiten las pautas culturales, pero también que sólo con ella es imposible explicar toda la cultura en su totalidad, por ello los antropólogos han designado un nuevo término al que llaman *“difusión”*, que nos indica cómo se produce la transmisión de los rasgos de una cultura y sociedad a otra distinta. Este proceso es tan frecuente que podemos decir que la mayoría de los rasgos culturales hallados en cualquier sociedad se han originado en otra. Como ejemplo, podemos decir que las culturas americanas, tanto del Norte como del Sur, son en su mayoría rasgos componentes de otras culturas venidas de fuera, o que la tradición judeo-cristiana proviene de Oriente Medio o que los cereales de nuestra propia dieta provienen de otras culturas o civilizaciones remotas. Sin embargo, a pesar de que la difusión ha influido notablemente en el desarrollo de la mayoría de las culturas, por sí sola, no puede explicar al igual que la enculturación, la diversidad de las pautas culturales. Por ejemplo, la difusión no puede explicar cómo sociedades que nunca han tenido contacto, presentan inventos o innovaciones similares y desarrollan formas de

parentesco y creencias religiosas asombrosamente parecidas. Aunque sabemos que ni la enculturación ni la difusión por sí solas han sido las únicas portadoras de la cultura, si podemos decir que cada una a su manera han influido básicamente en las pautas culturales de cada sociedad. Cada uno de nosotros pensamos y actuamos de acuerdo con la educación que hemos recibido en nuestro entorno familiar, en la escuela o en la universidad y que todo ello ha estado marcado por unas pautas culturales propias de la sociedad en que vivimos, con su jerarquía de valores, sus costumbres y hábitos sociales. Y también se puede demostrar el poder de la difusión, recordando simplemente algunos hechos históricos como por ejemplo el de Grecia, que difundió aspectos fundamentales de su cultura que aún hoy perduran, o el de Roma que a través de su Imperio romanizó todo el Mediterráneo, o España que con el descubrimiento de América, hispanizó parte de ese nuevo mundo con su cultura.

En nuestros días, estamos asistiendo a uno de los momentos más interesantes del difusionismo que se ha producido en la historia de la humanidad. La difusión de una determinada cultura casi a niveles planetarios. La cultura anglosajona, modelo que surge de la primera revolución industrial, se fue imponiendo en un primer momento a partir de su difusión a través del imperio colonial inglés y posteriormente por los EEUU de América, que con una cultura similar han continuado influyendo en el resto del mundo, transmitiendo todas sus pautas culturales gracias a su poderío económico y al dinamismo de su sociedad. Para poder hacer el estudio de las distintas culturas y establecer las comparaciones pertinentes, los antropólogos tienen que recoger los datos que se presentan en todas ellas, de una manera ordenada. La estructura de las partes coincidentes en todas las culturas se denomina patrón universal. De hecho esta clasificación del hecho cultural, que facilita el estudio y análisis posterior, intenta recoger todas las posibilidades culturales que se dan en todas las sociedades. Aunque todos están de acuerdo en el contenido del patrón, no así en cuanto a la forma de establecer las divisiones de cada categoría de actividad. La que se expone a continuación es la que presenta Marvin Harris en su libro "*Introducción a la Antropología general*", integrado por tres grandes componentes: infraestructura, estructura y superestructura; a su vez, éstas están constituidas, respectivamente, por los modos de producción y reproducción, la economía doméstica y política y los aspectos creativos, expresivos, estéticos e intelectuales de la vida humana⁴⁵.

1.3. CARACTERÍSTICAS DE LA CULTURA⁴⁶

La cultura se aprende: La dotación genética del hombre le permite adquirir o aprender la cultura de su grupo. La lengua, religión, sistema de valores, gustos y costumbres, formas de organización social, política o económica, es parte del bagaje cultural que se adquiere después del nacimiento.

La cultura es simbólica: Toda la relación entre las personas se lleva a cabo fundamentalmente a través del lenguaje, y éste está lleno de convencionalismos, son como una serie de señales cuyo significado, sólo pueden entender los que conocen el código correspondiente. La capacidad de crear símbolos y de comunicarse con ellos, es una de las

características que mejor define a los humanos. El hombre es capaz de crear palabras y combinarlas hasta el infinito. La labor del antropólogo es descubrir el código de la cultura que estudia y hacerla inteligible.

La cultura es funcional: Ya desde el principio, el hombre tuvo que aferrarse para su defensa a hábitos adquiridos, debido a que su escasa especialización biológica no le permitía otra salida. En su lucha por la supervivencia tuvo que usar de su mayor inteligencia y así comenzó a aumentar su habilidad en las manos, liberadas a partir del bipedismo, a utilizar materiales, como la madera y la piedra, para alargar la longitud de sus brazos; las hachas, la jabalina y más tarde el arco y las flechas le situaron en una posición privilegiada tanto en la defensa como en el ataque y en la tarea de buscar alimentos. Todas esas herramientas cumplían una función determinada, que era satisfacer sus necesidades. La funcionalidad del sistema cultural consiste en que en cada etapa de la historia de la humanidad y en cada sociedad ha sabido encontrar una serie de soluciones para los problemas que se iban planteando.

La cultura es normativa: Desde las culturas primitivas ha habido una serie de normas que todos los individuos del grupo social han tenido que aceptar y cumplir. Esas normas o principios que hacen posible la convivencia de los individuos y el funcionamiento de las instituciones están regulados por la cultura. El horario en nuestras obligaciones, la forma de vestir, de saludar, la forma de comer, o la de relación con los amigos, todo está marcado y previsto por la cultura. La propia sociedad se encarga de corregir las posibles desviaciones de una manera informal, en forma de crítica, murmuración o rechazo, o también por medios formales a través de la policía y de la justicia.

En toda cultura existe un sistema de valores: Con ellos cada sociedad marca en un plano de comportamiento ideal, las opciones o alternativas más deseables. Establece una jerarquía entre todas las cosas que tienen un valor cultural dentro de su grupo social. El sistema de valores actúa como orientador al máximo nivel en el comportamiento de la colectividad, de forma que una alteración en el sistema de valores de una sociedad, le acarrearía graves consecuencias para su convivencia.

Toda cultura tiene un sistema de creencias: El hombre ha creído siempre en la existencia de lo sobrenatural, y por tanto a través de este rasgo de la cultura se han formalizado una serie de normas más o menos impositivas, según su grado de institucionalización y complejidad.

La cultura es dinámica: Si la cultura es un instrumento creado por el hombre para su mejor adaptación al medio en que vive, es lógico que si cambia ese medio, también cambie la cultura para así poder adaptarse a la nueva situación. Si no cambiara, dejaría de ser funcional y perdería su utilidad. Por tanto, la cultura cambia porque lo hace el medio natural en que vive la sociedad portadora de esa cultura. Los grupos humanos han tenido que desplazarse muy a menudo, debido al cambio en el medio natural en el que vivían, y buscar nuevos emplazamientos o convirtiéndose en nómadas, cuando ya se habían adaptado

a una vida sedentaria. En los tiempos en que vivimos existe un factor de cambio que ya no depende del cambio ecológico, sino que es el propio hombre el causante de esas modificaciones. Este aspecto que en épocas pasadas no afectó a la forma de vida de los humanos ni a su entorno, en los últimos años está siendo una de las formas más dinámicas de la cultura, con la problemática añadida de que no sólo están variando las pautas de conductas de la especie humana sino que también está afectando gravemente a su nicho ecológico. La causa principal de estos hechos se debe, al dinamismo de la cultura humana que está constantemente descubriendo o inventando nuevas innovaciones. Las innovaciones son los cambios que se producen dentro de la propia cultura y pueden tener la forma de descubrimiento o de invención. El primero supone la existencia de algo hasta entonces desconocido y que el hombre descubre más bien por azar mientras que el segundo lleva consigo un proceso creativo. En cualquier caso se han comprobado en la historia de la humanidad los efectos de la aplicación del fuego, la utilización de la rueda, la escritura o la infinita lista de descubrimientos que se han producido y se producen sobre todo a partir de la revolución industrial. La cultura del hombre no sólo está cambiando sus formas de comportamiento sino que también está afectando a todo el entorno en que vive.

A la hora de señalar algún aspecto de lo tratado hasta ahora, es necesario decir en primer lugar que a lo largo de la prehistoria humana, el hombre logró, aprovechando ese tiempo libre que disponía, una vez cubiertas sus necesidades, unas formas de vida óptima, con la suficiente autonomía como para poder pensar en otras cosas, no necesarias, pero que permitieron al hombre primitivo ser capaz de crear otros estilos de vida más avanzados. No sólo en esta época se produce el hecho de la exogamia, señalado por Ortega, sino que también tienen lugar otros grandes descubrimientos que han perdurado por su importancia hasta nuestros días. Me refiero a la aparición de la agricultura y casi simultáneamente la domesticación de algunos animales. Si a todo ello añadimos que en el funcionamiento interno de las bandas o aldeas, los sistemas de distribución era igualitarios al utilizarse de forma generalizada, el intercambio recíproco y posteriormente la redistribución, emparejada esta última con las cacerías y las cosechas estacionales, podemos decir que durante miles de años, la humanidad vivió un periodo larguísimo de bienestar, donde no necesitó hacer grandes cambios sociales, ya que se consiguió posiblemente una igualdad y una libertad, nunca lograda posteriormente. Es lo que algunos expertos denominan el comunismo primitivo⁴⁸.

Una aproximación a lo que suponemos que pudo ser el tiempo de ocio de nuestros antepasados prehistóricos, la podemos ver a través de los numerosos estudios que se han realizado en torno a la América prehispánica, concretamente entre los indios norteamericanos. Aunque la entrada en contacto con la civilización moderna barrió la mayor parte de la cultura original, y esto incluye por supuesto el campo del juego deportivo, podemos observar una gran riqueza de juegos, lo que nos indica que disponían una gran parte de su tiempo para dedicarlo a otros menesteres no relacionados con el trabajo. También hay que decir que al cambiar las condiciones de vida, cambian también las formas materiales usadas tradicionalmente (cambio de paisaje, sobre todo en la fauna y

la flora, las tribus fueron trasplantadas a otros espacios desapareciendo la mayor parte de sus costumbres y creencias, la presión socio-cultural)⁴⁹.

1.3.1 EL JUEGO DEPORTIVO ENTRE LOS INDIOS NORTEAMERICANOS

Pruebas de fuerza y resistencia

- *Lucha cuerpo a cuerpo*
- *Lucha de cuerda o de contrafuerza*
- *La piedra resbaladiza*
- *El lanzamiento de peso*
- *Ganador de la tierra*
- *El hueso del castor*

Pruebas de lanzar objetos

- *Tiro con arco*
- *El juego de la jabalina y el aro*
- *Lanzamiento de jabalina*
- *Juego del arce (consistía en lanzar un aro al aire y atraparlo con una vara terminada en un gancho.*
- *La pelota y el aro*
- *Lanzamiento de hacha*
- *La serpiente de nieve*
- *Figura de cuerdas*

Juegos atléticos y acrobáticos

- *Carreras de a pie (cortas, media distancia y largas)*
- *Carrera de la pelota*
- *Carrera de juegos malabares*
- *Carreras a caballo*
- *Carreras de canoas*
- *Salto de la manta, andar con las rodillas, andar con las manos, saltar con los pies juntos sobre una barra*
- *Ejercicios sobre una barra vertical*
- *Trepar un poste untado de grasa*
- *Volador*

Juegos de pelota

- *Juegos de pelota con raqueta*
- *El lacrosse*
- *Tlachtli practicada por los aztecas*
- *Pelotte, llamado así por los colonos franceses*
- *El juego de la pelota de un solo poste*
- *Pelota de pie y mano*
- *Mediante lanzamientos con las manos, pasarse la pelota*
- *Juegos de lanzar la pelota*

- *Juego practicado por las chicas, con una pelota hecha de piel de ciervo rellena con pelo del mismo animal. Consistía en mantener la pelota en el aire golpeando con los pies.*
- *Lanzar la pelota al aire con el pie. Usaban una pelota de piedra y consistía en lanzarla lo más lejos posible.*
- *Juego de pelotas con bastones*
- *El juego con dos pelotas*

¹ Jiménez Nuñez, A. (1979). Antropología Cultural. Una aproximación a la ciencia de la educación. Madrid, Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. Pág. 13-14.

² Palerm, A. (1967). Introducción a la teoría etnológica. México: Trillas. p. 6-7. Antropólogo mexicano de origen español. Exiliado en México tras la guerra civil española, realizó trabajos de campo en México, Guatemala, Perú, Italia, e Israel. Fue profesor de antropología en la Universidad Iberoamericana de México. Sus obras principales son: Estudios sobre ecología humana (1957); Historia de la Etnología (1974-1977); Modos de producción y formaciones socio-económicas (1976) y Antropología del marxismo (1980).

³ Harris, M. (1983). Introducción a la antropología general. Edit. Alianza Editorial, Madrid, pp. 31-33. Los rasgos que más compartimos con los primates son los siguientes³:

- Manos y pies prensiles; los primates se desplazan subiendo y bajando por los troncos y ramas de los árboles, mediante manos y pies capaces de coger y agarrar. La yema del pulgar puede tocar la de los demás dedos. No tienen garras y en su lugar tienen uñas planas que no entorpecen la prensibilidad.
- Piernas y brazos especializados en diferentes funciones. Los primates tienen una gran capacidad para girar, flexionar, y extender sus extremidades superiores. Los brazos y manos se especializan en explorar el espacio, agarrar y acercar frutos y bayas y capturar pequeños animales e insectos.
- Visión estereoscópica y de los colores; los ojos de los primates son grandes y situados normalmente en la parte delantera de la cabeza en vez de a los lados. Esta disposición sirve para producir la visión estereoscópica y la capacidad para evaluar distancias, vitales para moverse entre los árboles. La mayoría de los primates también distinguen los colores pero sin embargo son malos olfateadores.
- Tienen una o dos criaturas por parto, dado que la vida entre los árboles hacía difícil cuidar una gran camada.
- Embarazo prolongado y un largo periodo de dependencia infantil. A diferencia de la mayor parte de los órdenes de mamíferos, los primates tienen una gestación muy larga y posteriormente las crías permanecen con la madre mucho tiempo, hasta que pueden alimentarse por sí mismos.
- Intensa vida social. Una de las consecuencias de tener un reducido número de crías, es que las pautas de conducta de los primates son muy sociales. La prolongada relación entre la madre y el hijo así como los intensos cuidados y la destreza manual aumentan la comunicación social puesto que permite a los primates entre otras cosas acicalarse mutuamente. La mayoría pasan su vida como miembro de un grupo (no necesariamente en el que han nacido); cooperan en la búsqueda de alimentos y en la defensa contra los depredadores. La comunicación se establece a través de señales que indican la presencia de alimentos, peligro, interés sexual o cualquier otra cuestión básica. Necesitan compañeros no sólo para sobrevivir sino también para madurar emocionalmente.
- Grandes cerebros en relación con el tamaño del cuerpo. La vida en los árboles exigió cerebros cada vez más complejos para solucionar tanto los problemas de alimentación como de vigilancia y de interpretación. Pero el factor más importante para el desarrollo del cerebro fue su alto nivel de interacción social. La dependencia prolongada con la madre, el gran volumen de información auditiva, visual y táctil intercambiada entre su madre y sus hijos, los juegos entre los adolescentes y el acicalamiento mutuo entre los adultos, presuponen una considerable capacidad para adquirir, almacenar y recordar información. Los seres humanos privados de caninos y con uñas y lugar de garras, somos anatómicamente inofensivos, resultándonos casi imposible matar a cualquier animal grande.

4. Ibid. Pp. 40-47. Las adaptaciones de los homínidos asociadas al bipedismo y a la vida en un hábitat de sabana son:

- Un pie con doble arco y dedo gordo no oponible y un hueso del talón de gran tamaño. El pie de los humanos se ha especializado para estar de pie, andar y correr.
- Manos y brazos especializados en asir con fuerza y precisión y transportar objetos pesados. La ventaja del bipedismo es que deja libres manos y brazos, pudiendo recorrer largas distancias, llevando objetos pesados en las manos y sobre todo desarrollar una gran destreza manual. El pulgar es mayor, más fuerte y

flexible y esto unido al bipedismo y al tamaño del cerebro ha ayudado a convertirnos en los supremos artesanos del reino animal.

- Largas piernas con fuertes músculos en la pantorrilla y en los glúteos. En relación con la longitud del tronco, las piernas humanas son las más largas entre los homínidos. Sobre todo la gran masa muscular de los glúteos, proporciona gran parte de la fuerza para caminar cuesta arriba, elevarse después de agacharse, correr y saltar.
- El cinturón pélvico, en forma de cuenca o anillo para sostener el peso de la parte superior del cuerpo y sujetar los músculos de las extremidades inferiores.
- Curva lumbar para mantener la postura erecta del tronco y la cabeza. Sin esta curva el centro de gravedad del cuerpo se desplazaría y la tendencia sería caerse hacia atrás.
- El cuello debido a la ausencia de grandes músculos, tiene pequeñas vértebras.
- Cráneo de superficie lisa y forma globular que se balancea sobre el cuello.
- Cara y maxilares ortognatos relacionados con la cabeza globular y los reducidos músculos masticadores.
- Maxilares y dientes dentro de una arcada parabólica y comprimida. Al ser los incisivos y caninos más pequeños en comparación con los molares, sugiere una dieta de semillas, de gramíneas, tallos y raíces arenosas, corroborando así que nuestros antepasados no fueron “simios matadores” sino todo lo contrario.
- La sexualidad es otro aspecto que nos diferencia del resto de los animales, así en los primates la hembra sólo se encuentra en celo durante unos días antes y después de la ovulación. Mediante señales olfativas y visuales consigue atraer al macho. En el caso de la hembra humana, no se conocen signos externos que indiquen el periodo de máxima fertilidad. Por ello para mantener una adaptación reproductora, las relaciones sexuales deben mantenerse durante mucho tiempo, sirviendo de base para que se formen vínculos sexuales estables y de larga duración y que la especie humana sean los únicos animales que aportan con regularidad alimentos para su distribución a nivel familiar y ofrecen refugio a los recién nacidos.

⁵ Ibid. p.49.

⁶ Ibid. p. 81

⁷ Jiménez Nuñez, A (1979). Op. cit. 19-23.

⁸ Harris, M (1983). Op. cit. pp.19-28. La evolución biológica se aparece con cambios en la frecuencia de genes hallados en una determinada población. Según Marvin Harris, Los antropólogos modernos consideran que cuatro son las fuerzas principales que explican los cambios evolutivos: deriva de genes, migración, mutación y selección natural. De las fuerzas de la evolución es sin lugar a dudas, la selección natural, según los antropólogos, la fuerza más poderosa para el cambio evolutivo a través de la eficacia biológica variable de genes y alelos. Los genotipos que mejor se adapten al entorno que les rodea, es decir los que gozan mayor eficacia biológica serán los que se beneficien de la selección natural, estando esta asociada a múltiples factores: resistencia a las enfermedades, obtención de energía con más facilidad, ocupar más y mejores espacios, reproducción más eficaz. Por tanto los organismos que se adapten mejor son aquellos que consiguen unos niveles altos de eficacia biológica, aunque es necesario señalar que no hay ningún nivel absoluto y fijo de eficacia biológica que garantice la perpetuación de una especie y se puede decir que el principio de la evolución es el oportunismo. Debido a la selección natural, los organismos se adaptan a las necesidades y oportunidades existentes en su medio ambiente. También se puede constatar que a pesar del oportunismo de la evolución orgánica ha habido en el proceso evolutivo de la tierra una dirección global, que ha consistido en la ocupación y utilización gradual de todos los hábitats capaces de sustentar la vida, empezando por los mares y extendiéndose a los continentes. Según los biólogos modernos la selección natural favorece tanto la cooperación dentro de las especies como la competencia. Cuando una población crece, puede llegar el momento en que el espacio, energía y sustancias químicas se hagan cada vez más escasos. Algunos genotipos, o sea, los que tienen una mayor eficacia biológica, llegarán a constituir una parte creciente de la población, es decir serán objeto de la selección natural.

⁹ Ibid. p. 29.

¹⁰ Jiménez Nuñez, A. (1979). Op. Cit., pp.22-24.

¹¹ Harris, M. (1994). Nuestra Especie. Madrid: Alianza Editorial, pp. 55-63.

¹² Jiménez Nuñez, A. (1979). Op. cit. pp. 31-32.

¹³ Ibid. p. 33

¹⁴ Malinowski, B. (1984). Una teoría científica de la cultura. Madrid: Proyectos Editoriales S.A. pp. 75-85. La lista de rasgos universales o principios generales que ligan a los seres entre sí es la siguiente: 1°. La reproducción que conduce en todas las sociedades humanas a formar grupos pequeños, pero muy importantes (familias, grupos de parentesco designados habitualmente como clan, gens, fratría). 2°. La proximidad y contigüidad es otro principio general de agrupamiento. La esencia de la vida social es la cooperación (el grupo hogareño, horda nómada, aldea sedentaria, pueblo pequeño, grupo de aldeas, la ciudad, la urbe, el distrito, la provincia la tribu. 3°. Principio biológico, donde se distinguen rasgos como el sexo, la edad y a los estigmas y síntomas corporales: sociedades de hombres, infancia, juventud, adultos, senectud. 4°. El principio de agrupamiento voluntario, por iniciativa individual participación en sociedades secretas, en clubes, en equipos recreativos o en fraternidades artísticas. 5° Es el de la habilidad profesional, el aprendizaje y la prelación: cazadores, pescadores, agricultores, clan totémico, magos brujos. 6° El principio de rango y status que aunque no se presenta en los grados culturales más primitivos, si aparecen con la aparición de la riqueza, del poder militar, de la conquista y con la estratificación étnica. 7° Principio inclusivo o la integración por comunidad de cultura o poder político: la unidad política que puede comprender parte de la tribu, su totalidad e incluir varias subdivisiones culturales.

¹⁵ Jiménez Nuñez, A. (1979). Op. cit. pp. 55-58.

¹⁶ Ibid. p. 65-67.

¹⁷ Ibid. pp.75-78

¹⁸ Mercier, P. (1969). Historia de la antropología. Barcelona: Península. P. 22.

¹⁹ Moreno, I. (1978). Cultura y modos de producción. Madrid: Nuestra cultura. P. 34-36.

²⁰ Jiménez Nuñez, A. (1979). Op. cit. p.79. Una aproximación a la vida de Bernardino de Sahagún, la podemos encontrar en la obra de Florencio Vicente Castro y José Luis Rodríguez Molinero titulada "Bernardino de Sahagún, primer antropólogo en Nueva España", editada en 1986 y publicada gracias a la colaboración de la Universidad de Salamanca y de la Institución cultural Bernardino de Sahagún de León. Sahagún, según los autores, llega a Nueva España, recién descubierta, y se entusiasma con su cultura y sus gentes. Aprende su lengua y a través de un método propio de trabajo y así en todas las poblaciones donde reside acude a los ancianos más cultos solicitando que le narrasen cuanto recordaban de su cultura anterior a la llegada de los españoles. Lo anotaba todo o lo hacía anotar en la lengua de los mismos ancianos para que mejor se guardase. Confrontaba luego sus noticias con otros informantes y así por varias veces y en lugares diferentes. El resultado fue una obra cumbre, verdadera enciclopedia del pueblo mexicano: La Historia General de las cosas de la Nueva España.

²¹ Caro, R. (1978). Días geniales y lúdicos. Tomos I y II. Madrid: Espasa Calpe. Rodrigo Caro fue sacerdote y erudito. Amigo de los libros fue un humanista y si precisáramos más un antropólogo, en el más amplio sentido de la palabra. Algunos de sus escritos están relacionados con las ruinas de Itálica y con su ciudad natal.

²² Ibid. p. 41

²³ Jiménez Nuñez, A. (1979). Op.cit. p.77

²⁴ Ibid. p. 81

²⁵ Ibid. p. 82

²⁶ Ibid. pp. 85-86

²⁷ Ibid. pp. 87-88

²⁸ Ibid. Pp. 89-90

²⁹ Ibid. p. 90-92

³⁰ Ibid. pp. 93-94

³¹ Malinowski, B. Op. cit. p.112. Distingue en su teoría científica de la cultura, siete necesidades biológicas cuya satisfacción es imprescindible para sobrevivir, junto a sus concomitantes culturales:

Metabolismo
Reproducción
Bienestar corporal

Abasto
Parentesco
Abrigo

Seguridad
Movimiento
Crecimiento
Salud

Protección
Actividades
Ejercitación
Higiene

Cada una de estas necesidades básicas ha encontrado en cualquier sociedad una forma u otra de respuesta cultural. Junto a estas existen otras derivada y que tienen una naturaleza cultural que han dado lugar a las formas más elaboradas y complejas de la cultura.

³² Harris, M. (1993). Op. cit. p.17

³³ Jiménez Nuñez, A. (1979). Op. cit. pp. 96-97

³⁴ Harris, M. (1983). Op. cit. p. 17

³⁵ Ibid. pp. 133-134

³⁶ Acuña Delgado, A. (1994). Fundamentos socio-culturales de la motricidad humana y el deporte. Universidad de Granada, pp. 36-37

³⁷ Jiménez Nuñez, A (1979). Op. cit. p. 103

³⁸ Caro Baroja, J. (1992). El Estío festivo. Madrid: Círculo de lectores. Con esta obra Caro Baroja, cierra la trilogía sobre las fiestas en nuestro país: El Carnaval, dedicado a las fiestas que se celebran en nuestro país durante los meses de invierno, La estación de Amor, que estudiaba las celebraciones que van desde el mes de mayo hasta el día de San Juan y el estío festivo que trata de las fiestas que se celebran en verano. Destaca en su trabajo la relación estrecha que existe entre el tiempo de trabajo y el tiempo de ocio o de fiesta.

³⁹ González Alcantud, J.A. (1993). Tractatus ludorum. Una antropología del juego.

⁴⁰ Jiménez Nuñez, A. (1979). Op. cit. pp. 105-110

⁴¹ Harris, M. (1983). Op. cit. p. 123

⁴² Jiménez Nuñez, A. (1979). Op. cit. p. 115

⁴³ Ibid. p. 120

⁴⁴ Harris, M. (1993). Op. cit. p. 126

⁴⁵ Harris, M. (1993). Ibid.. p. 131.

Infraestructura.

Modo de producción: la tecnología y las prácticas empleadas para incrementar o limitar la producción básica de subsistencia, en especial la producción de alimentos y otras formas de energía, dadas las restricciones y oportunidades provocadas por una tecnología específica que interactúa con un hábitat determinado. Relaciones tecno-ambientales. Ecosistemas. Pautas de trabajo.

Modos de reproducción: la tecnología y las prácticas empleadas para incrementar, limitar y mantener el tamaño de la población. Demografía. Pautas de apareamiento. Fertilidad, natalidad, y mortalidad. Nutrición infantil. Control médico de pautas demográficas. Anticoncepción, aborto, infanticidio.

Estructura

Economía doméstica: la organización de la reproducción y producción básica, intercambio y consumo dentro de campamentos, casas, apartamentos u otros marcos domésticos. Estructura familiar. División doméstica del trabajo. Socialización doméstica, enculturación, educación. Edad y roles sexuales. Jerarquías de disciplina doméstica, sanciones.

Economía política: la organización de la reproducción, producción, intercambio y consumo dentro y entre bandas, poblados, jefaturas, estados e imperios. Organización política, facciones, clubes, asociaciones, corporaciones. División del trabajo. Sistemas de impuestos, tributos. Socialización política, enculturación, educación. Clase, casta, jerarquías urbanas, rurales. Disciplina, control policial y militar. Guerra.

Superestructura.

Superestructura conductual: arte, música, danza, propaganda. Rituales. Deportes, juegos, hobbies. Ciencia.

⁴⁶ Jiménez Nuñez, A. (1979). pp. 126-134

⁴⁸ Harris, M. (1993). Op. cit. p. 306

⁴⁹ Castellote, R.M. Juegos de los indios norteamericanos, para jugar en la naturaleza (1986). Ediciones Miraguano. Madrid, pp. 95-195. Se describen en el libro decenas de juegos de los indios norteamericanos, acompañados de gráficos y dibujos.

1.4. OCIO Y TIEMPO LIBRE

1.4.1. EL OCIO A TRAVÉS DE LA HISTORIA. Existe una tendencia universal hacia el ocio que conlleva lógicamente a todas las personas a buscar como objetivos el trabajar menos, conseguir el máximo de salario y disponer del mayor tiempo posible para uno mismo. Aunque algunos teóricos modernos asocian al ocio con nuestro siglo (podemos citar el caso de Dumazedier), con la reducción de la jornada laboral, mayor bienestar, seguridad económica, esperanza y calidad de vida, la realidad es que el ocio ha ido aparejado a la evolución cultural humana y precisamente los grandes logros de la humanidad se han conseguido a través del uso libre de ese tiempo ocioso y no precisamente durante el tiempo del trabajo como piensan algunos¹.

*“ De este esfuerzo obligado, para la estricta satisfacción de una necesidad, el ejemplo más claro es el deporte. Esto nos lleva a destruir la jerarquía secular y a considerar la actividad deportiva como primordial y creadora, la más elevada, la más seria, y la más importante de la vida, y la actividad laboral, como derivada de la primera, como simple destilación y precipitado de aquélla”*². Aquí Ortega y Gasset (1967), destaca precisamente a través del deporte como una actividad de ocio, la importancia que para el desarrollo cultural han tenido las actividades ociosas.

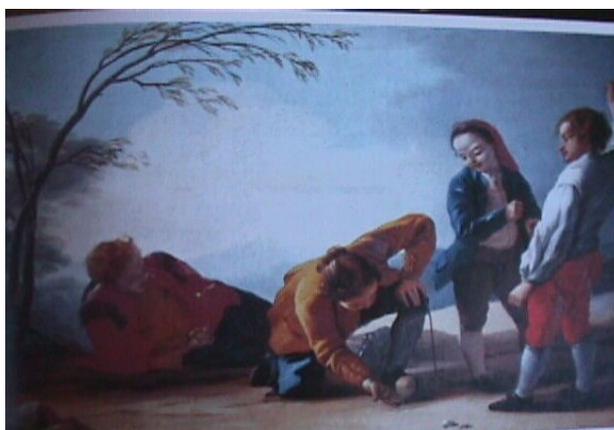
Ya en los albores de la humanidad, podemos constatar la existencia del ocio entre los primeros hombres, aunque en los primeros intentos de comprender la transición al neolítico se fraguó la idea de que todos los cazadores recolectores llevaban una vida desagradable, vil, embrutecida que transcurría en una búsqueda gris e interminable de caza de sustancias alimenticias. Sin embargo, en los últimos años los estudios más recientes nos indican que los cazadores y recolectores gozaban de niveles altos de salud y nutrición, y de mucho más ocio que la mayoría de los pueblos agrícolas de formación posterior³, gracias a que consiguieron un grado de



12. Cacería de ciervos

opulencia, que hizo posible mantener el equilibrio demográfico y en la medida en que las condiciones climáticas y ecológicas fueron favorables la supervivencia y reproducción de plantas y animales comestibles se mantuvo constante. Se extiende la idea entre los antropólogos modernos de que gracias a este equilibrio se consiguió una adaptación perfecta entre los primeros hombres y su entorno que hizo que, a pesar de que el cerebro humano era muy parecido al actual, no sintiera la necesidad de cambio y durante casi dos millones de años los primeros homínidos vivieran prácticamente de la misma forma⁴.

Se puede pensar que de acuerdo con esa teoría, las civilizaciones prehistóricas tuvieron mucho tiempo libre, tiempo que dedicaron como indican diversos autores a crear los primeros atisbos culturales. Así Huizinga en 1950, nos señala que: *"Ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él"*⁵. Huizinga defiende la idea de que durante el tiempo de ocio y a través del juego, la humanidad inicia el despegue cultural en todas sus manifestaciones. Fue en esos momentos cuando a través de un impulso lúdico, las sociedades primitivas fueron creando todo tipo de manifestaciones culturales, cada vez más complejas: conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras capacidades y hábitos adquiridos por el hombre en tanto miembro de una sociedad.



13. Niños jugando a la peonza

A partir de la información dispuesta sobre sociedades primitivas, podemos señalar que los juegos y competiciones han estado estrechamente relacionados con todo lo mágico y lo sagrado. Las competiciones deportivas de casi todas las sociedades anteriores a las nuestras eran parte integral o anexos de las creencias religiosas: los juegos y las competiciones formales eran asimiladas a la danza y al teatro. De hecho una descripción histórica del deporte que lo deslinde del ritual, de la danza y del teatro sería una falsa interpretación de este hecho cultural. Otro hecho reconocido en ese tipo de sociedades es que las actividades lúdicas o la educación física informal, cumplieron funciones selectivas y evolutivas entre los animales y por supuesto en el hombre. Los mejores corredores, nadadores, saltadores o luchadores eran el producto normal de la necesidad de defenderse, atacar o luchar contra los enemigos naturales. El juego y el deporte pueden considerarse como una institución evolutiva y como un importante componente del desarrollo de la cultura humana. Las fuerzas impulsoras básicas de la evolución deportiva incluyen variables subsistenciales, socio-políticas y geográficas⁶. Las raíces prehistóricas del deporte se manifiestan en los niveles más simples de las sociedades humanas y desde los comienzos del tiempo cultural, donde se observa mejor es en los juegos. De acuerdo con Huizinga, dado que el juego es un rasgo universal de la vida de los mamíferos, podemos decir que antecede al hecho cultural, posiblemente a través de él o gracias a su contribución ha ido desarrollándose desde los principios de los tiempos prehistóricos la cultura humana en todas sus manifestaciones. El hombre primitivo veía todo aquello que no era necesario para subsistir como algo irreal que no podía entender y por ello enseguida lo asociaba con lo mágico y lo sagrado. Así pasó con el juego, que fue desde el principio objeto de culto, un símbolo de vida. Todos los ejercicios corporales fueron al principio actos de culto, incluidas por supuesto las

danzas. Con la danza se comunica al hombre el poder de los dioses. Ejerce fuerza y poder mágico, aleja a los enemigos, dispersa las enfermedades y envía lluvia y fertilidad⁷. El nacimiento de todas las grandes estructuras de vida social ha dependido siempre, según nos cuenta Huizinga, de un impulso lúdico, de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica, como impulso social más viejo que la cultura misma, llenaba toda la vida de las sociedades primitivas y actuó como levadura para el desarrollo de la cultura. El culto se da a conocer como un juego sacro. La danza y la música fueron en sus inicios, puro juego. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho surge de la costumbre de un juego social. La conclusión debe ser por tanto que la cultura en sus fases primordiales "*se juega*", se desarrolla en el juego y como juego⁸. El juego, por tanto, lo podemos considerar como una fuerza instintiva, anterior a la aparición de la cultura y que es, después de la alimentación, la forma más antigua de la actividad de los hombres. Es natural que el hombre por instinto de conservación se complaciera en ejercitar su fuerza física; esto le permitirá con más eficacia, conseguir alimentación y vencer sobre sus enemigos y animales.

Otra interpretación sugestiva que guarda relación con el tema que estamos tratando nos la ofrece José Ortega y Gasset (1967) en su ensayo titulado "*El origen deportivo del Estado*". Aunque Ortega, en su trabajo, intenta demostrar la importancia que tuvo en las sociedades primitivas el club deportivo juvenil, como gestador y promotor de las estructuras del Estado, no puede pasarnos desapercibido la relación del club deportivo con todo lo relacionado con el deporte y el juego como actividad de ocio. En el siglo XIX, que era de suyo y en todo propenso al utilitarismo, se fraguó una interpretación utilitaria del fenómeno vital que ha llegado hasta nosotros y puede aún considerarse como el tópico vigente. "*Viniendo a decir que la actividad primaria de la vida es sobre todo satisfacer necesidades imperiosas (utilidad y adaptación)*". Sin embargo, recientes investigaciones, señala Ortega, nos proponen una idea distinta, diciéndonos que todo lo que es reacción a premiosas necesidades pertenece a la vida secundaria, y la actividad original y primera de la vida es siempre espontánea, lujosa, de intención superflua, es libre expansión de una energía preexistente⁹. Todo esto nos lleva a cambiar la jerarquía tradicional y considerar al deporte como la actividad primaria y creadora, como la más elevada, seria e importante en la vida y la actividad laboriosa como derivada de aquella. No niega Ortega la posibilidad de que a través de una acción utilitaria se pueda reabrir e inspirar nuevas creaciones, pero lo que sí nos insinúa es que en todo proceso vital, lo primario, el punto de partida, es una energía de sentido superfluo. "*Al hacer la historia de toda existencia viviente hallaremos siempre que la vida fue primero una pródiga invención de posibilidades y luego una selección entre ellas que se fijan en hábitos utilitarios. El individuo que a lo largo de nuestra vida, llegamos a ser, es solo uno de los varios o muchos que pudimos ser y que quedaron sin realizar. Por eso, importa mucho que penetremos en la existencia muy rica en posibilidades, a fin de poder elegir con mayor libertad a la hora de buscar nuestro destino*". El utilitarismo, al ceñirse a lo estrictamente necesario, es el síntoma de debilidad y de vida menguante, mientras que el ocio deportivo, siempre que no pierda sus características, es el síntoma de vida pujante y creativa¹⁰.

Ahora, Ortega pasa a señalar una serie de características propias de jóvenes y que le sirven como base para desarrollar posteriormente su teoría sobre el origen

deportivo del estado. El primer rasgo que destaca es la necesidad natural de asociación de los jóvenes. Así, nos dice que en un estudio de un pedagogo inglés, basado en el análisis de los sueños de los niños y los jóvenes, se pueden distinguir tres etapas: en la primera el niño sueña que está jugando solo; en la segunda aparece en sus sueños otro niño, pero como espectador; está allí para verle jugar. Y en la tercera, próxima a la edad de la pubertad, aparecen en el sueño un grupo de muchachos que juegan con él, siendo en este caso uno más del grupo. Esa necesidad de convivir de los jóvenes, fundiéndose la individualidad en el grupo, es lo que llama Ortega, instinto de coetaneidad. El joven ya no vive por sí ni para sí; no quiere y siente como individuo, sino que se halla absorbido por la personalidad anónima del grupo que piensa y siente en su lugar. El segundo rasgo que nos señala, es el impulso del grupo juvenil hacía el sexo femenino, poniendo el ejemplo de un niño de doce años que, preparando sus cosas para participar en una excursión, le pide a la madre con inusitada insistencia todos los detalles para poder destacar durante la actividad. Cuando la madre le pregunta a que viene todo aquello, le contesta de forma clara *"Mamá, sabes... es que nos gustan ya las chicas"*. No dijo *"me gustan ya las chicas"*. Individualmente no le gustan aún las chicas. Es en el grupo como tal donde aparece la curiosidad por la mujer y un incipiente galanteo, preludio de lo que será el cortejo posterior para la conquista de la mujer¹¹.

Por último, Ortega destaca la primera forma de organización que aparece en las hordas. El principio de esta organización es sencillamente la edad. El cuerpo social ha aumentado en número de individuos y de horda se ha convertido en tribu. Estas



14. Jovencitas bañándose

tribus están organizadas en tres clases sociales: la clase de los jóvenes, la clase de los hombres maduros y la de los viejos. No hay otra división y por supuesto no existe aún la familia. Los jóvenes se llaman entre sí hermanos y llaman padres a todos los de la clase de más edad. De estas tres edades, la que predomina por su poder y autoridad, la que manda y domina no es la de los hombres maduros, sino la de los jóvenes. Es más, frecuentemente es la única que existe y por supuesto la

única que está organizada. Presentadas las bases sobre las que se sustenta el ensayo, Ortega se pregunta que es lo que acontece en ese tránsito de la horda informe a la tribu organizada. Al ser el número de individuos muy reducido, las hordas se movían sin encontrarse unas con otras. Pero al aumentar la masa de población, al aparecer síntomas de una mayor vitalidad, los encuentros empiezan a ser más frecuentes y acontece que los muchachos de hordas próximas, impulsados por ese instinto de sociabilidad coetánea, deciden juntarse vivir en común. Y sienten juntos, un extraño y misterioso asco hacia las mujeres parientes consanguíneas con quienes viven en la horda y un

apetito y atracción hacia las otras mujeres, las desconocidas, pertenecientes a otras hordas¹².

En ese momento se produce uno de los hechos de mayor trascendencia de la historia de la humanidad y que ha tenido consecuencias incalculables: deciden robar las mozas de hordas lejanas. Para ello, se deben preparar pues para robarlas, hay que combatir y así nace la guerra como medio al servicio del amor. Se necesita una organización, una disciplina y una autoridad. Nace la idea de jefe, el entrenamiento, los ritos y el culto a los poderes mágicos. La vida en común crea la necesidad de construir un albergue estable y surge el casino de los jóvenes donde preparan sus expediciones y cumplen sus ritos; está prohibido a los hombres maduros, mujeres y niños entrar en el casino juvenil y desde el principio se convierten en centro donde impera el secretismo y el tabú. Estas asociaciones juveniles suelen tener un carácter secreto, una disciplina interna donde se cultivan las destrezas para la caza y la guerra con un severo entrenamiento. Es al propio tiempo donde se ejercita el primer ascetismo religioso y atlético, y donde se venera y se da culto a divinidades relacionadas con la caza. Utilizando máscaras de guerra que imitan a ciertos animales, los jóvenes danzan y brincan con frenesí y se preparan para nuevas incursiones. De donde resulta que el casino de los jóvenes, primera casa y primer club es también el primer cuartel y el primer convento. Hemos visto como la primera sociedad humana, es todo lo contrario que una reacción a necesidades impuestas. La primera sociedad es este club de jóvenes que se reúnen para robar mujeres extrañas al grupo consanguíneo. Es lo más parecido a un club deportivo. A través de este fenómeno no obligatorio se origina la exogamia, es decir, la ley matrimonial que obliga a buscar esposa fuera de los consanguíneos, provocando una revolución en la evolución de la especie humana, no sólo por este hecho sino porque a través del club de jóvenes se inicia en la historia la génesis irracional del Estado. Y de nuevo observamos como en el origen de la mayoría de las estructuras sociales se halla instalada la gracia y no la utilidad. El club de jóvenes, por tanto, inicia en la historia a partir del fenómeno de la exogamia las manifestaciones siguientes: *“La guerra- la organización autoritaria- la disciplina de entrenamiento o ascética- la ley- la asociación cultural- el festival de danzas enmascaradas o carnaval y las sociedades secretas”*. No es el sentido utilitario por lo que surgen todos estos aspectos de la vida social que posteriormente han marcado la historia de la humanidad, sino todo lo contrario. Es decir, fue el motivo irracional que une a los jóvenes en asociaciones más o menos secretas y cuyo fin primario es simplemente el sentimiento comunitario entre coetáneos para divertirse, para danzar o participar en hazañas más o menos arriesgadas. En épocas históricas podemos observar el mismo fenómeno, en cuanto indagamos en el origen de sus estructuras sociales. En el caso de Grecia, estas instituciones arcaicas se llaman *“file”, “fratría”, “hetairía”*. *“File”* significa tribu, pero no como unidad de consanguíneos, sino como cuerpo organizado de guerreros. *“Fratría”* significa hermandad y debemos recordar que los jóvenes se llaman entre sí hermanos. y *“Hetairía”*, compañía, palabra que aún perdura en nuestra terminología militar y que en la época que estamos tratando venía a significar lo mismo: asociación secreta que reúne en torno de un jefe a los jóvenes mozos. Antes de la aparición de la polis, el pueblo griego estaba estructurado de esa forma¹³. En Atenas, todo lo tradicional desaparece muy pronto, debido a la rapidez con la que asumen los distintos cambios y por ello resulta difícil hallar los residuos de la organización primitiva. Sin embargo, en

Esparta estas estructuras se conservan en pleno vigor y vemos en el apogeo de la ciudad como aparecen claramente las fratías. Los guerreros viven juntos y separados de la familia. Y no es casual que sea aquí donde se crea el mito del rapto de Elena. El caso de Roma, como posteriormente el de Inglaterra, al ser pueblos que se caracterizan por conservar su pasado insistentemente, mantiene más restos de sus organizaciones arcaicas. Estas instituciones se conservaron siempre en Roma como instituciones religiosas debido a que todo aquello que ha perdido actualidad o no se entiende, tiende a conservarse como una manifestación religiosa.

La división más antigua del Estado romano es la curia, siendo ésta a nivel histórico, asociaciones piadosas, donde se rinde culto a divinidades tutelares de la ciudad. Junto a la curia también se encuentran como sociedades antiguas, los colegios o compañías de sacerdotes. Una de las más antiguas y arcaicas por su vestimenta, cantos y rituales era la de los sacerdotes Salii. Tenía una estructura dual, de doce miembros cada uno y estaba consagrada al culto de Marte, el dios latino que simboliza a un tiempo la guerra, la agricultura y el pastoreo. En sus fiestas, los salios celebraban procesiones en las que danzaban una primitiva danza bélica. De aquí su nombre: Salii -de salire-, saltar, danzar. El jefe de cada uno de los cuerpos, que danzaba delante del grupo, se llamaba prae-sul, el que baila delante. Como vemos, encontramos entre



15. Niños inflando una vejiga

los salii todos los síntomas del primitivo club juvenil. Y lo encontramos unido a la fundación de la sociedad y del estado romano¹⁴. Cuando Roma consigue acabar con los reyes que eran etruscos y se organizan en república, lo primero que hacen es recuperar sus antiguas tradiciones y colocan al frente de ésta, dos cónsules. Aunque se discute el origen etimológico de la palabra cónsul, existe una propuesta que la pone en relación con la de prae-sul. Según esto, cónsules significa los que danzan juntos, los dos prae-sules o jefes de los jóvenes guerreros y danzarines, que pertenecían a la dichos saltos estaban vinculados a una magia expresiva de floración, es decir, constituían una reminiscencia de danzas prehistóricas que en el transcurso de los siglos evolucionaron al ser incorporados al culto de varios dioses. Para mayor redundancia, una reciente explicación de esta palabra no es otra que curia-coviria, es decir, reunión de hombres varones. Es evidente que bajo la corporación salia encontramos la supervivencia de los primitivos clubes juveniles, fundadores del Estado Romano. Si a todo esto, añadimos la sugestiva leyenda del rapto de las sibilas, surgida en los principios de la ciudad, nos

confirmamos más de que ésta hipótesis del club deportivo como origen del Estado, no está nada descaminada¹⁵. Como estamos viendo, no podemos negar de forma apriorística la existencia del ocio. El ocio a lo largo de la historia y según las distintas culturas, ha ido adquiriendo distintas acepciones y que son otras tantas respuestas a la pregunta sobre qué es el ocio y/o el tiempo libre y que extrapolados al resto de la vida social han llegado a ser rasgos diferenciales de la cultura de esa época y de esa sociedad¹⁶. Según Thorstein Veblen (1995)¹⁷, la Institución de una clase ociosa se encuentra en su máximo desarrollo en los estadios superiores de la cultura bárbara [...] *Las clases altas están consuetudinariamente exentas o excluidas de las ocupaciones industriales y se reservan para determinadas tareas a las que se adscribe un cierto grado de honor [...] Esas ocupaciones no industriales de las clases altas pueden ser comprendidas, en términos generales, bajo los epígrafes de gobierno, guerra, prácticas religiosas y deportes [...]* Cuando el esquema está plenamente desarrollado, hasta los deportes son considerados como de una dudosa legitimidad para los miembros de rango superior.

Frederic Munné (1992)¹⁸, señala cinco etapas o hitos en la historia del ocio y que inciden en las distintas formas de ver el tiempo libre y el ocio a lo largo los siglos. El caso histórico más conocido de apuesta por la cultura del ocio, fue la que se originó en la Grecia antigua. El profundo sentido cultural griego dio una importancia fundamental a la contemplación de los supremos valores de su mundo: la verdad, la belleza, la bondad y que resumían como contemplación de la sabiduría. Esta forma de entender la vida, exigía una vida de ocio. En este sentido, tenemos que señalar la "Skholé", como ideal griego. La vida griega exigía una vida de ocio, de Skholé. Etimológicamente esta voz griega significa, cesar o parar. Coincide con el sentido literal que damos a la expresión de "tiempo libre". Su



16. Pedro el Grande

sentido originario era estar desocupado y por tanto disponer de tiempo para uno mismo. La Skholé no era un simple no hacer nada, sino su antítesis: un estado de paz y de contemplación creadora. Para conseguir ese estado, necesariamente uno debía estar desocupado, es decir no sujeto al trabajo. Los griegos consiguieron ese estado ideal, gracia a una división del trabajo, donde unos pocos, los ciudadanos libres, tenían todo el tiempo para la vida contemplativa, mientras que el resto que eran los esclavos, debían dedicar todo su tiempo al trabajo. Gracias a la esclavitud, unos pocos ciudadanos pudieron ser libres y dedicar su tiempo a llevar una vida ociosa. De acuerdo con esto,

los griegos pensaban que sólo el hombre que posee ocio es libre. Esta idea sobre el ocio, fue alabada por los clásicos griegos, como Sócrates que ensalza el ocio como la más bella de las riquezas, o Platón que destaca como los trabajos manuales eran despreciados por los griegos “*La naturaleza no hace al zapatero ni al herrero; semejantes ocupaciones degradan a la gente que las ejerce, viles mercenarios, miserables sin nombre que son excluidos de los derechos políticos por causa de su mismo estado*”, y Aristóteles que es el que nos presenta una idea del ocio más elaborada; para Aristóteles la Skholé es un fin en sí mismo, un ideal de vida, cuya antítesis es el trabajo. Por eso escribe en la *Ética* a Nicómaco que “*estamos no-ociosos para tener ocio*”, es decir que el trabajo es un medio y el ocio es el fin. También Epicuro, nos cuenta que el ocio es la vía que exige estar libre de ocupaciones, incluso de placeres, y posar en la serenidad de uno mismo¹⁹. En Roma no prosperó, según Munné, la visión griega sobre el ocio. Cicerón habla del “*Otium*”, como tiempo de descanso del cuerpo y recreación del espíritu, necesario para volver a dedicarse, tras la recuperación, de nuevo al trabajo. El trabajo no tiene como en Grecia una significación negativa. El ocio pasa a ser un medio y el trabajo un fin. Interpretaron la manera de entender el ocio, como algo necesario para el descanso del cuerpo y del espíritu. El ocio como lo entendían los griegos ha sido invertido. El ocio ciceroniano, no es un tiempo de ociosidad, sino de descanso y de recreo tanto como de meditación. El ocio romano, también introduce por primera vez, el ocio de masas organizado por el Estado y dirigido a las clases populares, ocio que las clases dirigentes menospreciaban pero que sin embargo utilizaban como medio de dominación social. Munné, nos dice que sólo hay una excepción en la forma de ver el ocio en la época romana. Es Séneca que mantiene un concepto similar al de Aristóteles y Epicuro, señalando que es necesario liberar su tiempo, robado por los negocios y las ocupaciones para dedicarlo al descanso, condición “*sine qua non*” para adquirir la sabiduría, la virtud y la felicidad a través del cultivo del espíritu y de la contemplación desinteresada de la propia alma. Ocio y negocio forman parte constitutiva del hombre completo. Pero en el caso de Roma, sólo en las clases altas se integra plenamente el concepto de ocio de Cicerón. Para el resto del pueblo se redujo a descansos y sobre todo a diversión organizada. A través de los “*ludi y los munera*” y todo tipo de espectáculos, organizados por el Estado en los días de fiesta que ocupaban casi la mitad del calendario, el ocio popular se separa y distingue, en una clara dicotomía, del ocio de las élites. El carácter de ocio dirigido se manifiesta claramente en el famoso dicho de “*panem et circenses*”; la sociedad romana no podía vivir sin los juegos, constituyéndose en el fundamento de su existencia. El circo no sólo es el marco donde se celebran las carreras sino también donde se manipula al pueblo y donde los partidos políticos entablan sus luchas y defienden su posición en el Estado. El legado de Roma al patrimonio histórico del ocio es en este sentido contradictorio²⁰. El concepto de ocio romano ha sobrevivido, no así el concepto de la skholé, y podemos señalar que en la actualidad, en las sociedades industriales, se encuentra nuevamente vigente. Es ocio utilizado como medio de descanso para recuperar el esfuerzo del trabajo o como simple medio de evasión social. El ideal del ocio griego está considerado como algo imposible, a no ser que en un futuro próximo, las máquinas pudieran sustituir el tiempo del trabajo humano. En este sentido, se desenvuelve la obra de Luis Racionero “*Del paro al ocio*” (1992). El derecho al paro de Racionero viene a significar el derecho al ocio heleno, es decir al no trabajo, a la vida ociosa que lleva consigo un “*otium cum dignitate*”. Derecho al Ocio, derecho a la salud, a la belleza, a la

verdad, al estudio, a la intimidad, a viajar, a la satisfacción sexual, a la paz, a ser únicos, diferentes, a ser autónomos²¹. En la época medieval, el ideal contemplativo griego se refugia en los monasterios. La vida contemplativa pasa a ser uno de los ideales de vida, mientras que en ciertos aspectos el trabajo pasa a ser algo que se hace en los ratos libres. Tomás de Aquino asume el concepto de vida ociosa de Aristóteles, dándole una dimensión cristiana. El ocio popular consiste básicamente en un tiempo de descanso y diversión, normalmente controlado por la iglesia y por el señor feudal. A partir de la Baja Edad Media y comienzos del Renacimiento, surge un nuevo concepto del ocio. Es el ocio como ideal caballeresco, inspirado en un espíritu lúdico clasista y que consiste en liberarse del trabajo para dedicarse a actividades libremente elegidas, como la guerra, la política, el deporte la ciencia o la religión. La vida ociosa, se convierte en un indicador de posición social, de riqueza y de poder. Esta forma de emplear el tiempo de ocio se convierte poco a poco en un signo exterior de nobleza cada vez más opuesto al tiempo servil del trabajo. El ocio caballeresco que empezó siendo un medio, pasó con el transcurrir del tiempo a adquirir un valor en sí mismo. Se llega así al derroche y a un



17. Los que no fueron a Montreal

nuevo concepto del ocio: la del ocio como ociosidad²². El principal enemigo del señor feudal, cuando abandonaba el campo de batalla, era el aburrimiento, entonces para llenar su ocio se dedicaba a una serie de actividades que Michel Massian (1974), en su libro “*La caballería*”, enumera así: 1. *Competir en los torneos*; 2. *Salir de cacería*; 3. *Practicar la pesca en agua dulce o salada*; 4. *Pasear*; *Durante el invierno, calentarse al amor de la chimenea*; 5. *Durante el verano, refrescarse en el huerto*; 7. *Acoger a los jugadores de paso*; 8. *Aprender y enseñar esgrima*; 9. *Organizar peleas de animales*; 11. *Jugar al ajedrez o a los dados*; 11. *Comer y beber*; 12. *Recibir*

invitados; 13. *Cortejar doncellas*; 14. *Hacerse sangrías con sanguijuelas* y 15. *Mirar por las ventanas*²³.

La Iglesia durante todo ese tiempo controla el ocio personal y así, entre los descansos obligados entre siembra y cosecha, añade días de fiestas de obligado cumplimiento. El pueblo utiliza como una forma de liberarse de la represión social, religiosa y moral del medievo, fiestas de un tono claramente pagano como las Carnestolendas. El contenido del ocio medieval estaba relacionado casi siempre con la música y la danza, y se solían celebrar en las plazas públicas, el granero o el campo. A partir del siglo XVIII, esta forma de vida ociosa tiene que adaptarse a las nuevas ideas puritanas. Los hombres de negocio, según nos cuenta Veblen (1966), se ven obligados al trabajo y el ocio se disfraza de trabajo, mientras que el sentido del ocio anterior pasa

a la esposa y a los sirvientes (clase ociosa vicaria). Con una fuerte reacción a la idea del ocio caballeresco, aparece la ética protestante que condenará a la conducta ociosa como el vicio madre de todos los vicios. Es el ocio entendido como ociosidad en el sentido peyorativo, como algo antinatural, improductivo. El ocio es visto como ausencia de esfuerzo y por tanto entendido como un no hacer nada. Al ocio negador de la libertad, se opone el trabajo, fuente de ella. En esta etapa el ocio ha pasado de ser un ideal a algo pernicioso y condenable. El puritanismo protestante suprimió el culto a los santos y por supuesto todos los días de fiesta que se convirtieron en días productivos. El movimiento protestante limitó todo tipo de distracciones, incluso la educación física y los deportes sufrieron fuertes prohibiciones²⁴.

La interpretación del ocio según las ideas puritanas, se ha mantenido hasta nuestros días y por ello cuando se habla de este término, la mayoría de las personas mantienen un concepto negativo del mismo. Incluso el deporte moderno está imbuido con esta idea al contemplarlo solamente como una actividad agonística, donde lo único importante es el resultado y su sentido utilitario. Al deporte como al resto de las manifestaciones culturales se les quitó su sentido ocioso, olvidando totalmente el sentido helenístico heredado de los griegos. A partir de los años 60, se inicia un movimiento que intenta recuperar el concepto perdido del ocio, incluido por supuesto el deporte. Es el deporte para todos, cuya expresión más avanzada la podemos observar en los deportes californianos. En España, el primero que intenta hacer un estudio serio sobre el tema fue José María Cagigal, que ya en 1971 escribió un ensayo titulado "*Ocio y deporte*", sobre la base de la teoría de Dumazedier (1966). Actualmente estamos viviendo el nacimiento de nuevos deportes que tienen como denominador común el buscar nuevamente la ociosidad dentro del deporte. Durante el Renacimiento, la vida activa se opone a la vida contemplativa y más tarde en la Ilustración, el ideal se racionaliza y adquiere una dimensión humana: La Encyclopédie (1751) se refiere al ocio como: "*El tiempo vacío que nuestras obligaciones nos dejan y del que podemos disponer de manera agradable y honesta; si, nuestra educación ha sido adecuada y se nos ha inspirado un vivo deseo hacia la virtud, la historia de nuestras actividades libres será la parte de nuestra vida que más nos honrará después de la muerte y que recordaremos con el mayor consuelo una vez llegado el momento de tener que abandonar la vida: la parte de las buenas acciones realizadas por gusto y con sensibilidad, sólo determinadas por nuestro propio beneficio*". Con la llegada de la revolución industrial, la jornada laboral, en lugar de reducirse se va incrementando, hasta que la situación creada es insostenible y surgen los movimientos sociales en busca básicamente de dos reivindicaciones: la reducción de la jornada laboral y el aumento de los salarios. Y poco a poco va surgiendo un tiempo nuevo, sustraído al tiempo de trabajo que el liberalismo imperante no sujetará a norma alguna, dejándolo a libre disposición individual. Este tiempo libre es distinto al que hemos observado en los casos anteriores, pues surge del trabajo y en principio se empieza a llenar con actividades relacionadas casi siempre con el consumo de masas y que los dirigentes modernos van a utilizar para sus propios intereses económicos. No importa tanto el ocio, sino el trabajar menos. El ocio burgués nos da una imagen nueva del sentido ocioso; mientras que en Grecia y Roma o durante la Edad Media y el Renacimiento, se le da al ocio un sentido positivo o negativo a ese tiempo, en el ocio moderno lo que se

valora según Munné, es el tiempo que se quita al trabajo ya que al principio, el tiempo libre disponible es un tiempo en blanco, sin ningún contenido.

Actualmente apenas queda la idea del ocio como actividad contemplativa, dominando la idea del ocio romano aunque desprendida de la dimensión humana. Es el ocio de los que entienden o emplean el descanso o la diversión como un simple medio de evasión social o para trabajar mejor. Es la idea transmitida por el puritanismo inglés de que lo más importante es el trabajo y cualquier otra cosa que se aparte del carácter utilitario de este, es una pérdida de tiempo y no tiene ningún valor humano y social. Autores contemporáneos discuten el problema de relación entre el tiempo libre moderno y el ocio. La cuestión planteada es ¿si el ocio moderno, tiempo sustraído al trabajo, es tiempo libre? El tema está en discusión, pues mientras unos tratan ambos conceptos con el mismo significado, otros en cambio, los distinguen y diferencian de forma clara²⁵.

1.4.2. EL OCIO COMO PRÁCTICA DE TIEMPO LIBRE. Sebastián de Gracia, en su obra *“Of Time, Work and Leisure”* (1962), intenta aclarar el confusionismo que existe entre los dos términos. El tiempo libre, nos dice, es tiempo fuera del empleo, tiempo desocupado; es liberación del trabajo y por lo tanto opuesto a éste; en cambio al ocio no le afecta el trabajo; es cualitativo y algo que no es totalmente realizable, que pocos desean y menos alcanzan. El tiempo libre es más bien cuantitativo; como el trabajo se mide en unidades de tiempo. Todo el mundo puede tener tiempo libre, más no todos pueden tener ocio. Desgraciadamente en nuestros días, según de Grazia, el ocio se ha transformado en tiempo libre. Marcuse (1965), afirma por el contrario, que la gente tiene ocio pero no tiene tiempo libre. El Estado regido por una economía de bienestar, es un Estado sin libertad, un Estado que limita de manera sistemática el tiempo libre disponible. Existe ocio pero el tiempo dedicado al mismo no es libre porque está administrado por los negocios y por la política. Las posiciones enfrentadas de estos dos autores expresan las diferencias existentes entre las concepciones burguesa y marxista. Si a éstas, unimos los distintos tipos de entender el ocio a lo largo de la historia, comprobaremos que el ocio y el tiempo libre han estado ligados siempre a las ideas y políticas dominantes en cada época así como a los intereses económicos de los sectores sociales en hegemonía.

Uno de los pocos caminos posibles para llegar a dar una definición del ocio como tiempo libre es realizar un análisis tanto de la temporalidad como de la libertad, ya que son los dos componentes que constituyen el fenómeno y los que nos pueden conducir desde el ocio al tiempo libre y como a veces como el ocio puede no darse como tal tiempo libre. Existen numerosas definiciones del tiempo libre y del ocio y que Munné recoge en su obra²⁶. Desde el punto de vista del tiempo, ocio y trabajo aparecen como dos polos opuestos. Desde el punto de vista de la obligación, el tiempo libre es el que queda libre después de las necesidades y obligaciones, y comprende actividades no obligatorias sean o no productivas. Mientras que el trabajo, siempre implica productividad esté o no remunerado. Para Dumazedier, la vida cotidiana no está bipolarizada entre el trabajo y el ocio. Aparecen unas actividades intermedias, que no son trabajo pero tampoco son ocio y que están situados en una posición fronteriza entre ambos conceptos. Los llama "semiocios" y los clasifica en cuatro grupos²⁷:

a) Las actividades de carácter semilucrativo o semiinteresado: mecánica, pesca, participación remunerada en sociedades deportivas, etc.

- b) Las tareas domésticas de carácter semiutilitario y semirecreativo: jardinería, oficios diversos, cría de animales, etc.
- c) Las ocupaciones familiares, semieducativas y semirecreativas: participación de las lecciones o en los juegos de los niños, etc.
- d) Los trabajos de ocio, hechos para sí, para la familia, los amigos, las sociedades: bricolage, decoración, etc.

Otro autor, Anderson (1961), dividía las actividades en trabajo y ocio. A su vez distinguía en el ocio actividades de recreación para designar el tiempo dedicado al descanso, la diversión y el desenvolvimiento personal y de "choring", tomando este término inglés para referirse al tiempo empleado en atender las obligaciones familiares y sociales. Boris Grushin (1967) no está de acuerdo con considerar las actividades de semiocios dentro del ocio y entiende que éstas no son libres, ya que son estrictamente obligatorias. Se refiere a las actividades domésticas, desplazamientos al trabajo, las compras, cuidar a los niños o atender las necesidades fisiológicas. El tiempo libre, según este autor, es el que queda después de cumplir todo género de obligaciones ineludibles. Henri Lefebvre (1957-58), en su estudio de la vida cotidiana en el mundo moderno, divide el tiempo cotidiano entre: el tiempo obligado, ocupado por el trabajo profesional; el tiempo libre, que es el de los ocios; y el tiempo constreñido (contraint), dedicado a las diversas exigencias fuera del trabajo, como son los transportes, las formalidades sociales etc²⁸. Frederic Munné (1992), atendiendo a la diferente naturaleza interna del condicionamiento de la conducta distingue entre²⁹:

1) **Tiempo psicobiológico:** es el ocupado por las conductas impulsadas por nuestras necesidades psíquicas y biológicas elementales: sueño, nutrición, actividad sexual, etc. Es un tiempo de individualismo ya que se refiere siempre a condiciones endógenas a cada persona aunque no creadas por ellas. Es un tiempo heterocondicionado puesto que no depende en ningún momento de uno mismo.

2) **Tiempo socioeconómico:** es el tiempo empleado en las conductas derivadas de las necesidades económicas, consistentes en una actividad laboral, productiva de bienes y servicios, sean o no materiales, para "ganarse la vida" o con vistas a ello. Incluye el trabajo doméstico de la mujer y el tiempo de los estudiantes destinado a su formación. Este tiempo está totalmente heterocondicionado, dándose el autocondicionamiento en pequeñas dosis (elección del trabajo, etc.).

3) **El tiempo sociocultural:** es el tiempo invertido en relacionarse socialmente. Es el tiempo invertido en visitar a unos amigos, ir al cine, votar en unas elecciones, complimentar algún tipo de impreso oficial, cuidar a los hijos, asistir a un mitin político, o a una función religiosa. En el tiempo sociocultural, el hetero y el autocondicionamiento se dan entremezclados de un modo más o menos equilibrado.

4) **El tiempo libre:** son acciones que el hombre realiza sin una necesidad externa que le obligue. No es que en ellas no exista necesidad, pero ésta nos es intrínseca; es autocreada y autocondicionada por cada persona. Uno mismo es quien pone, más que impone las condiciones para la satisfacción de aquélla necesidad. Por eso cuando la voluntad hacía la realización de una actividad cesa, dejan de darse como libres. Son totalmente intransferibles; como ejemplo, uno no puede divertirse por otro.

La conclusión a que nos lleva el análisis anterior sobre los tipos de tiempo, lleva a Munné a decirnos que: *"El tiempo libre está constituido por aquel aspecto del tiempo social en el que el hombre autocondiciona, con mayor o menor nitidez su conducta personal y social. Sin embargo, lo que se define propiamente como tiempo*



18. Juego de la gallinita ciega

*libre es el tiempo ocupado por aquellas actividades en las que domina el auto condicionamiento, es decir, en las que la libertad predomina sobre la necesidad." Éste, a diferencia del restante tiempo social, es el tiempo dedicado a aquellas acciones que tiende a satisfacer necesidades autocreadas"*³⁰. Todos los estudios sobre el ocio tienen siempre en estos últimos años un punto de referencia obligado y que es la aportación de Joffre Dumazedier, con su famosa definición sobre el tema que estamos tratando. Aunque el proceso de elaboración de su teoría se da en dos

etapas, debemos decir de acuerdo con Munné que en el fondo, no cambia sustancialmente una de otra y aunque en principio, él mismo se desdice del planteamiento de la primera, lo único que hace realmente es profundizar más en su teoría utilizando si acaso términos diferentes para decir lo mismo. A través de una serie de investigaciones de campo, realizadas en Francia sobre la situación del ocio desde 1830 hasta mediados del presente siglo, duplicada por una encuesta sobre la representación vivida del ocio, según una muestra de 819 obreros y empleados urbanos de sexo masculino, de diferentes regiones francesas, dio como resultado la siguiente definición: *"El ocio es un conjunto de ocupaciones a las que el individuo puede entregarse con pleno consentimiento, ya sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su información o su formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de todas sus obligaciones profesionales, familiares y sociales"*. Esta definición que tiene un carácter funcional comprende lo que se ha venido en llamar las tres "D" o las tres funciones del ocio:

1) El descanso: que nos protege de la fatiga y la tensión nerviosa producida por las tensiones derivadas de las obligaciones cotidianas y en particular el trabajo. Posteriormente añadiría lo del poder de recuperación u ocasión de holganza.

2) La diversión: que nos libera del aburrimiento y de la monotonía de las tareas rutinarias del trabajador en la fábrica o en la oficina. En su segunda etapa lo completaría con lo de "liberarse del aburrimiento cotidiano debido a las tareas parcelarias y repetitivas abriendo el universo real o imaginario de la diversión autorizada o prohibida por la sociedad.

3) El desarrollo de la personalidad: que nos libera de los automatismo del pensamiento y de la acción cotidiana o como dijo más tarde, "abriendo la vía de una libre

*superación de sí mismo y de una liberación del poder creador, en contradicción o armonía con los valores dominantes de la civilización*³¹.

Erich Weber (1963), autor más inclinado hacia el subjetivismo, considera que las funciones más importantes del tiempo libre son: la regeneración, la compensación y la ideación. La regeneración o recuperación de las energías corporales y anímicas es la más importante por ser absolutamente necesaria. Puede ser pasiva, cuando el cansancio es total: como el sueño y el reposo, o activa, en forma de juegos, excursiones, trabajos de jardinería, etc. La compensación consiste en el equilibrio de las frustraciones, mediante la superación de las dificultades o indirectamente con una sustitución de los anhelos no satisfechos. Y la ideación, es el ocio contemplativo, posible sólo en el tiempo libre de trabajo. Como podemos observar, existe un paralelismo entre los dos autores a pesar de partir de dos concepciones distintas³².

Funciones del ocio en Dumazedier	Funciones del tiempo libre en Erich Weber
Descanso	Regeneración
Diversión	Compensación
Desarrollo de la personalidad	Ideación

Para Dumazedier, su concepto de liberación se encuentra definido en relación con la liberación del trabajo tanto del profesional como del familiar considerando que el ocio presenta cuatro caracteres esenciales³³:

- 1) **El ocio es liberatorio**, en relación con el trabajo y demás obligaciones básicas de carácter primario. *Es de libre elección, y si por algún motivo se convierte en obligación, deja de ser ociosa.*
- 2) **El ocio es gratuito**, no obedece a ningún fin sea lucrativo, utilitario o ideológico.
- 3) **El ocio es hedonístico**, se orienta siempre hacia la búsqueda de satisfacción personal, tomado como fin en sí mismo.
- 4) **El ocio es personal**, atiende siempre a grandes necesidades individuales: *de liberarse de la fatiga, de las rutinas y estereotipos sociales impuestos.*

Dumazedier insiste en la liberación, como la característica más importante: el ocio, según él, es de hecho, liberación de las obligaciones primarias tanto en el trabajo que impone la empresa y la escuela como las de las instituciones familiar, cívica y espiritual. Hay autores que designan la liberación, con el nombre de "*compensación*". En ese caso se encuentra Friedman (1960), que fue uno de los primeros en ver en el ocio, el fenómeno de la compensación como liberador de tensiones y frustraciones, sobre todo por el provocado por el trabajo industrial³⁴. Aunque Dumazedier no nos explica que es la compensación, si lo hace Weber siendo para él, un equilibrio frente a determinadas insuficiencias y frustraciones personales producido por la satisfacción de deseo reprimidos³⁵. Como vemos, este análisis de la compensación, afecta a las tres

"D" de Dumazedier: al descanso, a la diversión y al desarrollo de la personalidad, confirmando la naturaleza general de este término que abarca prácticamente las características más importantes de su teoría. Otro aspecto que estudia Dumazedier, en su segunda etapa, es la cuestión de la autonomía del ocio. Nos dice que más allá del ocio liberador está el ocio autónomo, haciéndose partícipe de la corriente existente en ese momento en la sociedad a colocar en una situación prioritaria el tiempo vivido fuera del trabajo. El ocio debe ser considerado como un fenómeno en sí mismo y con su propia dinámica y en recíproca igualdad con el trabajo, la familia, la política, la religión y la cultura, porque el tiempo libre, nos dice, tiene ya la fuerza de un hecho autónomo.

Para terminar con el estudio de la obra de Dumazedier, relacionada con el mundo del ocio, vamos a profundizar en la trilogía de las tres "D"³⁶. El tiempo de descanso es el que utilizamos para liberarnos de la fatiga. La fatiga, desde un punto de vista objetivo, consiste en una disminución de las capacidades de nuestro organismo a causa de una actividad prolongada, de carácter muscular, sensorial o mental. De forma subjetiva, se refiere a la sensación de dicha disminución. Realmente los efectos del descanso sobre la fatiga no ocupan un tiempo libre sino psicobiológico. Sin embargo, la importancia de los efectos de la fatiga sobre el tiempo libre es elevada ya que inmediatamente se pierde capacidad para organizar el tiempo de ocio. A la gente cansada le resulta difícil organizar sus asuetos. En esos casos se necesita "*el descanso liberador*", que consiste en reposar, en el más amplio sentido de la palabra: una siesta, paseo o conversación, o simplemente no hacer nada. Cuando el descanso es activo, tal como nos indica Weber, la actividad se convierte en lúdica y su tiempo en recreación. Pero también hay que decir de acuerdo con este autor que la regeneración, que no tiene valor en si misma, se convierte en el presupuesto básico para todas las formas superiores de comportamiento del tiempo libre. Hablamos del descanso liberado, cuando sin estar fatigados, permanecemos en una actitud de descanso "queriendo dejar pasar el tiempo". Al estar liberados, el acto es el resultado de una autocondición que afirma nuestra voluntad y nos permite gozar plenamente de la situación. Nunca surge el aburrimiento en este tipo de descanso; es perder el tiempo porque no se tienen ganas de hacer nada más y para evitar hacer otra cosa. Ejemplos del descanso liberado son: "*tomar el fresco*", mirar "*como pasa la gente*", *ver, sin mirar, un programa de televisión, oír sin escuchar, música por la radio, pasear, ausentes de cuanto nos rodea y de nosotros mismos*".

La diversión es otra de las formas de cubrir el tiempo de ocio, de acuerdo con Dumazedier. Etimológicamente la palabra procede del verbo latino *divertere*, que significa alejarse de algo, dirigirse hacia otra cosa o a otra parte. La forma de anular el fenómeno del aburrimiento es precisamente a través de la diversión y esta se desarrolla normalmente con conductas lúdicas; por tanto, el juego es la forma genérica de la diversión. Aunque del juego trataremos más adelante, estudiando sus características y sus funciones, debemos decir que en principio consiste en una actividad física y/o mental, realizada sin un fin utilitario, sólo por el placer que proporciona. Las teorías más conocidas para explicar el concepto del juego las vamos a exponer a continuación, por considerar importante saber que es lo que entienden los teóricos sobre este tema, origen del juego deportivo³⁷:

1) **Teorías sobre el exceso de energía**, que entienden que el juego es una liberación psicofisiológica de energía vital para restablecer el equilibrio del organismo. Según Schiller (1739) el juego es como un desencadenamiento de energía excedente; el instinto del juego se debe a una energía biológica excedente que se vierte ya en una forma inferior consistente en los ejercicios físicos -deporte- y otra, superior que produce los sentimientos -arte-. (Schiller).

2) **Teoría teleológica del ejercicio preparatorio**, donde Fröbel (1826) en primer lugar nos dice que así como el hombre trabaja y Dios crea, el niño juega. El juego es un medio necesario para la educación infantil. Posteriormente Gras (1899) a finales del siglo pasado, explica que el juego es una auténtica preparación para la vida que tiene su base en los instintos. Esta teoría se sustenta en cuatro afirmaciones: 1ª) La existencia de elementos aprendidos en el juego. 2ª) El juego es una práctica. 3ª) las actividades consideradas como inútiles tienen una finalidad biológica concreta y 4ª) Tanto el niño como el animal juegan porque encuentran placer en esa actividad y en eso se basa su libertad.

3) **La teoría de la recapitulación**, que defiende la idea de que el juego es una repetición de costumbres ancestrales que representan anteriores etapas sucesivas del hombre. El niño es un eslabón en la cadena evolutiva y en su vida embrionaria pasa por todas las etapas desde el protozoo hasta el ser humano (Stanley, 1906).

4) **Teorías fisiológicas**, pero con matices distintos a las anteriores han sido las propuestas que dicen que la vida orgánica es actividad por lo que el juego responde a una necesidad natural de movimiento (Dewey, 1925)). O bien, que la actividad lúdica responde a un dinamismo biológico espontáneo que va de la tensión a la relajación y cuya esencia se encuentra en la dinámica juvenil. El juego es imprevisible, antiteleológico y placentero. El movimiento se limita a un espacio -campo de juego- y se desarrolla a través de unas reglas (Buytendijk, 1933)).

5) **Las teorías de la autoexpresión**, son aquellas que afirman que el niño al jugar representa amplios roles sociales que le permiten dar sus propias respuestas a situaciones creadas por el mismo (Mead, 1934)). Posteriormente, Piaget (1959), concibe el juego como un actividad autoformadora de la personalidad del niño, mediante una asimilación de lo que el mundo ofrece al yo. En su análisis de la inteligencia considera dos procesos básicos y complementarios: la asimilación, mediante la cual, el organismo transforma la información recibida de que pase a formar parte del propio organismo, y la acomodación que se refiere al ajuste del organismo al medio para asimilar la información. La adaptación inteligente se produce cuando estos dos procesos están en equilibrio. Si no se consigue este equilibrio, pueden ocurrir dos cosas: que la acomodación predomine sobre la asimilación y se produzca la imitación o que la asimilación prevalezca sobre la acomodación y aparezca el juego.

6) **Las teorías psicoanalíticas** se fundamentan en Freud (1921) y también en Claparède (1909) que había visto en el juego una catarsis liberadora de emociones reprimidas que



19. Libro de los juegos de Alfonso X el Sabio

deja al sujeto en libertad para poder desarrollarse. la escuela psicoanalítica defiende la idea de que el juego es como una proyección de impulsos sociales no aceptados. Todo el simbolismo del juego opera de catarsis de los impulsos y deseos censurados moral o socialmente. El juego infantil es una importante forma de aprendizaje y en el de adultos un medio de compensar el reposo y la monotonía con nuevas experiencias y estimulantes. Las actividades lúdicas más características son: las necesidades de movimiento y cambio, el instinto sexual, el deseo de la muerte, los móviles sádicos, la agresividad y la regresión (Slavson, 1948)). Basado en el psicoanálisis infantil y la antropología cultural, interpreta el juego de los niños, como una forma de tratar cada aventura, creando situaciones modelo, y de dominar la realidad con la

experiencia y la organización. El juego del adulto, en cambio, es una evasión de las formas limitadoras que constituyen la realidad. (Erikson, 1950))

8) **Teorías de carácter antropológico, social y cultural**, que frente a las teorías individualistas y psicológicas, destacan la dimensión sociocultural del juego. Señalan por ejemplo que los juegos tradicionales infantiles, son una degradación de las ceremonias de los adultos (Frazer, 1890). Los juegos, sacan al hombre de la rutina, mitigando la disciplina de la vida diaria y restaurando en él la plena capacidad por el trabajo rutinario (Malinowski, 1931). Una de las teorías más elaboradas sobre el mundo del juego, la expuso Johan Huizinga (1938) en su libro "Homo ludens". Defiende al juego como el principio de la cultura y por supuesto anterior a ella. A través del juego, manifiestan los pueblos su interpretación de la vida y del mundo. En sus formas más simples está dotado de significación y en las superiores tiende hacia la figuración, y representaban simbólicamente la realidad.

Caillois (1958)³⁸, nos dice que en el juego puede definirse formalmente como una actividad libre, separada o delimitada en el tiempo y en el espacio, y de antemano incierta, improductiva, reglamentada y ficticia. En el juego predomina siempre alguno de estos impulsos primarios: la competición "agon", el azar "alea", el simulacro "mimicry", y el vértigo "ilinx". Los dos primeros dan los juegos de la voluntad, según que se basen en ésta (competición) o en su entrega al destino (azar). Los dos restantes dan los juegos de la personalidad, representando una segunda personalidad (simulacro, ficción) o dejando libre o poseída por fuerzas ajenas a la personalidad (vértigo). El juego deja siempre una huella profunda en la cultura, en la realidad, en la vida cotidiana y en las instituciones. Caillois, criticó a Huizinga, por un

lado, por su concepción demasiado amplia al intentar explicar toda la historia a través del juego y la cultura y también por ceñirse en sus estudios, solamente a los juegos de competición.

Las diferentes teorías del juego revelan la complejidad del mismo y la importancia que tiene en diversos campos de las ciencias humanas. Como resumen, todas las teorías enumeradas, nos indican dos cosas: el poder de la conducta lúdica para compensar las limitaciones de la vida seria y su carácter expresivo a través de los numerosos valores puestos en juego. En cualquier caso, el juego en el hombre revela una manifestación de libertad. Aunque la forma genérica de la diversión es el juego, no debemos confundir los dos términos como sinónimos. El juego no es privativo del hombre, pues a estas alturas sabemos que algunas especies animales también juegan; pero únicamente el hombre se divierte. La diversión es la manifestación psicológica del juego. A través de ella, el hombre siente el placer de lo lúdico; tanto en el juego como en la diversión la conducta está autocondicionada por el sujeto. Por eso constituyen una importante fuerza social. La conducta lúdica es expresiva de la personalidad cuando es un fin en sí misma y es compensadora cuando es un medio para divertirse. Al divertirnos para jugar nos entregamos a una actividad por sí misma y al ser placentera, esta actividad refleja nuestro sentir y nuestro modo de ser, con ella nos autoexpresamos. En cambio, jugar para divertirnos, buscamos liberarnos del aburrimiento de lo cotidiano. En ambos casos, la conducta del sujeto es recreadora. En la diversión recreadora, el quehacer procura un goce autocondicionado. La diversión recreadora consiste en la plena y consciente entrega a algo por sí mismo y no por necesidad. El coleccionar cosas, elaborar objetos, juegos amistosos o eróticos, el baile o el deporte son muestra de nuestra conducta expresiva y reflejan nuestra personalidad en el ámbito social.

La tercera función del ocio de Dumazedier, consiste en el desarrollo de la personalidad³⁹. *"Libra del hábito que tiende a limitar los actos, las formas de conducta, las ideas cotidianas, el automatismo y formas estereotipadas. Permite una participación social más amplia, más libre y una cultura más desinteresada del cuerpo y del espíritu. Ofrece nuevas posibilidades de integración voluntaria a la vida de grupos recreativos, culturales y sociales. Permite completar libremente los conocimientos afectivos o intelectuales, cultivar las aptitudes, adquiridas en la juventud, pero constantemente superadas por la evolución completa y continua de la sociedad. Incita a adoptar actitudes activas, en el empleo de las distintas fuentes de información tradicionales y modernas, espontáneas u organizadas. Crea formas nuevas de aprendizaje, a lo largo de la vida. Produce formas de conducta innovadoras y creadoras en el tiempo libre. Aporta a todos los trabajadores la posibilidad de mayor tiempo para la contemplación, la acción desinteresada o la creación libre"*. A pesar de que una descripción tan amplia, nos hace pensar que Dumazedier, no tenía muy claro en que consistía esta última función, personalmente creo que lo que le faltó fue una capacidad de síntesis y de claridad de ciertos conceptos relacionados con la creatividad, a la hora de definir sus características. La creación es la actividad humana por la que una persona autocondicionalmente produce algo nuevo. Se puede referir a cualquier tipo de manifestación humana: filosofía, arte, técnica o política. La conducta autocondicionada se realiza a través del trabajo lúdico, es decir, aprovechando la fuerza creadora del juego. Debido a la doble dimensión personal y social de la personalidad.

La vía del pensamiento da origen a la contemplación creadora; la vía de acción a la participación creadora. La contemplación, a su vez, puede ser activa o pasiva; en la contemplación activa podemos citar, el escribir un libro o pintar un cuadro. La creación pasiva, se manifiesta a través de la crítica de una obra ya creada. Cuando la crítica es tan profunda que transforma lo creado, nos lleva a la creación activa. A través de la creación contemplativa, la persona se afirma desde sí misma, mientras que en la creación activa, la participación se afirma desde los demás, por ello ambas vías son contrapuestas⁴⁰. Georges Friedman (1960), citado por Munné señala que en nuestro tiempo, para millones de hombres y mujeres, cuyo trabajo cotidiano para ganar el sustento no tiene valor enriquecedor ni equilibrador, la realización personal y la satisfacción no pueden ser buscadas más que en las actividades de ocio.

Para el ideal griego, según vimos sobre todo con Aristóteles, la contemplación no sólo se opone al trabajo manual sino también al del político y al del guerrero. En el medievo insisten en el concepto clásico, dotándolo de un sentido religioso. Pero a partir del humanismo renacentista se acentúa el valor de la participación a través de la vida práctica y mundana. Con la Ilustración se unen los dos conceptos al verse en el conocimiento un instrumento de acción sobre el mundo. De nuevo el Romanticismo encuentra, a su manera, el ideal contemplativo. Marx analiza el pensamiento ilustrado, insistiendo más en el valor de la praxis como acción transformadora de la realidad. Durante la época moderna la vida contemplativa queda rota, siendo sustituida por la acción, el rendimiento y el trabajo⁴¹. También los autores modernos incluido Dumazedier, están cogidos dentro de esta dualidad contrapuesta. Así este autor, valora más la participación social que la vida contemplativa al identificar el desarrollo de la personalidad con la cultura popular. Otros en cambio hacen lo contrario. Como ejemplos tenemos a Erich Weber (1963); Para él la contemplación es la culminación del tiempo libre, su forma superior. En la vida contemplativa está la esencia del ocio. Nos da como ejemplos de vida contemplativa, la observación artística, la reflexión filosófica, la devoción religiosa y las fiestas y festividades profanas y sagradas. En resumen para Weber la contemplación constituye, el más alto ideal de vida (tiempo libre como ideación)⁴². *En la práctica, nos dice Munné, no existe realmente esa contraposición debido a que el tiempo de creación no se da con una pura contemplación ni con una mera participación; "ninguna de las dos vías por sí solas, son creadoras. La contemplación implica una praxis que exige siempre cierta participación en la realidad social y por su parte tampoco cabe una participación auténtica si no la apoya una teoría. Cuando una vía se separa de la otra hay pseudocreación. Es lo que ocurre cuando la participación en grupos religiosos, políticos o de cualquier índole es fanática o rutinaria. Esto es así porque la creación se apoya en la imaginación, es decir, en la fuerza de la libertad capaz tanto de mover el pensamiento como dirigir la acción. Pero para ser realmente creadora de realidad, la imaginación ha de dejar el pensamiento en libertad de acción o la acción en libertad de pensamiento. Lo primero se consigue con la contemplación participativa, lo segundo con la participación contemplativa. Esto es lo que no hace quien emplea su imaginación para divertirse, construyendo falsamente otra vida [...] El tiempo de creación es, por todo ello, el hábito más propio del homo faver en el sentido más radical de la expresión: un tiempo de hacerse al hacer⁴³.*

Otra visión del ocio y del tiempo libre, realizada desde el campo de la sociología, es la que han dado en su libro "*Deporte y ocio en el proceso de la civilización*", Norbert Elías y Eric Dunning (1992)⁴⁴. Su hipótesis parte de la idea de que en las sociedades industriales avanzadas, las actividades recreativas constituyen un reducto en donde la emoción se puede aún expresar, sin que en principio exista limitaciones o restricciones. Fuera de ellas funcionan una serie de controles fuertes y uniformes que caracterizan a estas sociedades y que surgieron en el curso de una peculiar transformación de las estructuras sociales y personales. Tales restricciones surgen de un proceso civilizatorio bastante largo que culmina en la gestación del Estado moderno. Como puede observarse en sociedades relativamente ordenadas, como las occidentales, la rutinización invade todas las esferas de la vida, incluidas las de mayor intimidad. La rutina cotidiana se intenta paliar con la emoción lúdica y agradable que los individuos buscan en sus ratos de ocio. La emoción es según estos autores lo que da sabor a todos los placeres relacionados con el juego. Lo que los humanos buscan en sus actividades recreativas miméticas no es liberarse de las tensiones sino, por el contrario, sentir un tipo concreto de tensión, una forma de excitación a menudo asociada, con el temor, la tristeza y otras emociones que trataríamos de evitar en la vida diaria. Nos presentan lo que ellos llaman, el "*espectro del tiempo libre*", que es un intento de perfilar de forma detallada las actividades de tiempo libre. Señalan la relación entre el ocio y el tiempo libre y sus diferencias; podemos decir que todas las actividades recreativas son actividades de tiempo libre, pero no todas las actividades de tiempo libre son recreativas. Las clases del espectro de tiempo libre se distinguen por el grado de rutinización y des-rutinización.

El espectro de tiempo libre⁴⁵

1) Rutinas del tiempo libre

a.- Satisfacción rutinaria de las necesidades biológicas y cuidado del propio cuerpo: es decir, comer, beber, descansar, dormir, hacer el amor, hacer ejercicio, lavarse, bañarse reponerse de las dolencias y enfermedades.

b.- Rutinas de la casa y de la familia: es decir, mantener la casa en orden, realizar las rutinas propias al levantarse por las mañanas, hacer la colada, comprar ropa y alimentos, preparar una fiesta o reunión, declarar la renta, administrar los gastos del hogar y otras clases de trabajo privado (no ocupacional) para uno y la propia familia; lidiar con las tensiones familiares; alimentar, educar y cuidar a los hijos; cuidar las mascotas o animales domésticos.

2) Actividades intermedias de tiempo libre tendentes principalmente a satisfacer necesidades recurrentes de orientación y/o autorrealización y expansión.

a. Trabajo voluntario privado(no ocupacional), realizado principalmente a otros: es decir, participar en asuntos de la localidad como en elecciones, actividades caritativas y eclesiales.

b. Trabajo privado (no ocupacional) realizado principalmente para uno mismo, de naturaleza relativamente seria y a menudo impersonal: es decir, estudiar individualmente con miras a progresar en el lugar de trabajo, practicar aficiones técnicas sin un valor ocupacional obvio pero que requieren perseverancia, estudio especializado y habilidad, como construir radios o la astronomía.

c. Trabajo privado (no ocupacional) realizado principalmente para uno mismo, de naturaleza más ligera y que plantee menos exigencias: es decir, practicar hobbies tales como la fotografía, el bricolaje o coleccionar sellos.

d. Actividades religiosas.

e. Actividades de orientación de naturaleza más voluntaria, menos controladas socialmente y a menudo casuales: que van desde formas más serias, menos entretenidas, de obtener conocimientos hasta las menos serias y más entretenidas, con muchos matices intermedios, tales como leer periódicos y revistas, escuchar una charla sobre temas políticos, asistir a clases de educación para adultos, ver programas informativos por televisión.

3) Actividades recreativas⁴⁶

a. Actividades puras o principalmente sociales: asistir como invitado a reuniones en cierto modo formales tales como bodas, entierros o banquetes, o a cenar en la casa de un superior. Participar en reuniones informales de amigos, con un nivel de emotividad franca y cordial superior al de otras actividades laborales o de tiempo libre, como por ejemplo reuniones en bares, o fiestas familiares o vecinales.

b. Actividades miméticas o de juego: participar en actividades miméticas, organizadas como miembro de la organización, por ejemplo, en representaciones teatrales o en un club de críquet o de fútbol. En tales casos se llega al núcleo de las actividades y experiencias miméticas des-rutinizadoras y de-controladoras tras romper la coraza de rutinas y controles voluntariamente aceptados y compartidos. La mayoría de las actividades miméticas de esta categoría entrañan cierto grado de des-rutinización y alivio de las tensiones mediante el movimiento corporal, es decir mediante la movilidad. Participar como espectador en actividades miméticas altamente organizadas sin formar parte propiamente de la organización, con participación escasa o nula en sus rutinas y consiguientemente con poca des-rutinización a través de la movilidad; por ejemplo, viendo un partido de fútbol o una obra de teatro. Participar como actor en actividades miméticas menos organizadas, como bailar o practicar el montañismo.

c. Actividades recreativas varias, menos especializadas, en su mayoría de agradable índole des-rutinizadora y con frecuencia multifuncionales, como por ejemplo viajar en vacaciones, comer fuera de casa para variar, tener relaciones amorosas des-rutinizadoras, quedarse acostado un domingo por la mañana, cuidar el propio cuerpo de manera no acostumbrada, como tomando el sol o paseando. El espectro de tiempo libre, es un intento de clasificar todas las actividades de tiempo libre que se pueden dar dentro de las sociedades modernas avanzadas. Con su ayuda, podemos distinguir con claridad las actividades de tiempo libre y las actividades recreativas. Algunas de las actividades de tiempo libre, tienen la naturaleza de trabajo aunque distinto al ocupacional; otras actividades son voluntarias, otras placenteras, aunque no todas y algunas de ellas están altamente rutinizadas. Las actividades recreativas según estos autores son una clase de actividades en las cuales, la contención rutinaria de las emociones puede hasta cierto punto relajarse públicamente y con el beneplácito social. En ellas puede el individuo hallar la oportunidad de sentir emociones placenteras de mediana fuerza sin peligro para él y sin peligros ni compromisos para los otros, cosa que normalmente no se puede en otras esferas de la vida. Todas proporcionan la posibilidad de sentir un placentero

despertar de las emociones, una agradable tensión que los seres humanos pueden experimentar en público y compartir con otros seres humanos contando con la aprobación social y sin mala conciencia. A veces la emoción en el ocio, puede entrañar situaciones donde exista algún tipo de riesgo. De hecho el riesgo, más o menos controlado, forma parte de muchas actividades recreativas y a menudo es parte integral del placer. Estas actitudes tienden a desafiar la estricta reglamentación de la vida rutinizada y permiten que la gente se relaje o se burle de las normas que gobiernan su vida no ociosa y que lo haga además sin ofensa para su conciencia o para la sociedad⁴⁷.

1.4.3. LA RECREACIÓN. La recreación como una de las formas de manifestarse el ocio moderno, debe abarcar todas las posibilidades y recursos culturales de una sociedad. Por otro lado, como actividad de ocio, debemos entenderla, no como un complemento del trabajo, ni como una actividad de segundo orden. Por decirlo de una forma sencilla, nuestra vida debe tender hacia un tiempo de ocio, en este caso recreativo, hasta el momento en el que no solamente ocupe el mismo lugar relevante del trabajo, sino que se ponga por delante, tanto en importancia social como cultural.

Para mantener un tiempo, rico en posibilidades recreativas, es necesario que a las personas se les dote con una gran capacidad cultural para que de acuerdo con sus intereses y posibilidades, puedan elegir libremente aquellas actividades que más les plazca. Cuanto más información y formación tengan las personas, mayor capacidad y mayor libertad de elección tendrán para cubrir su tiempo recreativo. A esas personas no les supondrá ningún problema encontrar motivos para divertirse. Por el contrario, ante una deficiente formación cultural, resulta a veces imposible encontrar algo que satisfaga y por supuesto el abanico de posibilidades se reduce a la mínima expresión. En la recreación podemos distinguir de forma notoria dos tipos de actividades recreativas: receptiva y ejecutivas. Las actividades receptivas son aquellas, donde la persona no participa directamente, sino que es receptora de las mismas; y las actividades recreativas activas son aquellas donde los participantes realizan directamente la actividad. La primera es un tipo de actividad más pasiva e individualista (por ejemplo un espectador), y la segunda es siempre participativa y por tanto más social.

<i>Actividades recreativas receptivas</i>	<i>Actividades recreativas activas</i>
<i>Lectura</i>	<i>Conversación</i>
<i>Asistencia a conferencias</i>	<i>Paseos y excursiones</i>
<i>Asistir a obras de teatro</i>	<i>Coleccionismo</i>
<i>Ir al cine</i>	<i>Danza, expresión corporal</i>
<i>Asistir a espectáculos deportivos</i>	<i>Participación en fiestas</i>
<i>Escuchar música</i>	<i>Juegos y deportes</i>
<i>Ver la televisión.</i>	<i>Viajar, turismo, colonias</i>
	<i>Canciones</i>

La lista no es exhaustiva, pues las actividades humanas ociosas pueden recoger, como ya hemos dicho, cualquier tipo de actividad cultural, pero nos sirven para distinguir perfectamente entre las dos formas de entender la recreación. El límite que

marca la diferencia entre una actividad recreativa con la que no es, es la intencionalidad. Podemos hacer deporte con la intención primaria de divertirnos, pero si, por cualquier razón, en un momento determinado convertimos ese tiempo lúdico, realizado libremente, y con un fin en sí mismo en algo obligatorio, se pierde su carácter voluntario y deja de ser una actividad autocreada.

Un hecho importante, de cara a la recreación se produjo durante la década de 1930, cuando la "*National Recreation Association*"⁴⁸ difundió los principios de la recreación en Estados Unidos. Principios elaborados a partir de un trabajo de campo, donde se pidió la colaboración de cerca de 5.000 expertos en animación para que indicaran cuáles eran las actividades más populares y que mejor cubrieran las necesidades de la gente. Estos principios son los siguientes:

1) *Todo niño necesita tomar parte en juegos y actividades que favorezcan su desarrollo, y que han causado placer a través de las edades históricas: trepar, correr, rodar, andar, nadar, bailar, patinar, juegos de con balón, cantar, ejecutar instrumentos musicales, teatralizar, hacer cosas con sus propias manos, trabajar y jugar con palos, piedras, arena y agua, construir, modelar, criar animales domésticos, la jardinería y la naturaleza, hacer experimentos científicos sencillos, participar en juegos por equipo, siendo camarada de empresas con otros, realizar actividades en grupos, tener aventuras y expresar su espíritu de camaradería.*

2) *Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacción personal. Debe ser ayudado a que adquiera las habilidades esenciales en ellas. Algunas deben ser de tal naturaleza, que puedan continuar practicándolas en su vida adulta.*

3) *Toda persona necesita poseer ciertas formas de recreo que ocupen poco espacio y puedan cumplirse en pequeñas fracciones de tiempo.*

4) *Toda persona necesita conocer bien cierto número de juegos de interior y de aire libre, que le resulten tan agradable que nunca haya un momento en que no sepa que hacer.*

5) *Toda persona debe se ayudada a adquirir el hábito de hallar placer en la lectura.*

6) *Toda persona necesita conocer bien algunas canciones de buena música, para poder cantar cuando así lo desee.*

7) *Toda persona debería aprender a hacer algo bello con las líneas, los colores, los sonidos y el uso armonioso de su propio cuerpo. Y si no fuera capaz por sí mismo de satisfacerse con tales formas de actividad, debería encontrar placer en la pintura, el tallado, la escultura, la fotografía. La danza, etc. que otros ejecutan.*

8) *Toda persona debería aprender a tener costumbres activas; a respirar "a todo pulmón" al aire libre y al sol. Dado que el fin de la vida es vivir y no negociar, nuestras ciudades deberían planificarse más para vivir que para trabajar y comerciar en ellas. El sol, el aire, los espacios libre, los parques y los campos de juegos abundantes son esenciales para una vida con satisfacciones permanentes.*

9) *Habría que animar a todas las personas para que tuvieran uno o más hobbies*

10) *Es de gran importancia educar el ritmo en las personas, ya que sin ritmo el hombre es incompleto*

11) *Casi un año de cada diez se utiliza para comer. Debe tenderse a que esta décima parte de la vida humana esté iluminada por el juego de la inteligencia para que la comida no sea una función apresurada y sólo fisiológica, sino una oportunidad para ejercer la camaradería y desarrollar la personalidad. Comer debe ser un acontecimiento social y en el hogar algo así como una verdadera ceremonia cordial e íntima.*

12) *El descanso, el reposo, la reflexión y la contemplación son por sí mismos formas de recreación y nunca deben ser reemplazadas por formas activas.*

13) *Las actividades recreativas más importantes son aquellas que la persona domina de un modo más completo, en forma tal que pueda perderse en ellas, dándole todo lo que tiene y todo lo que es.*

14) *La satisfacción suprema del recreo sólo se obtiene por medio de alguna autorrealización, de cualquier clase que ésta fuese.*

15) *Las formas de recreación del adulto, a menudo - pero no siempre- deberían permitir el empleo de una parte de las capacidades que no se usan en el resto de la vida.*

16) *La persona sólo habrá triunfado en su vida recreacional, en la medida en que la forma de actividad que elija, cree en él un espíritu de juego y un sentido del humor, que en cierto modo, se transmita sus horas de trabajo, ayudándole a hallar placer en los pequeños acontecimientos de la vida.*

17) *Los juegos felices de la niñez son esenciales para el crecimiento normal. Las personas equilibradas, han tenido una infancia llena de juegos. Y siguen conservando más fácilmente ese equilibrio, si conservan esos hábitos infantiles de juego.*

18) *Participar como ciudadano en la creación de una mejor forma de vida que todos podamos compartir, es una de las formas más permanentemente satisfactorias de la recreación.*

19) *A fin de que hombres, mujeres y niños deseen vivir mejor estas formas de vida, la experiencia, ha demostrado la necesidad de la acción del grupo social o de la comunidad.*

1.4.4. CONCLUSIONES

Para comenzar hay que señalar que durante la prehistoria el hombre logró, aprovechando ese tiempo libre que tenía una vez cubiertas sus necesidades, unas formas de vida óptima, lo suficientemente libre como para poder pensar en otras cosas, no necesarias, pero que permitieron al hombre primitivo ser capaz de crear otros estilos de vida más avanzados. No sólo en esta época se produce el hecho de la exogamia, señalado por Ortega, sino que también tienen lugar otros grandes descubrimientos que han perdurado, por su importancia, hasta nuestros días. Me refiero a la aparición de la agricultura y casi simultáneamente la domesticación de ciertos animales. Si a todo ello le añadimos que en el funcionamiento interno de las bandas o aldeas, el sistema de distribución era igualitario al utilizarse de forma generalizada el intercambio recíproco y posteriormente la redistribución emparejada esta última con las cacerías y las

cosechas estacionales, podemos decir que durante miles de años, la humanidad vivió un periodo de larguísimo bienestar, donde no necesitó hacer grandes cambios sociales, ya que se consiguió posiblemente una igualdad y una libertad, nunca lograda posteriormente. Es lo que algunos expertos denominan el comunismo primitivo. En el caso de Grecia, y de acuerdo con el análisis histórico realizado, podemos comprobar que la sociedad se estructura a nivel vertical, de forma que aparecen por un lado los ciudadanos libres y por otro los esclavos. Sólo los ciudadanos libres tienen todo el tiempo para sí, y no cabe duda que los griegos clásicos supieron aprovechar bien ese tiempo libre para transformarlo en tiempo ocioso o de vida contemplativa, al ser capaces de crear una de las culturas más sobresalientes de la historia conocida. Pero en este caso el sistema está ya viciado al basarse la libertad de unos pocos en el trabajo de la mayoría esclavizada. Vemos como ha desaparecido el sistema igualitario del período prehistórico, han aparecido los cabecillas y el concepto de propiedad surge con fuerza para separar y diferenciar cada vez más a los hombres. La libertad y el ocio de unos pocos se basa en la esclavitud y el trabajo obligatorio del resto. A pesar del esplendor de la cultura griega, tenemos que reconocer, que pudo ser posible gracias a una situación totalmente injusta.

En este sentido, el observador que hubiera contemplado la vida humana al poco de arrancar el despegue cultural habría concluido fácilmente que nuestra especie estaba destinada al igualitarismo salvo en las distinciones de sexo y edad. Que un día el mundo iba a verse dividido en aristócratas y plebeyos, amos y esclavos, millonarios y mendigos, le habría parecido algo contrario a la naturaleza humana a juzgar por el estado de cosas imperantes en las sociedades humanas que por aquel entonces poblaban la tierra. Desde que las sociedades humanas quedan jerarquizadas y aparecen las distintas clases sociales, castas y caciques, el ocio contemplativo y creativo queda restringido solamente a las clases dirigentes, como ya hemos visto con la sociedad helénica. La cultura romana contempla el ocio como algo necesario para descansar y volver de nuevo al trabajo. Aparece por primera vez el ocio de masas, organizado y manipulado por el Estado como medio de mantener al pueblo ocupado y como resorte de control. El ocio romano deja de ser un fin como en Grecia y se convierte en un medio al servicio del poder. El pueblo se divierte y se entretiene, participando como espectador en los juegos y en los grandes espectáculos del circo. No se puede decir que esta actividad dirigida y manipulada sea verdaderamente ocio. El ocio tiene siempre un cierto grado más o menos creativo y sobre todo, debe ser totalmente voluntario. Sólo la clase dirigente pudo disfrutar de ocio pero utilizado siempre como descanso y nunca con la idea griega de actividad creadora y contemplativa.

Durante la Edad Media, la idea griega del ocio contemplativo se recoge en los monasterios y en la calle, el pueblo juega también controlado por los señores feudales y la iglesia. Este tipo de ocio, tampoco es libre y por tanto no lo podemos considerar como tal. Aparece entre la clase dirigente un tipo de actividad que sí es libre y que se puede considerar ociosa. Es la forma de vida de los caballeros, con sus justas y torneos, entrenamientos y participación en cacerías y hazañas bélicas. Es un ocio elitista, dado que sólo pueden participar los de una determinada clase social y por tanto, como en los casos anteriores, injusto y basado en un reparto desigual de la riqueza y la propiedad. Pero quizás, la época más deteriorada e injusta del ocio, es la que se produce como consecuencia de la primera revolución industrial. El tiempo libre se reduce al

mínimo y por lo tanto, la clase trabajadora vive una situación agobiante con jornadas de trabajo de doce y catorce horas diarias. Y en cuanto a la clase dirigente, tiene que olvidar la vida ociosa de la época anterior, para adaptarse al nuevo ideal ético: el trabajo es lo más importante y la ociosidad es pernicioso y causa de todos los males. El trabajo se convierte en un fin y todo aquello que no sea utilitario, debe eliminarse. Este panorama, que se mantiene hasta nuestros días y que ha influido en todos los aspectos y manifestaciones culturales, sociales y políticas del mundo occidental, está cambiando poco a poco debido, fundamentalmente, a que el tiempo libre está aumentando de forma progresiva y se está consiguiendo un Estado de bienestar, y cierta libertad para todos (no sólo para unos pocos), tanto en lo económico como en lo social. Gracias a esta situación nueva en la historia de la humanidad y que aún sólo se da en algunos países, los ciudadanos libres pueden elegir libremente la forma de cubrir su tiempo libre y empezar a pensar que lo más importante de su vida no es precisamente su tiempo de trabajo sino su tiempo libre dedicado a actividades ociosas. En este sentido, es bueno recordar la hipótesis de Racionero⁴⁹, de cara a la sociedad postindustrial: a las tres revoluciones tecnológicas del mundo, agrícola hacia el 8.000 a.C., urbana hacia el 4.000 a.C., e industrial hacia 1.800 d.C., siguen con retraso multiseccular tres revoluciones ideológicas: copernicana en 1500- el mundo no es el centro del universo-, darwiniana en 1850-el hombre no es el centro del mundo-, freudiana en 1900-la razón no es el centro del hombre-. En las últimas décadas el proceso se precipita y de la revolución industrial se pasa a la cibernética, del poder mecánico al poder electrónico, y la sociedad, aún convulsa por la revolución industrial, se ve arrollada de nuevo por la revolución informática. El autor se pregunta, ¿Qué revolución ideológica corresponderá a esta cuarta revolución tecnológica? No lo sabemos, pero la hipótesis de este ensayo es que debe tratarse de una revolución cultural, es decir, un cambio radical en los valores y pautas de comportamiento estructuran el modo de vida de la sociedad, valores que defiendan la calidad de vida, el estado estacionario, la descentralización espacial y tecnológica, el ocio recreativo. La solución que nos da Racionero parte de la abolición de los valores bárbaros que configuran el Estado Moderno Industrial, sustituyéndolos por una nueva escala de valores basados en las tradiciones humanistas del Mediterráneo, la India y China...Adoptando una escala de valores humanista y civilizada, el estado natural del ciudadano es el ocio creativo, con unas jornadas de trabajo al año para cubrir el servicio social necesario que no pueden realizar las máquinas. El trabajo será lo residual; lo fundamental el ocio y la población inactiva. Del Taoísmo chino, podemos recoger como herencia una ética ecológica respetuosa con la naturaleza, basada en una metafísica de integración panteísta con ella. De la India el trabajo interior o yoga que refina la inteligencia y la sensibilidad, llegando a un estado de ánimo donde lo material es secundario y prevalecen finalidades de orden espiritual o mental. Del Mediterráneo, la tradición griega aporta el talante de diálogo racional entre individuos tolerantes y el hombre universal de la ciudad-estado a escala humana; del cristianismo el valor de fraternidad que viene del amor al prójimo en un marco jurídico de igualdad ante la ley⁵⁰. Esta situación nueva, coge a la mayoría de la gente sin preparar y en los primeros momentos ese tiempo libre que se les ofrece, prácticamente queda en blanco. Empiezan a surgir iniciativas de todo tipo a través de los movimientos sociales de principios de siglo y también de la clase media y dirigente. Así surgen las universidades populares, los centros culturales y deportivos, las asociaciones recreativas, culturales y deportivas, los JJOO modernos, el turismo de masas y las

fiestas populares autóctonas, que junto a sus juegos y danzas, vuelven a recuperar su antigua importancia como algo tradicional que identifica a los pueblos.

El problema que se plantea en estos momentos, es que de la misma forma que se prepara a las personas para el trabajo, debemos formarlas para su tiempo de ocio. Pues está ocurriendo que los ciudadanos que empiezan a disfrutar de su tiempo libre, no saben cómo hacer para cubrir su tiempo de ocio, debido a que la cultura dominante no había pensado en ello por considerarlo innecesario y vanal. Por eso, la mayoría de los países han tenido que elaborar programas específicos dirigidos al ocio de masas (el caso del turismo es el exponente más claro). La solución a medio plazo sería introducir en los programas escolares un tiempo de formación para el ocio, dirigido por profesores especializados en este campo y nunca por personal voluntario o por los padres. De esta forma, el 50 % del tiempo en la escuela se dedicaría para formar para el trabajo y el otro 50 % para formarse para la vida, es decir, para que las generaciones futuras sepan qué actividades ociosas pueden elegir durante el tiempo que queda una vez cubiertas todas sus obligaciones laborales, sociales y familiares.

La mayoría de las definiciones que hemos presentado de distintos autores parten siempre de la dualidad entre tiempo libre y trabajo, o trabajo y ocio. En este sentido, las actividades de ocio quedan de algún modo desfiguradas y tienden en muchos casos a confundirse con el concepto de tiempo libre. Aunque Dumazedier, insiste precisamente en este punto, lo cierto es, que a la hora de clasificar las actividades no es capaz de evitar esta bipolarización, al llamar "*semiocios*" a las actividades que no son trabajo pero que tampoco son ocio. El punto de vista más acorde con la realidad que estamos viviendo actualmente es aquel que nos da Munné, señalando que no hay una dualidad entre trabajo y tiempo libre, sino que existen otros tiempos, distintos al tiempo libre y al trabajo. Por un lado, tenemos el concepto del trabajo; de ningún modo podemos definir todo el trabajo a la manera tradicional, dentro de un horario obligado y recibiendo a cambio una remuneración. Existen otras muchas formas de realizar trabajos, remunerados o no, que nunca se pueden definir como actividades ociosas. Por ejemplo, el trabajo doméstico, sea limpiando la casa o arreglando algún desperfecto casero, o el tiempo dedicado para la formación o los trabajos de voluntariado. Por lo tanto, podemos decir que el tiempo de trabajo o tiempo socioeconómico, como lo llama Munné no es un tiempo que esté limitado solamente al trabajo tradicional, dentro de un horario y recibiendo a cambio un salario, sino que el concepto es mucho más amplio y abarca otras situaciones, situaciones que hay que definir, no como tiempo libre, sino también como tiempo de trabajo. El trabajo es un tiempo obligado, remunerado o no, cuyo objetivo es producir bienes y servicios útiles y necesarios para la sociedad, para la familia o para uno mismo.

El tiempo que dedicamos a cubrir nuestras necesidades biológicas, es un tiempo que tampoco lo podemos considerar como tiempo libre ya que también está impulsado por conductas necesarias que no dependen de nosotros mismos. No es un tiempo del que podamos prescindir de él, es un tiempo obligado que no depende de uno mismo, y sin embargo, ocupa una gran parte de nuestro tiempo diario, pudiendo en algunos casos reducirlo pero nunca suprimir. Por ejemplo, podemos dormir menos y utilizar ese tiempo para otras cosas, pero siempre tendremos que dormir algo diariamente para poder mantener las constantes biológicas en equilibrio.

El tiempo sociocultural es una de las novedades que nos presenta Munné a la hora de clasificar el tiempo humano. Es un tiempo comunitario, donde la obligatoriedad y la voluntariedad andan de forma pareja. Existen situaciones donde la participación es obligada, como ir a votar o cuidar a los hijos y otras que se hacen de forma voluntaria, como asistir a un mitin político o a una función religiosa. Lo cierto es que a estas actividades tampoco las

podemos considerar como actividades ociosas ya que es un tiempo que se encuentra entre las actividades heterocondicionadas y las autocondicionadas. Por último, tenemos el tiempo que queda después del trabajo y de cubrir todas las necesidades y obligaciones cotidianas del tipo que sean. Es un tiempo donde el hombre queda absolutamente libre de todas sus ocupaciones y necesidades más o menos obligatorias y por tanto, todas las actividades que realiza



20. Partida de pilota a llargues

durante el mismo son actividades donde lo que domina es el autocondicionamiento. Es el tiempo libre que nos señala Munné, y que en su caso se identifica totalmente con el concepto ocio, tal como lo define Dumazedier. De acuerdo con este análisis ocio y tiempo libre vienen a significar lo mismo. Pero si presentamos una clasificación del tiempo libre, siguiendo con la idea dualista del trabajo opuesto al tiempo libre, el ocio lo tenemos que definir como algo, distinto del tiempo libre, y en ese caso ambos conceptos son distintos; es cuando se daría la situación en la que todas las actividades de ocio se encuentran integradas en el tiempo libre pero, sin embargo, no todas las actividades de tiempo libre se pueden considerar ociosas. El tiempo libre así entendido es el que verdaderamente puede considerarse como ocio, de una manera parecida a como lo entendía Aristóteles, aunque éste lo limitaba casi exclusivamente a una forma de vida contemplativa, excluyendo todas las actividades recreativas, o como lo han entendido Elias y Dunning, aunque en el caso de estos sociólogos, el concepto de actividades miméticas o de juego se limita en exclusiva al campo recreativo. Por lo tanto, pienso que la postura adoptada por Munné es la más ecléctica, pues ha sabido definir en primer lugar y con más claridad el concepto del tiempo libre, dentro de un contexto superador de la dicotomía, trabajo-tiempo libre; y aunque de alguna forma, empieza criticando el pensamiento de Dumazedier en cuanto al concepto de ocio, lo que hace realmente después es desarrollar con mayor profundidad, todas las ideas que el autor citado vierte en su famosa definición. La única crítica negativa a esta definición, se tiene que hacer en cuanto a la "*voluntaria participación social*", al pensar que dicha manifestación no debería estar dentro del tiempo de ocio sino más bien en el tiempo sociocultural.

La clasificación del tiempo libre que nos hacen los sociólogos Elías y Dunning, mantiene también la dualidad entre el trabajo y el tiempo libre. De ahí que mantengan dentro del espectro de tiempo libre, actividades o rutinas que de acuerdo con

nuestro análisis, se consideran fuera de ese tiempo. A las actividades de tiempo libre las denominan actividades recreativas o miméticas y limitan el campo del ocio a este tipo de actividades. De alguna forma, ellos lo que hacen, en su estudio del tiempo de ocio, es recoger la idea dominante de lo que considera la sociedad actual con respecto de su tiempo libre. En general podemos decir que la mayoría de las personas, en sociedades como la nuestra, emplean su tiempo de ocio casi exclusivamente con actividades recreativas, siendo muy pocas las que utilizan ese tiempo para el ocio creativo o actividades contemplativas. Otro aspecto interesante a resaltar es el señalado como básico por Elías y Dunning; me refiero a la emoción dentro del ocio, característica que va siempre unida a todas las actividades miméticas o de juego. Aquí debemos recordar de nuevo a Ortega y Gasset, cuando utilizando la palabra "incitación" nos viene también a decir que existe un impulso primario no sujeto a lo biológico, que nos inunda y arrolla, y que ha ido unido siempre a la evolución de la especie humana. Nos dice que "la vida ha triunfado en el planeta, gracias a que en vez de atenerse a la necesidad, la ha inundado". [...] *"Ahora bien, la diferencia entre causa e incitación es que la causa produce sólo un efecto proporcionado a ella. La bola de billar que choca con otra transmite a ésta un impulso, en principio, el que ella llevaba: el efecto en física es igual a la causa. Más cuando el aguijón de la espuela roza apenas el ijar del caballo pura sangre éste da una corbeta magnífica, generosamente desproporcionada con el impulso de la espuela. La espuela no es causa, sino incitación. Al pura sangre, le bastan mínimos pretextos para ser exuberantemente incitado y en él, responder a un impulso exterior es más bien dispararse. Las corbetas equinas, son en verdad, una de las imágenes más perfectas de la vida pujante y no menos de la testa nerviosa, de ojo inquieto y venas trémulas del caballo de raza. Así debió ser aquel maravilloso animal que se llamó "Incitatus" y Calígula nombró senador romano". [...]* *"Pobre la vida, falta de elásticos resortes que la hagan pronta al ensayo y al brinco. Triste vida la que inerte deja pasar los instantes, sin exigir que las horas se acerquen vibrantes y como espadas"*⁵¹.

Una de las causas que han dominado a lo largo de la historia humana ha sido precisamente esa fuerza arrolladora, incontrolada e impulsiva, y que en un momento determinado, por acuerdo de todas las partes, se empieza a controlar y a restringir, quedando solamente, según el autor del "Proceso de las civilizaciones", permitida su expresión en las actividades relacionadas con el juego, aunque muy controlada por las normas y las reglas instituidas por la propia actividad lúdica que también se adaptó a las mismas transformaciones sociales que sufrieron las demás instituciones del estado, excepto en lo señalado⁵². De hecho, una de las razones de la fuerza del juego y sobre todo del deporte moderno se basa en este principio de la emoción. La emoción la sienten no sólo los participantes directos sino que inmediatamente se transmite a los espectadores y a todo el mundo que participa directa o indirectamente del acontecimiento. (Como ejemplo, la repercusión social en un país, del éxito de alguno de sus deportistas en los JJOO, o en cualquier otra competición internacional). Lo que la humanidad busca, a través de los juegos y los deportes, no es básicamente liberarse de las tensiones o buscar el descanso, sino más bien una emoción o excitación, que no encontramos en la vida rutinaria que llevamos. Es verdad, que a veces accedemos a la práctica deportiva, por motivos de descanso o regeneración, pero

la realidad es que es el juego en sí mismo, es el que nos atrae, y a través suyo sentimos y vibramos placenteramente hasta que éste se agota en su misma esencia.

Centrándonos ahora en las tres características principales que nos da Dumazedier, podemos empezar hablando del "*descanso*". En este caso, debemos decir que cuando el descanso se utiliza para mitigar la fatiga producida por el trabajo, estamos hablando, de acuerdo con el análisis del ocio que hemos hecho, del tiempo psicobiológico y por tanto no lo podemos considerar como tiempo ocioso (siesta, paseo reparador, etc.). Pero si utilizamos ese tiempo como tiempo liberado, y de forma autocondicionada lo empleamos para mantenernos ociosos viendo pasar la gente o escuchar música o la radio, "*de una forma consciente, dejar pasar el tiempo*", esto se podría catalogar como descanso liberado y, por tanto, con categoría de ocio. Cuando hacemos un descanso activo, el descanso se convierte en una manifestación recreativa, normalmente a través del juego. La diversión es la segunda función importante que vamos a analizar. Aunque, tanto Dumazedier, como posteriormente Munné señalan al juego como forma genérica de la diversión, tengo que decir que no estoy de acuerdo con ellos y en este caso, me inclino más hacia el concepto que nos dan Elías y Dunning cuando nos hablan de las actividades recreativas por entender que es más integrador y recogen con mayor amplitud todas las posibilidades del ocio recreativo, sin ceñirlo exclusivamente al mundo del juego. Partiendo del concepto recreativo de la diversión, clasificaría las actividades recreativas, en dos grandes apartados: a) Actividades receptoras y b) Actividades ejecutivas. Aunque posteriormente me extenderé más sobre el concepto moderno de la recreación, debo decir ahora que las actividades receptoras son aquellas donde la persona participa de una manera pasiva con los contenidos recreacionales (lectura, audición musical, asistencia a conferencias, asistencia a espectáculos de cualquier tipo) y las actividades ejecutivas son aquellas donde la persona actúa de una manera directa, expresando sus capacidades a través del movimiento, del gesto o la palabra (paseo, conversación, viajar, coleccionismo, juegos, deportes, danza, cuentos, dramatizaciones, canciones, etc.). No cabe duda que existen otro tipo de actividades que no podemos considerarlas totalmente, como formas lúdicas, pero que sin embargo reúnen todas las características señaladas como ociosas y por tanto son divertidas y se realizan en el tiempo de ocio de las personas. También debo recalcar de acuerdo, con la mayoría de los autores especialistas tratados en el presente trabajo, que tanto el juego como el deporte han ocupado y ocupan un lugar destacado como actividades más practicadas durante el tiempo de ocio de las personas, por lo que pueden considerarse como una de las actividades más importantes dentro del mundo del ocio, tanto en épocas antiguas como modernas. Personalmente, creo que el autor que con más profundidad ha estudiado el mundo del juego ha sido Huizinga, a pesar de la crítica hecha por Caillois que, aunque acertada, no cambia en absoluto el valor y el contenido del trabajo. Por un lado, porque Huizinga desde el principio quiso estudiar solamente el juego que Caillois, en su clasificación denomina "*de competición*" y, por otro porque como actividad lúdica, el juego es más antiguo que la propia cultura y, por tanto, siguiendo a Huizinga y también a Ortega, el impulso lúdico es la primera manifestación cultural humana y el motor de todas las que han ido surgiendo posteriormente. Es el que reúne, junto con el deporte, todas las características que hemos señalado para definir el concepto de ocio, conservando incluso su aspecto de tensión, de incitación o de impulso emotivo que lo hace imprevisible y siempre

placentero. Para terminar con este análisis, tengo que referirme a la tercera función del ocio, que es la del desarrollo de la personalidad, y que guarda relación con la vida contemplativa y la creación libre. La personalidad podemos definirla, de acuerdo con Hoebel, como el sistema integrado de rasgos de comportamientos, aprendidos y no aprendidos, que son característicos de un individuo. La personalidad se desarrolla y moldea desde el nacimiento hasta el final de la vida, influyendo en ella una serie de factores determinados por la naturaleza y condicionados por el entorno sociocultural en el que vive el individuo. Pero, por muy grande que sea la influencia cultural de una sociedad sobre las personas, siempre hay diferencias entre una persona y las demás. Es imposible encontrar dos personas que en sus acciones del tipo que sean, sean iguales, aunque coincidan en sexo, edad, status, etc. Lo que diferencia a una persona de otra es su personalidad, que es única e irrepetible. El individuo, a través de su personalidad, es capaz de crear nuevos conocimientos y nuevas formas, llevando una vida contemplativa gracias a su tiempo de ocio "liberado", de todas las demás rutinas de la vida. Según Huizinga, la creación se realiza siempre a través de la fuerza creadora del juego. Lo cierto es que en toda manifestación ociosa, sea de vida activa creadora o contemplativa, aparece siempre un impulso lúdico que necesita estar en un estado de libertad autocondicionada. La creatividad se puede dar en cualquier ámbito de la cultura humana, dependiendo de la formación recibida, y en último término de la libertad absoluta de cada individuo que actúa según sus impulsos y criterios. Dentro del juego y del deporte, la actividad creadora se da cuando en el transcurso del juego, tanto en juego de niños como en el de adultos, surgen formas nuevas de movimiento y de expresión, aunque generalmente, durante el tiempo lúdico del juego la manifestación más usual es la actividad recreativa. *"En el resurgir de todas las grandes formas de vida social, podemos destacar, la presencia de un factor lúdico de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto se despliega en juego sacro. La poesía nace jugando y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron, puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en competiciones sagradas. El derecho de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha de armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser, que la cultura en sus fases primordiales, se juega. No surge del juego, sino que se desarrolla en el juego y como juego"*⁵³

¹ Munné, F. (1992). *Psicosociología del tiempo libre: un enfoque crítico*. México: Trillas. pp. 39. La obra nos ofrece una exposición histórica de las prácticas del ocio y de las diversas teorías que lo fundamentan. El autor plantea además la diferencia que existe entre el ocio burgués y el tiempo libre. Para él, la libertad es la única forma en que puede darse el tiempo libre de los hombres; pero cuando a éstos se les enajena su libertad, se les despoja de la posibilidad de crear –en el sentido de transformar- sus propias condiciones de vida: esto, es en actividad destinada a reproducir las relaciones sociales ya establecidas.

² Ortega y Gasset, J. (1967). *Origen deportivo del Estado*. Madrid: Citius, Altius, Fortius. P. 262.

³ Sahlins, M. (1972). *La economía de la Edad de Piedra*. Madrid: Akal.

⁴ Harris, M. (1994). *Nuestra Especie*. Madrid: Alianza Editorial, p. 57

⁵ Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid: Alba, p. 205. Catedrático en Groninga y Leyden, presidente de la Sección de Humanidades de la Real Academia de Holanda, Johan Huizinga (1872-1945) estudió las formas de vida y las pautas culturales del pasado. Influido por las fecundas ideas orteguianas acerca del sentido deportivo de la vida, intentó colocar al mismo nivel los conceptos de homo faver y el homo ludens, viniendo a decir que la cultura en todas sus manifestaciones primitivas, poseen un impulso lúdico.

⁶ Blanchard, K. y Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Ediciones Bellaterra. P.81. Esta obra es la primera conocida que trata el deporte desde el punto de vista antropológico. El modelo de estudio elegido por los autores es el de Materialismo cultural, modelo que concibe la cultura como una respuestas adaptativa al medio físico y es esencialmente de naturaleza tecnológica y económica.

⁷ Diem, C. (1966). *Historia de los deportes*. Volumen I y II. Barcelona: Luis de Caralt. P. 16

⁸ Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid: Alba, p. 66

⁹ Ortega y Gasset, J. (1967). *Op. Cit.*, p. 261. Ortega distribuye los fenómenos orgánicos -animales y humanos- en dos grandes formas de actividad: Una actividad originaria, creadora, vital por excelencia - que es espontánea y desinteresada. Es el esfuerzo que se hace simplemente por gusto. Como nos dice Ortega, parafraseando a Goethe "*Es el canto que canta en la garganta, el paso más gentil para el que canta*". Otra actividad en que se aprovecha y mecaniza aquélla y que es de carácter utilitario. La utilidad no crea, no inventa, simplemente aprovecha y estabiliza lo que sin ella fue creado. Es el esfuerzo obligado a que una necesidad impuesta y no inventada por nosotros nos apura y nos arrastra. Del esfuerzo obligado el ejemplo más claro lo tenemos en el trabajo. Del esfuerzo superfluo, lo encontramos con claridad en el deporte.

¹⁰ *Ibid.* p. 262

¹¹ *Ibid.* p. 266

¹² *Ibid.* pp. 266-270

¹³ *Ibid.* pp. 273-275. De la importancia que ha tenido el club juvenil en la organización y estructura del estado moderno, nos queda un fiel reflejo con éste breve comentario, sacado del ensayo que escribió Ortega y que fue publicado según nos indica él mismo en un tomo del Espectador. En nuestra época, podemos señalar que ha sido el modelo de club deportivo anglo-sajón, el responsable y la base de toda la estructura deportiva que se ha implantado en el mundo a lo largo del siglo XX.

¹⁴ Bonilla, L. (1964). *La danza el mito y en la historia*. Madrid: Biblioteca Nueva, p. 13. El autor hace un estudio histórico sobre la danza desde la prehistoria hasta nuestros días, señalando en la introducción que sólo la danza, hecha rito, símbolo, mito y arte, es donde el hombre puso mayor afán expresivo y en la que hizo participar más elementos sacados de su propio ser psicofísico

¹⁵ Ortega y Gasset, J. (1967). *Op. cit.* p. 275

¹⁶ Munné, F. (1992). *Op. cit.* pp. 40

¹⁷ Veblen, T. (1995). *Teoría de la clase ociosa*. México: Fondo de Cultura Económica. Colección popular, p. 9-11. Esta obra es una de las que más influencia ha ejercido sobre el desarrollo histórico de nuestra época y ha sido utilizado por numerosos expertos en sus estudios e informes. Publicado por primera vez en 1899 sigue siendo un libro teórico indispensable para conocer la posición y el valor de la clase ociosa dentro del factor económico de la vida moderna.

¹⁸ Platón. (1967). La República. Editora Nacional. México, p. 162. Citado por Eugenio Luis Gete-Alonso en su obra “*Tiempo de ocio*”, 1987. Plaza-Janés Editores

¹⁹ Munné, F. (1992). Op. cit. p. 41

²⁰ Huizinga, J. (1990). Op. cit. p. 212

²¹ Racionero, L. (1992). Del paro al ocio. Barcelona: Anagrama, colección Argumentos, pp. 141-145. Las ideas desarrolladas en este ensayo giran en torno a una temática crucial que se produce a partir de la década de los ochenta: el problema del paro, y en general de las crisis sociológicas de la sociedad industrial avanzada, en tanto que problema filosófico, es decir, de valores.

²² Ibid. P.

²³ Gete-Alonso, E.L. (1987)Tiempo de ocio. Barcelona: Plaza y Janés Editores, p. 199

²⁴ Munné, F. (1967). Op. cit. p. 47.

²⁵ Ibid. p. 51. El sentido moderno del ocio, tiene un precedente en la literatura de los siglos XVI y XVII. En la Utopía (1516)del canciller de Enrique VIII, sir Thomas More y en la Città del Sole (1602) de fray Tommaso Campanella; las dos obras tratan la idea de unas sociedades imaginarias en las que no hay esclavos ni clases ociosas. Todo el mundo trabaja unas pocas horas al día y de este modo el resto del tiempo lo pueden dedicar a lo que más les gustase. En el caso de Campanella, por ejemplo, pasear por el bosque, tirar el dardo o disparar el arcabuz. (citado por Munné, p. 49).

²⁶ Ibid. Pp. 55-56. Algunos autores como Sternhein, Soule y Anderson, lo definen como el tiempo que queda después del trabajo. Se parte de la base de que el trabajo y el ocio se oponen en el tiempo. El trabajo para ellos engloba en primer lugar todas las actividades productivas de carácter material o intelectual, a las remuneradas o lucrativas a las asalariadas o dependientes. Otra concepción del tiempo libre es aquel que se basa en el tiempo que queda libre después de cubrir las necesidades y obligaciones cotidianas. Encontramos en éste grupo entre otros a Komarovshi, Dumazedier y de Grazia. Algunos autores añaden el matiz de que tiempo libre es aquel que se emplea en hacer lo que uno quiere cuando queda libre de las necesidades y obligaciones cotidianas. Es la posición de Miller y Robinson. Una tendencia característica de la línea burguesa, es aquella que nos dice que el tiempo libre es el que se emplea en lo que uno quiere. Es lo que suele significar para la mayoría de la gente. Aquí encontramos defendiendo ésta postura a Stanley Parker. Y por último encontramos aciertos autores que defienden la postura de que el tiempo libre es aquel que queda fuera del trabajo y se destina al desarrollo físico e intelectual del hombre en cuanto fin en sí mismo.

²⁷ Ibid. p. 61-62

²⁸ Ibid. p 67

²⁹ Ibid. p. 73-75

³⁰ Ibid. p. 77

³¹ Ibid. pp. 82-85

³² Ibid. p. 87-88

³³ Ibid. p. 92

³⁴ Ibid. 94

³⁵ Ibid. 95-96. destaca entre las formas o modos de compensar estos desequilibrios los siguientes:

1) La satisfacción de la necesidad de prestigio y demostración del propio rango social, especialmente en aquellos asalariados cuya vida laboral frustra las necesidades básicas de ser estimados y valorados.

2) La distracción y el placer, para compensar la rutina de un trabajo uniforme y planificado y la vida parcial también reglada.

3) El recogimiento y la soledad, para compensar la agitación provocada por el ruido, la prisa y el desasosiego interior.

4) La individualización, enriqueciéndose interiormente y compensar así la presión del conformismo y la uniformidad.

5) El fomento de las relaciones de amistad, en grupos pequeños y la participación en servicios comunitarios como voluntario.

6) La formación permanente tanto a nivel laboral como cultural, realizando cursos de promoción profesional o visitas a museos, lectura de libros y revistas especializadas etc.

7) La autodeterminación autónoma contra las coacciones, limitaciones y dependencias de la vida asalariada.

³⁶ Ibid. 109-111

³⁷ Ibid. pp. 112-115. Platón dice en las leyes (II, 653) que en los jóvenes el juego se debe a que no pueden mantenerse en reposo por lo que, les es placentero saltar, gritar, danzar y jugar unos con otros. Aristóteles, en la “*Ética nicomaquea*” (1176b), compara el juego con la felicidad y la virtud. Kant como una ocupación placentera por sí misma, por lo que no necesita de otra finalidad. Además relaciona la actividad lúdica con la actividad estética. Más tarde en su “*Antropologie*” (1798), diferenció en el juego con función de adiestramiento del organismo y refuerzo de energía al tener que vencer determinadas dificultades.

³⁸ Caillouis, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Edit. Seix Barral, S.A. Barcelona, pp. 14- 21.

³⁹ Munné, F. Op. Cit. pp. 121

⁴⁰ Ibid. pp.121-122

⁴¹ Ibid. p. 123

⁴² Ibid. p. 124

⁴³ Ibid. pp. 124-125. Pieper ha relacionado el ocio y la contemplación con la fiesta y el culto. Concibe el ocio como todo aquello que sin ser meramente utilitario, forma parte de un destino humano sin mengua (1948, 71). Su ámbito es el de la cultura propiamente dicha, por cuanto esta palabra indica lo que excede de lo puramente utilitario (Ibid. 73). Ahora bien, el ocio es la actitud de la contemplación festiva (Ibid. 47), porque la raíz profunda de la que vive el ocio se encuentra según Pieper, en la celebración de la fiesta.

⁴⁴ Elias, N. Dunning, E. (1992). *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica, México D.F. pp. 9-81. Nos vienen a decir, entre otras cosas que, el resurgir del deporte moderno como forma de lucha física relativamente no violenta tuvo que ver con un desarrollo relativamente extraño dentro de la sociedad inglesa en general: se apaciguaron los ciclos de violencia y se puso fin a las luchas de interés y de credo religioso de una manera que permitía que los dos principales contendientes por el poder gubernamental resolvieran completamente sus diferencias por medios no violentos y de acuerdo con reglas convenidas y observadas por ambas partes.

⁴⁵ Ibid. p.123

⁴⁶ Ibid. p.124

⁴⁷ Ibid. 127

⁴⁸ National Recreation Assotation (1930). *Principios de la recreación*.

⁴⁹ Racionero, L. (1983). *Del paro al ocio*. Edit. Anagrama, Barcelona, pp. 125-128.

⁵⁰ Ibid. p. 50. Racionero nos da a continuación y a manera de ejemplo, una propuesta sobre los derechos humanos de la sociedad post-industrial, elaborada por Richard Farson: 1°. Derecho al ocio 2° Derecho a la belleza, 3°. Derecho a la salud, 4°. Derecho a la intimidad, 5°. Derecho a la verdad, 6°. Derecho al estudio, 7°. Derecho a viajar, 8°. Derecho a la satisfacción sexual, 9°. Derecho a la paz, 10°. Derecho a Ser únicos, a ser diferentes a ser autónomos.

⁵¹ Ortega y Gasset, J. (1967). *Origen deportivo del Estado*. Citius, Altius, Fortius. Tomo IX. Edit. INEF de Madrid, p. 264.

⁵² Elias, N. Y Dunning, E. Op. cit. pp. 83-115. En las sociedades industriales avanzadas, las actividades recreativas constituyen un reducto en el que, con la aprobación social, puede expresarse en público un moderado nivel de emoción, que en otras circunstancias están prohibidas o limitadas por las reglas de conducta que impone la propia sociedad. Además en sociedades relativamente bien ordenadas como la nuestra, la rutinización invade todas las esferas de la vida, incluidas las de mayor intimidad. Por tanto los autores, la emoción lúdica y agradable que los individuos buscan en sus horas de ocio representa, al mismo tiempo el complemento y las antítesis de la propensión por parte de las emociones a perder frescura en las rutinas racionales, no recreativas de la vida. La emoción es lo que da sabor a todos los placeres relacionados con el juego.

⁵³ Huizinga, J. (1990). Op. cit. p. 205.

1.5. CONCEPTO ANTROPOLÓGICO DEL JUEGO

1.5.1. EL JUEGO Y SU DEFINICIÓN. Podemos señalar que ya en los inicios de la antropología, a finales del siglo pasado, algunos antropólogos se preocuparon por estudiar las funciones del juego en la sociedad. Así la antropología del juego hay que considerarla como una rama de la antropología cultural y desde ese campo ha conseguido un soporte explicativo y apoyo científico. Fue Burnett Tylor (1879) uno de los primeros estudiosos en reconocer la importancia del juego, escribiendo un artículo sobre su historia¹. Unos años después se publicó un artículo de Mooney (1890), sobre el juego de raqueta de los cherokee, antecedente del moderno lacrosse². Otro autor importante en el estudio del juego deportivo desde el punto de vista antropológico fue Stewart Culin, siendo su mayor contribución, la elaboración de una clasificación de los juegos y su participación en el debate sobre el origen, la evolución y distribución de los mismos. Está considerado según Blanchard y Cheska como el creador de la ciencia de los juegos. Su obra, *Juegos de los indios norteamericanos* (1903) señala la importancia del juego en el desarrollo de las culturas de los pueblos indígenas. Ya en el siglo XX, el alemán Karl Weule (1925) señala que el enfoque principal de una etnología del juego deportivo debería ser doble: remontarse a los comienzos del aspecto deportivo de la cultura y situar al juego deportivo como objeto cultural en su perspectiva teórica correspondiente. Según este autor, existen grandes diferencias entre el juego deportivo del hombre primitivo y los del hombre moderno. Para el primero, el juego deportivo está más relacionado con las tareas diarias de resolver los problemas de adaptación, supervivencia y defensa, mientras que para los segundos, utilizan el juego deportivo para mejorar su cuerpo o competir por puro gusto, lejos de toda finalidad práctica o ritualizada³. Elsdon Best (1925) estudió las actividades deportivas y lúdicas de los indios maorí de Nueva Zelanda y el británico Raymond Firth (1931), nos describió la competición de lanzamientos de venablos en la antigua Polinesia y su influencia en la vida económica y religiosa. También en 1931 aparece el libro de Alexander Lesser, *“The Pawnee Ghost Dance Game”*, donde se hace un análisis de la función del juego en el proceso cultural de este grupo de indios de las llanuras⁴. En 1954 aparece el *“Homo Ludens”*, obra de referencia obligada para todos los estudios posteriores sobre el juego. Johan Huizinga comienza su obra diciéndonos que el juego es más antiguo que la cultura. Si observamos a los animales, veremos que juegan al igual que los hombres. Todos los rasgos característicos de juego se hallan en el juego de los animales. Desde formas simples como el juego entre cachorros de perros, a auténticas competiciones y bellas demostraciones ante espectadores. El juego en la vida animal es algo más que una manifestación fisiológica, pues en el transcurso del mismo entra en juego algo que sobrepasa el instinto y siempre tiene un significado simbólico⁵. Según este autor son muchas las interpretaciones que se han dado sobre el sentido del juego: algunas de ellas, las señalo a continuación:

*“Como descarga de un exceso vital
Impulso congénito de incitación
Satisface una necesidad de relajamiento
O como ejercicio para prepararse para la vida
Para adquirir dominio sobre sí mismo
deseo de dominar o de entrar en competencia
Satisfacción de los deseos”⁸.*

Roger Caillois (1959), con su obra *“Los juegos y los hombres”*, nos da una nueva clasificación de los juegos según predomine algunas de sus características, y también durante ese mismo año aparece el artículo *“Games in cultures”* de John Roberts, Malcolm Arth y Robert Bush (1959), donde definen el juego como una actividad recreativa caracterizada por: 1. *El juego organizado*, 2. *La competición*, 3. *Dos o más bandos*, 4. *Criterios para declarar a un vencedor*, 5. *Reglas tácitamente aceptadas*, creando asimismo una clasificación de los juegos: *juegos de destreza física*, *juegos de estrategia* y *juegos de azar*⁶. Por último señalar la obra de Blanchard y Cheska (1986) *“Antropología del deporte”*, que supone un intento de síntesis y punto de referencia actual para el estudio del juego deportivo. En España, aunque existen varios precedentes a partir del siglo XVII debemos resaltar entre todos, la obra de Rodrigo Caro (1563-1647), *“Días geniales y lúdicos”*, como una referencia de la antropología del juego en nuestro país. Su obra recoge a través de diversos libros antiguos, los juegos que practicaban los romanos y los compara con los juegos de los jóvenes de su tiempo. Ya en el siglo XIX, aunque dentro del movimiento folclorista, podemos citar a Vicente Naharro con su obra *“Descripción de los juegos de la infancia”* (1818) y a continuación a Santos Hernández que escribió la obra de *“Juegos de los niños de las escuelas y colegios”* (1901) o la de Carreras y Candi, *“Folclore y costumbres de España”* (1934). Una obra que sirvió de referencia durante las dos siguientes décadas siempre refiriéndonos al mundo del juego, es la obra de García Serrano (1974) *“Juegos tradicionales en España”*. Posteriormente el profesor Cristóbal Moreno Palos (1992) hace una recopilación de todos los juegos en su obra *“Juegos y deportes tradicionales en España”*⁷. Aunque el comportamiento lúdico es fácilmente reconocible, sólo es preciso observar un momento a los niños para comprobar que no es fácil definirlo y encuadrarlo conceptualmente. Existe una referencia obligada a la que todos los estudiosos a pesar del tiempo transcurrido acuden: el *“Homo ludens”*, de Johan Huizinga⁸. En el presente trabajo, el estudio para delimitar el mundo del juego deportivo se basa, en primer lugar, en un resumen sobre la teoría del juego según éste autor; posteriormente, un estudio diacrónico sobre el concepto del juego en nuestro país y, por último, un análisis de la clasificación que hizo Caillois sobre el juego y su crítica a la obra de Huizinga. Por último aludiré a otros autores que en mi opinión no son tan relevantes para el tema que estamos tratando, pero nos sirven para completar el estudio. A nivel de conciencia el juego se opone a la serio. Podemos decir que el juego

es lo no serio, aunque también se podría decir lo contrario, dado que el juego puede ser algo muy serio. La risa que se encuentra también, en oposición con lo serio, no se puede vincular necesariamente al juego. La risa no se suele dar en el juego. Los niños juegan y normalmente no sienten la necesidad de reír. Como la risa, curiosamente, se da exclusivamente en los humanos, el homo ridens, caracteriza más al hombre, que el homo sapiens⁹. Por tanto podemos decir que el juego es una función del ser vivo que no



21. Pareja de zancudos

es posible determinar por completo ni lógica ni biológicamente. Por ello, vamos a limitarnos a señalar sus características y ver la conexión entre él y la cultura. El estudio de Huizinga se refiere básicamente a las formas superiores de juego, dejando a un lado los juegos infantiles, los juegos de azar y los juegos con animales. Según Huizinga las características del juego son las siguientes¹⁰:

1) Todo juego es antes que nada, una actividad libre. Se puede dejar en cualquier momento; nunca se realiza por una necesidad física o moral y se practica en el tiempo de ocio de las personas. Es algo superfluo y nunca se convierte en una tarea y menos en una rutina. Todos los investigadores confirman el carácter desinteresado del juego.

2) El juego es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica por la satisfacción que produce su misma práctica.

Cualquier juego puede absorber por completo y en cualquier momento al jugador o a los jugadores. La oposición en broma y en serio oscila constantemente.

3) Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Una vez que se ha jugado, permanece en el recuerdo como creación y es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento, ya sea después de terminado, como un juego infantil, una partida de bolos, una carrera o transcurrido largo tiempo. Esta posibilidad de repetición indefinida del juego, constituye una de las propiedades esenciales del juego y del deporte que lo distingue de las demás manifestaciones humanas y es lo que hace permanezca en el tiempo de forma persistente. Todo juego se desenvuelve dentro de su campo de acción, donde existe un orden propio absoluto, previamente establecido.

4) Todo juego tiene siempre cierta emoción y tensión, es decir, incertidumbre, azar. Con esta tensión se ponen a prueba las facultades del jugador, en fuerza, inventiva, arrojo y aguante, y también su personalidad.

5) Cada juego tiene sus propias reglas, obligatorias y aceptadas por todos los jugadores que participan en él. En cuanto se traspasan esas reglas se deshace el mundo del juego. El jugador que se salta las reglas es un "aguafiestas" y suele ser expulsado inmediatamente.

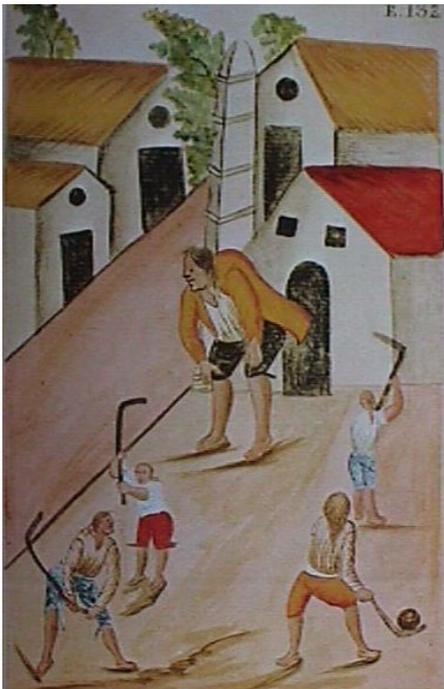
6) *El equipo de jugadores propende a perdurar aun después de terminado el juego.* Es otra característica esencial del juego y la razón principal de su éxito a lo largo de la historia. El club deportivo tiende a perdurar en el tiempo, practicando siempre el mismo juego de forma repetitiva. Podemos decir que el club y el juego han ido siempre unidos, incluso en las culturas primitivas, siendo difícil separar del ámbito de lo lúdico, las asociaciones de tipo duradero. De hecho el juego funciona como motor para el mantenimiento de esas uniones. Uno se apoya en el otro y así consiguen su permanencia en el tiempo (fratias, clases de edad, sociedad de varones, como asociación de juegos).

7) *El juego se rodea con facilidad de misterio y secretismo:* esto lo vemos constantemente en el juego infantil, pero también se ve en los grandes juegos, arraigados en el culto de los pueblos primitivos y modernos. La expresión más clara que vemos de esta característica se da en el disfraz: el disfrazado, juega a ser otro, y crea unos momentos de tensión y misterio que se contagia al resto. El juego es una lucha por algo o una representación de algo, de suerte que estas dos acciones pueden unirse, pudiendo el juego representar una lucha por algo, o bien sea una pugna para ver quién representa mejor algo. El niño cuando juega, casi cree, lo que está representando, sin llegar nunca a perder la conciencia de la realidad. Si del juego infantil pasamos a las representaciones sacras de las culturas arcaicas, entra en juego un nuevo aspecto: la espiritualidad. Este tipo de manifestación es algo más que una realización simbólica, porque se introduce el misticismo que es invisible y sagrado. Ortega en este sentido, señala que en las comunidades primitivas, todo aquello que no podían explicar, le daban una interpretación mitológica y sagrada. Según la vieja doctrina china, la danza y la música tienen como fin conservar el mundo en marcha y predisponer a la naturaleza en favor del hombre. De las competiciones celebradas en los comienzos de las estaciones depende el curso próspero del año. Si no se hicieran, la cosecha seguramente peligraría. Al hilo de lo contado, nos dice Fromenius: *la humanidad ha tomado conciencia de los fenómenos del mundo vegetal y animal y ha adquirido entonces sentido del orden y del tiempo y del espacio, de los meses y de las estaciones y del curso solar. Y mima este orden total de la existencia en un juego sagrado. En estos juegos y mediante ellos realiza los acontecimientos representados y ayuda al orden del mundo a sostenerse. Pero estos juegos, señala Huizinga, significan algo más, porque de sus formas lúdicas, ha nacido el orden de la comunidad de los hombres, las instituciones de su primitiva forma estatal*¹¹.

8) *Es imposible separar la competición, como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra.* El agón, forma de designar el juego en Grecia, presenta todas las características formales del juego y pertenece más que nada al dominio de la fiesta, es decir, a la esfera del juego. En las culturas primitivas, durante las grandes fiesta de iniciación en las que los adolescentes son admitidos en la sociedad de varones, se suspende toda actividad social ordinaria para dar paso a un tiempo sagrado de juego. Lo vemos también en las fiestas saturnales, en los carnavales y en la actualidad en las fiestas estudiantiles, con el nombre de "*estudiantadas*" o fiesta del novato. La comunidad arcaica juega como juegan los niños y los animales, y este juego está lleno desde el principio de orden, tensión, movimiento, solemnidad y entusiasmo.

Sólo en una fase posterior se adhiere a este juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de la vida; lo que antes fue juego mudo, cobra ahora forma poética y va penetrando cada vez más en el juego el significado de una acción sagrada. El culto se injerta en el juego que es lo primario. Platón no tenía ningún reparo en incluir las cosas sagradas en la categoría de juego.

En Platón se daba esta identidad entre el juego y la acción sacra. *"Hay que proceder seriamente en las cosas serias y no al revés. Dios es por naturaleza, digno de la más santa seriedad. Pero el hombre ha sido hecho para ser juguete de Dios, y esto es lo mejor en él. Por esto tiene que vivir la vida de esta manera, jugando los más bellos*



22. Indiecitos jugando a la pelota

juegos, con un sentido contrario al de ahora: considerar la guerra como una cosa seria..., pero en la guerra apenas si se da el juego ni la educación, que nosotros consideramos como lo más serio. También la vida de paz debe llevarla cada uno lo mejor que pueda ¿Cual es la manera justa?. Hay que vivirla jugando, jugando ciertos juegos, hay que sacrificar, cantar y danzar para poder consagrarse a los dioses, defenderse de los enemigos y conseguir la victoria"¹². Entre la fiesta y el juego existen relaciones estrechas y características comunes, y en la danza es donde ambos conceptos parecen fusionarse. En el ámbito de la fiesta, el pueblo que acude a los santuarios, se reúne para una manifestación de alegría: consagración, sacrificio, danza sagrada, competición sacra, representaciones, misterios. Todo se celebra o se ejecuta o "juega" como una fiesta. Platón pensaba en los juegos consagrados a la divinidad como lo más alto a que el hombre puede dedicar su afán en la vida. Algo relevante, digno de destacar, según Huizinga es que en

ninguna de las mitologías que se conocen, se haya encarnado el juego en una figura divina demoníaca, mientras que, al contrario, a menudo aparecen divinidades jugando. Otro dato curioso sobre el juego es comprobar que todos los pueblos juegan y lo hacen de manera extrañamente parecidas¹³.

Los juegos de competición y de lucha se designan, de acuerdo con el término griego, con la palabra agón. El espectáculo sagrado y la fiesta agonal son las dos formas universales en las que la cultura surge dentro del juego y como juego. Se juega o se lucha siempre por algo. Por ello el concepto de ganar guarda una relación estrecha con el juego y la competición. La seriedad con que se verifica una competición en modo alguno significa la negación de su carácter lúdico¹⁴. La competición aparece, como cualquier otro juego, sin finalidad ninguna, lo que quiere decir que se mueve dentro de sí misma sin importar, en principio, el resultado del juego. En alemán se dice

"no importan las canicas, lo que importa es el juego". Lo importante es que el juego salga bien y eso es lo que proporciona la mayor satisfacción a los participantes. En segundo término, el valor de la victoria se impone, dando al ganador prestigio, honor y curiosamente este éxito logrado se transmite, en alto grado, del individuo al grupo, de los jugadores a los espectadores. Todo el grupo se identifica con uno de los bandos; podemos observar con claridad el carácter antitético y antagónico del juego, que casi siempre se desarrolla entre dos bandos¹⁵.

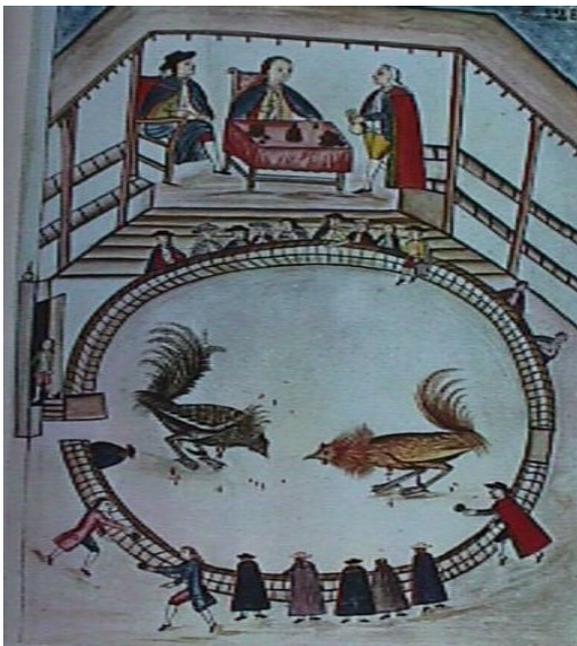
En este sentido, los etnólogos han ido descubriendo que la vida comunal de los periodos arcaicos de la cultura descansa también en una estructura dual. El dualismo primitivo, donde la tribu se divide en dos mitades o fratias enfrentadas y exógamas. Los dos grupos se diferencian por su tótem. La relación entre las dos mitades o fratias es de lucha y competición, pero a la vez de ayuda recíproca y de prestación de servicios. Juntas forman en una serie casi ininterrumpida de fiestas formalizadas escrupulosamente en la vida pública. El sistema se extiende a todas las manifestaciones de la tribu. Cada ser, cada cosa pertenece a una de las dos mitades, de suerte que todo el cosmos está incluido en la clasificación. Junto a la división en fratias, existe también el agrupamiento por sexos. Lo tenemos como ejemplo en China, con el yin y el yan, principio femenino, que representaba la luna, el frío y el invierno y masculino que encarnaba el sol, el calor y el verano, que se van reemplazando el uno al otro y con su colaboración, mantienen el ritmo de la vida¹⁶. Marcel Granet, describe cómo la fase original de la cultura china fue un estado en el que los clanes rurales celebraban las fiestas de las estaciones mediante competiciones que deben fomentar la fertilidad de la tierra y la prosperidad de las cosechas. A toda fiesta bien celebrada, a todo juego ganado y sobre todo en los juegos sagrados, la comunidad arcaica siente la intensa convicción que, de ese modo, se atraen bendiciones para el grupo. El sacrificio o las danzas sagradas han salido bien, y entonces todo está en orden las potencias superiores están a favor y se asegura el bienestar cósmico social de todos. Según Granet, la fiesta invernal del periodo arcaico chino, que celebraban sólo los hombres en sus casas, ofrecía un carácter muy dramático. En estado ebrio y de frenesí se ejecutaban danzas animales y se hacían juegos de prestidigitación. Se excluían a las mujeres y la acción de las ceremonias se hallaban vinculadas al resultado de la competición. Granet, termina diciéndonos que éste fue el principio dentro de los clanes y de las tribus de una organización articulada y jerárquica, que nos llevó a los sistemas feudales en un primer momento y posteriormente a la formación de sistemas estatales¹⁷. Casi toda la acción ritual toma forma de competición ceremonial y pertenece al dominio del juego. Los tipos de juegos que se utilizan son muy variados y no siempre son competitivos; por ejemplo los juegos de azar, cantos, etc.

Una de las manifestaciones más conocidas por los antropólogos, relacionadas con el dualismo primitivo es el fenómeno potlanch: es una fiesta en la que uno de los grupos con toda clase de ceremonias, debe agasajar al resto de la tribu, hacerles regalos y así demostrar su superioridad. Esa actitud obliga a la otra parte a hacer lo mismo, intentando superarlo para demostrar que son superiores. Estos distribuidores de riqueza, no sólo ganaban el prestigio de la tribu, con el reparto de

bienes, sino que también para demostrar su superioridad destruían todo su patrimonio. El contrario, por su parte, se ve obligado a destrozar otro tanto o más. La fiesta transcurre en forma de acción sagrada o de juego y se acompaña con cantos y danzas. La etnología está buscando una explicación al fenómeno potlanch que ha llegado a nuestros días con la costumbre de los regalos entre familiares y amigos. Lo primario del fenómeno potlanch es el instinto agonal; el juego de la sociedad que potencia y eleva a una esfera superior la personalidad individual o colectiva. Es a veces un juego serio, un juego fatal, o a veces sangriento, un juego sagrado y a pesar de todo un juego. El Potlanch se le puede considerar como la forma más elaborada de una necesidad fundamental de la humanidad que se puede designar como el juego por la gloria y el honor¹⁸.

Desde la vida infantil hasta las actividades humanas más desarrolladas, uno de los impulsos más poderosos para conseguir el perfeccionamiento de los individuos y del grupo es el deseo de ser loado y honrado. Se busca "*hacerlo bien*" y hacerlo mejor

que otros. Para ofrecer esta demostración de superioridad se utiliza, sobre todo, la pugna y la competición. Virtud, honor, nobleza y gloria se hallan desde el principio, en el círculo de la competición, es decir, del juego. A este sentido lúdico y agonal se le une un espíritu que persigue el honor, la dignidad y la belleza. Todo lo místico y mágico, todo lo heroico, todo lo músico y lo lógico y lo plástico buscan su forma y expresión en un juego noble. En el proceso de formación de cada cultura, la función agonal está siempre presente. A todo lo ancho de la tierra, la vida social primitiva está dominada por un complejo de representaciones y prácticas de carácter agonal. Estas formas agonales del juego son congénitas a la propia naturaleza humana que siempre se esfuerza por superarse, ya sea por el



23. Riña de gallos

honor o por la victoria sobre lo terrenal¹⁹. Posteriormente, en sociedades, como la griega y la romana, sigue constituyendo un principio social dominante, todas las actividades relacionadas con la competición. En Grecia tenemos como máxima expresión los Juegos Olímpicos, y en Roma los ludus, que no eran otra cosa, que luchas de gladiadores, de animales o de carros, que pertenecen por completo a la esfera de lo agonal. La vida medieval, está impregnada de juego competitivo; por un lado, tenemos el juego popular desenfrenado, lleno de elementos paganos que han perdido toda

significación sacra. Por otro, los juegos de caballería, la consagración del caballero, el torneo, las órdenes de caballería, encarnan el factor lúdico entre esta clase ociosa²⁰.

La definición de los términos, juego y jugar no es nada fácil, debido a que pocas palabras poseen un contenido semántico tan versátil y al mismo tiempo tan confuso. Por eso entre los estudiosos del tema no ha habido nunca acuerdo a la hora de delimitar el campo y así poder dar una definición lo más aproximada posible de su significado. Debido a esta problemática, he decidido, en lugar de ofrecer la que pudiese entenderse como la más acertada, según mi opinión, presentar las más representativas. Para empezar, transcribo las definiciones que Huizinga nos da en el *Homo Ludens*: “*El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como sí” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual*”²¹. En otro momento de su obra, cuando intenta delimitar el campo del juego y sus expresiones en el lenguaje, señalando que aunque todos los pueblos juegan y lo hacen de una manera extrañamente parecida, no siempre la palabra juego, abarca el mismo sentido universal en el lenguaje de los pueblos. Así llega a darnos una nueva definición, recogiendo el sentir de los idiomas europeos modernos: “*El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente*”. Así definido nos dice Huizinga que puede recoger todo lo relacionado con los juegos de los animales, de los niños y de los adultos: juegos de fuerza y de habilidad, juegos de cálculo y de azar, exhibiciones y representaciones²². Según Caillois, el profundo y original trabajo que llevó a cabo Huizinga, adoleció de forma deliberada de ciertas formas del juego, ciñéndose exclusivamente al dominio del juego competitivo. No trata en ningún momento de los juegos de apuestas y de azar y Caillois elige otra que recoge con mayor amplitud todas las posibilidades que nos da el juego y no solamente los juegos de competición: “*El juego es una acción u ocupación voluntaria que se ejerce dentro de ciertos límites preestablecidos en el tiempo y en el espacio y de acuerdo con unas reglas aceptadas libremente, pero que obligan a una estricta observancia; que encuentra su finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser “algo distinto” de la vida normal*”²³. Aunque para Caillois esta definición recoge mejor el concepto de juego, sigue siendo para él incompleta al no contemplar en esas características, ciertos juegos como los juguetes, malabares, juegos de manos, cometas, columpios, crucigramas.

1.5.2. CLASIFICACIÓN DEL JUEGO. La manera de solucionar el problema de la definición, lo soluciona Caillois distinguiendo en el juego tres de sus características principales: la competición, la suerte y la máscara. Las tres entran en el dominio del



24. Els xiquets

juego: se juega al voleibol, al ajedrez o al badminton (agôn); a la ruleta, o la lotería (alea) y se juega a los piratas o se hace de rey o princesa (mimicry). Con esto no se abarca por entero el universo del juego; falta el impulso lúdico, principio vital, de libre improvisación que llamaremos paidía y complementando a este último aspecto, el ludus como una tendencia de someter al juego a convenciones arbitrarias, imperativas y voluntariamente inhibitorias, con el fin de obtener un resultado carente de valor, pero muy determinado. En la búsqueda de un intento genérico de clasificación, el autor huye con buen criterio de referirse directamente a experiencias concretas, y trata de poner en un orden nuevo esas experiencias, de acuerdo con unos principios objetivos²⁴:

Agôn. Un gran número de juegos presenta formas competitivas. Una de sus características es que debe existir un equilibrio entre los contendientes, para que el triunfo tenga realmente un valor para el vencedor. La regla de las competiciones deportivas es que luchen sólo dos individuos o dos equipos (polo, tenis, lucha, esgrima, etc.) o que se dispute entre un número indeterminado de competidores (carreras, golf, equitación etc.). La igualdad en el juego competitivo es tan consustancial al mismo, que cuando no existe, se crea artificialmente. La fuerza motriz de la competición es la de sobresalir entre todos y ser reconocido

por su dominio en ese campo. El ejercicio del agôn requiere entrenamiento y mucho esfuerzo y ganas de triunfar. Aparece como la forma más pura del mérito personal y es además capaz de expresarlo²⁵.

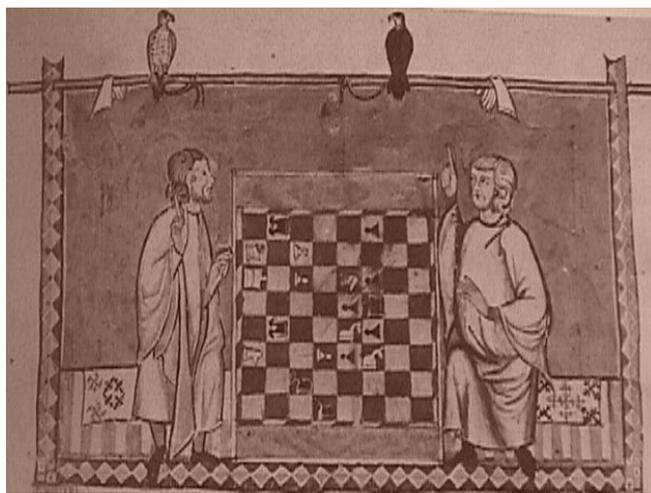
Alea. Es la palabra latina que quiere decir, juego de dados. Con ella, Caillois quiere designar todos aquellos juegos que al contrario del agôn, se basan en una desigualdad de los jugadores, se encuentran fuera de su campo de influencia y escapan totalmente al control de los mismos. No se trata de vencer a un adversario, sino triunfar sobre el destino. El único que determina la victoria o la derrota es el destino, y si hay rivalidad, la victoria sólo significa que el vencedor ha tenido más suerte que el perdedor. Es la arbitrariedad de la suerte lo que constituye el único móvil del juego. El jugador desempeña un papel totalmente pasivo. Al contrario del agôn, alea niega el trabajo, la paciencia, la destreza, y la aptitud. Excluye el dominio de una especialidad, el orden, y el entrenamiento. Alea es fracaso total o éxito total. Juegos puros de esta categoría son: los dados, la ruleta, cara o cruz, la lotería. Algunos juegos como el dominó y la mayoría de las cartas, combinan el agôn y alea: el resultado es que el azar reparte el juego, y

cada jugador según sus capacidades trata de explotar lo mejor posible lo que el destino le ha dado. Asimismo, combinando el juego equilibrado de agôn con alea, surge la apuesta como otra modalidad de juego (carreras de caballos, pelota vasca, etc.). Agôn y alea obedecen a la misma regla: la creación artificial de condiciones de absoluta igualdad para los jugadores de las que se ven privados en la realidad. Representan un intento de sustituir las incertidumbres de la vida diaria por situaciones perfectas que permitan delimitar con claridad el papel que corresponde a la suerte y el que corresponde al esfuerzo²⁶.

Mimicry. En este caso, el juego consiste en convertirse uno mismo, en otra persona de forma ficticia. En el juego infantil encontramos un rastro variado de este tipo de juegos, donde el niño juega a creer que en realidad es otro personaje. Se despoja de su propia personalidad para meterse en el papel de otro. Ejemplos de esta categoría de juegos los tenemos cuando el niño hace el avión, juega a los soldados o finge ser un mosquetero. A esta categoría, nos dice Caillois, pertenecen también los juegos de máscaras y de disfraz y por supuesto las representaciones de teatro y las interpretaciones dramáticas, narradores, etc. El placer consiste en ser otro o en hacer creer a otros que se es una persona distinta. La mimicry posee la mayoría de las características del juego excepto la sumisión constante a reglas definidas previamente como ocurre con agôn.

De la paidia al ludus. La capacidad primaria de improvisación y vitalidad, que el autor llama paidia, va acompañada según él, del gusto de superar dificultades artificiales, llamándole a éste aspecto del juego, ludus. Así, llegamos a los juegos más diversos, a los que sin miedo a exagerar se pueden atribuir cualidades civilizadoras. El concepto paidia abarca las manifestaciones espontáneas del instinto lúdico y, por tanto, semejantes manifestaciones no suelen tener nombre y no podrían tenerlo, porque se hallan fuera de toda regla definida. Posteriormente surgen las técnicas y las reglas y con ellos los primeros juegos: el salto de pídola, el escondite, la gallina ciega, los juegos con aros y las muñecas. En ese momento comienzan a dividirse los distintos tipos de juego: sea agôn, alea o mimicry. Figuran en esta categoría también, el vencer una dificultad o salvar un obstáculo. El haber logrado al fin adivinar lo que hay en el fondo de esas dificultades no supone otra ventaja que la satisfacción interior de haberlas resuelto. El ludus es complemento y evolución de paidia, a la que disciplina y enriquece. Ofrece la posibilidad de adiestramiento y con frecuencia termina con el aprendizaje de una habilidad determinada o también la capacidad de hallar respuestas acertadas a problemas. El ludus se distingue del agôn, en que se lucha no contra otros, sino contra una dificultad: la cometa, los boliches, el diábolo o el yo-yo, son ejemplos de juegos de habilidad manual, donde predomina el ludus. Los solitarios o el juego de los nueve anillos pertenecen a otra categoría: se requiere en todo momento un don de cálculo y de combinación. Los crucigramas, los rompecabezas, los anagramas, todo tipo de acertijos constituyen innumerables variedades de la forma más divulgada y pura de ludus.

Illinx. Son aquellos juegos que se traducen en un deseo de embriaguez, turbación o vértigo. Existen muchos precedentes de estos juegos; por ejemplo los zancudos de Anguiano o los hombres voladores de México, o el típico juego de los niños de girar vertiginosamente sobre sí mismos. Existen en la actualidad una gran variedad de maquinarias que ofrecen en las ferias o los parques de atracciones todo tipo de juegos de vértigo e incluso dentro del mundo del deporte se han puesto de moda ciertos deportes de riesgo: escalada, vuelo libre, surf, puenting, surf en el aire, vuelo acrobático. Y con esto, termino con la clasificación que nos da Caillois, del mundo del juego. En el agôn, el jugador confía únicamente en sí mismo y pone en juego todas sus aptitudes para dar de sí lo mejor que puede. Alea confía en todo, menos en sí mismo, y se subordina a unos poderes que jamás podrá controlar. En la mimicry se imagina ser otro y se inventa un universo ficticio. Illinx es la búsqueda de la emoción en el vértigo. Paidia y ludus, ofrecen al juego en general, la improvisación y la inestabilidad así como la práctica de ciertos juegos no competitivos. Roberts, Arth y Bush (1959) dan la siguiente clasificación de los juegos: *"Definen el juego, como una actividad recreativa caracterizada por el juego organizado, la competición, de dos o más bandos, criterios para adoptar un vencedor y reglas tácitamente aceptadas"*. La definición de Norbeck (1974), se acerca más a los postulados de los antropólogos, dice así: *"Su comportamiento se fundamenta en un estímulo o una proclividad biológicamente heredados, que se distinguen por una combinación de rasgos: el juego es voluntario, hasta cierto punto delectable, diferenciado temporalmente de otros comportamientos y por su calidad trascendental o ficticia"*. Así definido, el juego incluye los juegos y los deportes, las funciones teatrales y otras formas de pantomima; la pintura, la danza, y todo el espectro de las artes y la estética, la sátira y el humor, la fantasía y los estados psicoextáticos²⁶. Blanchard y Cheska (1988), a manera de resumen, nos dicen que el juego es una forma de comportamiento que incluye tanto dimensiones biológicas como culturales, que se define difícilmente por eliminación de los demás comportamientos, pero que se distingue por una variedad de rasgos. Es agradable, intencional, singular en sus parámetros temporales, cualitativamente ficticio y debe su realidad a la irrealidad; definen el juego deportivo como; *"actividades competitivas que requieren destreza física, estrategia y suerte, o cualquier combinación de esos elementos. Todo juego puede, además, incluir cantidades variables de coacciones y restricciones (reglamentos o pauta preestablecida) y puede resultar más o menos lúdico o laboral en su práctica"*²⁷. El diccionario de las Ciencias del Deporte hace un estudio



25. El libro de los iuegos

detallado de los distintos aspectos que rodean el concepto del juego. Sin dar una definición cerrada, viene a decir que *“la actividad del jugador es una manera de ser y de actuar particular, espontánea, en relación de reciprocidad con la cultura de cada uno, con el entorno lúdico y con sus características económicas. Esta manera de ser y de actuar, en principio independiente de la edad, del sexo y de la raza, se ve modificada por la experiencia...”*²⁸.

Si buscamos en las raíces etimológicas españolas el significado del juego, veremos que las mismas derivan de los términos latinos “locus” “locari”. Como consecuencia de ello, la mayoría de los idiomas románicos poseen términos derivados de los iniciales. Según Corominas(1973), el vocablo juego procede del latín vulgar “jocus” que significaba broma, chanza, diversión. Menéndez Pidal (1945)²⁹ procede del latín “jocare”, antiguo “jocar”, que significa broma. La otra vía sobre el origen de la palabra juego, proviene de la voz latina “ludus”, y significa juego infantil, recreo, competición, juegos públicos, juegos de azar, representación teatral. El paso del “ludus” al “jocus” se realiza trasladando el contenido de su significado más el concepto de broma, diversión.

En nuestro país tenemos precedentes documentados en el Poema del Mío Cid (*Quiso jugar a las armas en presencia de su mujer y de sus hijas*)³⁰. Libro del Ajedrez de Alfonso X (*Onde por esta razón fallaron e fizieron muchas maneras de iuegos e de trebeios con que se alegrassen*)³¹. En el libro de Apolonio (*A la pelota luego comienzan a jugar, en este tiempo a eso suelen ello jugar*)³². En el poema de Fernán Gonzalez (*E a tablas e a castanes jagan los escuderos*)³³. En los Siete Infantes de Lara. Romance de don Rodrigo (*Después que hubieron comido/pidieron juego de tablas.*)³⁴. En el siglo XIV, lo encontramos documentado en el Arcipreste de Hita (*No digas mal d’amor en verdat nin en juego*)³⁵, con el significado de recrearse, divertirse, bromear, burlar. Durante los siglos XV y XVI, aparecen con el mismo significado que en siglos anteriores, introduciendo el concepto de apostar, poner en suerte y está documentado entre otros en el Cancionero de Baena (*E si el juego es dubdoso [...]Me ganad.*)³⁶. En el cancionero de Romances, Romance de Fajardo (*Jugando estaba el rey moro/ y aún al axedrés un día.*)³⁷. A caballo entre el siglo XVI y XVII, el uso de las palabras juego y jugar no varían por lo que es de suponer que para esa época, su uso estaba generalizado. Encontramos información entre otros Mariana³⁸, Pedro de Cobarrubías³⁹ o en Luque Fajardo⁴⁰. Sebastián de Cavarrubias en el Tesoro de la Lengua castellana o española, comienza definiendo la palabra juego como: *“un entretenimiento o pasatiempo necesario a los hombres que trabajan con el entendimiento para recrearse y poder bolver a tratar con nuevos bríos las cosas de veras”*. Refiriéndose en esta definición sobre todo a los juegos de azar. Sin embargo, termina el párrafo sobre la palabra juego diciendo que: los muchachos tienen muchos juegos, cada uno de ellos se pone en su letra propia, como juego de argolla, etc., y los que son entretenimiento o ejercicio de hombres, como juego de pelota, verbo pelota, etc⁴¹. En cuanto a los intentos de clasificar los juegos, debemos empezar diciendo que uno de los primeros se lo debemos a Alfonso X, en su *“Libro de los Juegos”*. Por su interés lo transcribo íntegramente: *“Por que toda manera de alegría quiso Dios que*

ouïessen los omnes en si naturalmientre, por que pudiessen soffrir las cueytas e los trabaios quando les uniessen, por end los omnes buscaron muchas maneras por que esta alegría pudiessen auer complidamientre. Onde por esta razón fallaron e fizieron muchas maneras de iuegos e de trebeios con que alegrassen. Los unos en caualgando, assi como boffordar, e lançar, e tomar escud e lança, e tirar con ballesta o con arco, o otros iuegos de qual manera quiere que sean que se pueden fazer de cauallo. E como quiere que esso se torne en usu e en pro de fecho de armas por que non es esso mismo, llaman le iuego.

E los otros, que se ffazen de pie, son así como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, ferir la pelota, e otros iuegos de muchas naturas en que usan lo omnes los miembros por que sean por ello mas rezios e recibam alegría. Los otros iuegos que se fazen seyendo, son assi como iogar açedrex e tablas e dados, e otros trebeios de muchas maneras. E como quiere que todos estos iuegos son muy buenos cadaunos en el tiempo e en el logar o conuienen, pero por que estos iuegos que se fazen seyendo, son cutianos e se fazen tambien de noche como de dia, e por que las mugieres que non caualgan e estan encerradas an a usar desto, e otrosi los omnes que son uieios e flacos, o los que han sabor de auer sus plazeres apartadamientre por que non reciban en ellos enoio nin pesar, o los que son en poder ageno assi como en prision o en catiuerrio o que uan sobre el mar, e comunalmientre todos aquellos que han fuerte tiempo, por que non pueden caualgar nin yr a caça ni a otra parte, e han por fuerça de fincaren las casas e buscar algunas maneras de iuegos con que hayan plazer e se conorten e no esten baldios.

E por ende nos don Alffonso, por la gracia de dios y Rey de Castiella, de Toledo, de León, de Gallizia, de Seuilla, de Cordoua, de Murçia, de Jahen e del Algarue, mandamos fazer este libro en que fablamos en la manera daquellos iuegos que se fazen mas apuestos, assi como acedrex e dados e tablas. E como quier que estos iuegos sean departidos de muchas maneras, por que el acedrex es mas noble e de mayor maestria que los otros, ffablamos del primeramientre. Pero ante que esto digamos, queremos amostrar algunas razones segunt los sabios antiguos dixieron, por que fueran falladas estas tres maneras de iuegos, assi como acedrex e dados e tablas. Ca sobresto dixieron muchas razones, queriendo cadauno mostrar por que fueran fllados estos iuegos; pero aquellas que son mas ciertas e mas uerdaderas, son estas:

Segunt cuenta en las ystorias antiguas, en India la mayor ouo un rey que amaua mucho los sabios e tenielos siempre consigo e fazieles mucho amenudo azenar sobre los fechos que nascien delas cosas. E destos auie y tres que tienen sennas razones. E uno dizie que mas ualie seso que uentura, ca el que uiuie por el seso fazie sus cosas ordenadamientre e aun que perdiesse, que no auie y culpa, pues que fazie lo quel conuinie.

Ell otro dizie que mas ualie uentura que seso, ca si uentura ouiesse de perder o de ganar, que por ningun seso que ouiesse, non podrie estorcer dello. El tercero dizie que era mejor qui pudiesse ueuir tomando delo uno e delo al, ca esto era cordura; ca en el seso quanto mejor era, tanto auie y mayor cuydado como se pudiesse

fazer compidamiente. E otrosi en la uentura quanto mayor era, que tanto auie y mayor peligro por que no es cosa cierta. Mas la cordura derecha era tomar del seso aquello que entendiesse omne que mas su pro fuesse, e dela uentura guardarse omne de su danno lo mas que pudiesse e ayudarse della en lo que fuesse su pro.

E desque ouieron dichas sus razones much affincadas, mandoles el Rey quel aduxiesse ende cadauno muestra de prueua daquello que dizien e dioles plazo, qual le



26. Niños jugando sobre la nieve

demandaron, e ellos fueron se e cantaron sus libros, cadauno segund su razon. E quando llego el plazo, uinieron cadaunos antel rey con su muestra. E el que tenie razon del seso, troxo el acedrex con sus iuegos, mostrando que el que mayor seso ouisse e estudiessse aperçebudo, podrie uencer all otro. E el segundo que tenie la razon de la uentura, troxo los dados mostrando que no ualie nada el seso si no la uentura, segunt parescie por la suerte llegando el omne por ella a pro o a danno. El tercero que dizie que era meior tomar delo uno e delo al, troxo el tablero con sus tablas contadas e puestas en sus casas ordenadamiente, e con sus dados, que las mouiessen pora iugar, segunt se muestra en este libro que fabla apartadamiente desto, en que faze entender que por el iugo dellas, que el qui las supiere bien iogar con las tablas de manera que esquiudara el danno quel puede uenir por la auentura delos dados⁴².

En los vocabularios de Palencia y Nebrija se realiza una especie de clasificación de los juegos: Nebrija (1951) recoge los juegos de:

“De palabras, de veras, de placer, de fortuna, de axedrez, de pasa pasa, de mirar, de pelea, de cañas, a caballo, y para desenojarse”⁴³.

Palencia (1957) cita los siguientes juegos:

iuego gimnico, iuego scenico, y iuego circense o de dança⁴⁴.

Aparece también en la obra de Cristóbal Méndez (1553)⁴⁵ con el sentido de apostar o poner en suerte (*Libro del ejercicio*). Mariana⁴⁶, como certamen o juegos públicos (*Tratado contra los juegos públicos y en la Historia de España*). Otros documentos interesantes para la historia de los juegos en España son: el libro de Alonso de Ledesma (1562-1623) titulado "*Juegos de nochebuena a lo divino*", donde el autor utiliza juegos infantiles, combinándolos con refranes, canciones y adivinanzas; el libro de Alonso Remón, "*Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones christianas para que en todo género de estados se recreen los sentidos, sin que se estrague el alma*"⁴⁷. En este periodo, el juego no cambia de significado aunque se le van añadiendo nuevas actividades: actividad recreativa, competitiva y transitiva, broma, burla, cosa de poca

importancia, certamen deportivo, juegos públicos, relatos, decires, historias, apuestas, engaños, artimaña, truhanería. Durante los siglos XVII y XVIII, aparecen tres variantes: actividad recreativa, diversión; broma, burla y certamen deportivo, fiestas públicas. También aparecen otros significados, entre los que destacan movimiento, cambio valor de las cartas en el juego de naipes, poder de influencia o resolución, orden de colocación de algunas cosas, conjunto, colección de cosas, juego de palabras. Documentado en Covarrubias y en el Diccionario de Autoridades.

Quiero destacar, en este breve resumen, algunos autores que dentro de la bibliografía consultada no suelen ser citados pero que, sin embargo, tienen a mi entender un papel relevante en el estudio de los antecedentes del juego en España. En primer lugar me referiré a Rodrigo Caro (1626), que en sus "Días geniales y Lúdricos", investiga la antigüedad y el origen de "*los juegos que ahora usan especialmente entre los muchachos*". Como buen erudito que era, intentó relacionar los juegos antiguos, sobre todo de Roma, con los juegos de niños de su época. Nos dio una clasificación de los juegos que coinciden con sus diálogos. *El primero y segundo diálogo, trata de los juegos gimnicos; el tercero y cuarto trata de muchos juegos y ejercicios: místicos, simposíacos, saturnales etc. El quinto trata de los juegos de burlas y juegos en general y el sexto lo dedica a los juegos de niño*⁴⁸.

Ya en el siglo XIX hay que citar a Jovellanos como la persona ilustrada que a través de su obra trató el mundo del juego de una manera más extensa. En su Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas, y sobre su origen en España, publicada en 1812, opina sobre las prohibiciones pasadas y señala la necesidad de que la gente se divierta, eliminando todo aquello que fuese contra los ideales de felicidad y progreso. [...*En unas partes, se prohíben las músicas y cencerradas, y en otras las veladas y los bailes...*]⁴⁹.

En el siglo XIX, el Novísimo Diccionario, recoge de pasada lo hecho por Covarrubias y el Diccionario de Autoridades, asignándole además un aspecto que sería luego citado por todos los diccionarios posteriores: juego que tiene reglas. Actualmente, el término juego se ha convertido en una de las palabras más polisémicas de la lengua castellana y se presenta con usos diferentes: como juego, apuesta, desafío, articulación, movimiento, conjunto de cosas, habilidad para conseguir una cosa, intriga, broma, burla, actividad recreativa, actividad recreativa y competitiva, sometidas a reglas, certamen deportivo, lugar donde se juega, valor de las cartas y naipes, jugada. En la colección de "*Juegos para niños de ambos sexos*", preparada por Fausto López Villabrille (Madrid, 1855), incluye los siguientes juegos⁵⁰:

Para niños

El peón, la rayuela, la escalera, carmona, el huerto, el lobo, la campanada, Juan Rubí, San Severin del monte, la china, el toro dado, el marro, el paso, el salto, y el reloj.

Para niñas

El aro, la pelota de aire, el volante, la comba, el escondite, las cuatro esquinas, la rueda, la gallinita ciega, San Severín, la viejecita, los caracoles, laviudita, el Conde de

Cabra, el abrazo, la panadera, el viaje, la limón, el puente, el cubiletero, el milano, San Miguel, diablo y los pitos...

Encontramos también a Vicente Naharro (1918) que escribe un libro con el nombre de *"Descripción de los juegos de la infancia. Los más apropiados a desenvolver sus facultades físicas y morales y para servir de abecedario gimnástico"*⁵¹. Todos los juegos se describen en el libro con gran sencillez y algunos van acompañados con sus rimas y canciones. En 1881, siguiendo el ejemplo inglés, Antonio Machado crea en Sevilla la "Sociedad de Foklore Español y a poco empiezan a publicarse por todo nuestro país, libros donde se recopilan los juegos de las distintas regiones españolas. Los juegos infantiles o juegos de la infancia se aprovecharon a finales del siglo XIX para componer muchas aleluyas (casa de los sucesores de Antonio Bosch). La Editorial Saturnino Calleja, especializada en temas educativos e infantiles, publicó en 1901 el libro *"Juegos de los niños en las escuelas y colegios"*, de P. Santos Hernández. En él da una descripción de multitud de juegos infantiles, no superada aún y una clasificación de los mismos, atendiendo al tipo de elemento con el que se juega. En la introducción da unos consejos que reproducimos por su interés⁵²:

"Varias cosas conviene tener en cuenta acerca de los juegos".

1ª) *No todos pueden organizarse en todas partes ni en todas las ocasiones.*

2ª) *Los juegos han de ser para los niños y no los niños para los juegos*

3ª) *Los juegos generales, tan recomendados, no serán de utilidad alguna si no se organizan, de manera que todos los niños puedan tomar parte en ellos una parte proporcionada a sus fuerzas.*

Clasificación de los juegos de los niños (según Santos Hernández, 1901): *"juegos sin instrumentos, juegos con zurriagos, juegos con cuerdas, juegos con aros, juegos con tánegas, juegos con trompos, juegos con pelotas, juegos con balones, juegos con zancos, juegos con bolas, juegos con canicas, juegos especiales, días festivos, fiestas extraordinarias, canciones de Navidad, diversiones de campo"*. Tomás Blanco, en su libro *"Para jugar, como jugábamos"*(1993), donde hace una recopilación de los juegos infantiles en la provincia de Salamanca, da una clasificación con diez grupos o tipos de juego: *"Juegos de los primeros pasos, de correr y coger, de correr y saltar, de lanzar, de comba, de corro, de filas, de canciones, de fuerza, varios"*⁵³. Digno de mención, aunque no están tratados como especialistas en este campo, son aquellos pintores que incluyen en parte de sus obras, cuadros donde el motivo principal es el juego de los niños. En nuestro país posiblemente se encuentra no solamente uno de los pintores más importantes en la historia de la pintura moderna, sino también el que mejor supo recoger en sus pinturas los juegos de los niños. Me refiero a Francisco de Goya que en su colección de tapices nos hace un estudio bastante completo de los juegos infantiles más populares de su época. El precedente más importante, en este sentido, fue el del pintor flamenco Brueghel el Viejo, que en su cuadro *"Juego de niños"*, aparecen multitud de juegos infantiles, típicos de su país. Pero en este caso, aunque la pintura refleja muchos juegos, se limitó a un sólo cuadro. Las pinturas de Goya nos ofrecen

normalmente y de forma monográfica un juego en cada cuadro, realizando una verdadera colección cuyo motivo principal y único es el juego. Se conocen otros pintores tanto extranjeros como españoles que en algún momento trataron en sus pinturas el mundo del juego pero en ningún caso, ninguno de ellos, llega a tratar el tema con tanta profundidad.

Existen otros pintores españoles que han tratado también el mundo del juego, pero siempre de forma aislada. Así podemos citar como ejemplos a Claudio Coello, en el cuadro de los “*infantes don Diego y don Felipe*”, “*con cañas en las manos*” (Museo del convento de las Descalzas Reales, Madrid). Ramón Bayeu, con “*cartones para tapiz*” (Museo del Prado). José del Castillo, “*Muchachos jugando al boliche*” (Museo romántico). El Diccionario de la Real Academia Española define el juego de la siguiente forma: “*Juego: acción y efecto de jugar. Ejercicio recreativo sometido a reglas y en el cual se gana o se pierde (siguen, 15 significaciones más). Jugar: hacer algo por espíritu de alegría, y con el solo fin de entretenerse o divertirse, Travesear, retozar, entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, ya medie o ya no medie en él interés (siguen 18 significaciones más):*

- *Acción y efecto de jugar.*
- *Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.*
- *En sentido absoluto, juego de naipes y juegos de azar.*
- *En los juegos de naipes, conjunto de cartas que se reparten a cada jugador.*
- *Casa de juego.*
- *Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que sin separarse puedan tener movimiento.*
- *Ese mismo movimiento.*
- *Determinado número de cosas relacionadas entre sí y que sirven al mismo fin.*
- *En los carruajes de cuatro ruedas, cada una de las dos armazones, compuestas por un par de aquéllas, su eje y demás piezas que le corresponden.*
- *Visos y cambiantes que resultan de la mezcla o disposición particular de algunas cosas.*
- *Seguido de la preposición de y de ciertos nombres, casa o sitio en donde se juega a lo que dichos nombres significan.*
- *Habilidad y arte para conseguir una cosa o para estorbarla.*
- *Fiestas y espectáculos públicos que se usaban en lo antiguo.*

Según el Diccionario de María Moliner (1990), el juego es:

- *Acción de jugar. Cualquier clase de ejercicio que sirve para divertirse. Conjunto de acciones que con sujeción a ciertas reglas se realizan como diversión.*

- *Lugar de juego.*
- *Ejercicios que se ejecutan para divertir a otros.*
- *Fiestas o regocijos públicos.*
- *Prácticas de los juegos de azar.*
- *Intriga o actividad con la que con la que se persigue algo.*
- *Cualquier actividad o trato en que cada uno de los que intervienen se esfuerza por conseguir su propio objetivo frente al del otro o los otros.*
- *Sucesión vistosa de combinaciones o de cambios en ciertas cosas.*
- *Articulación. Lugar de unión de dos cosas articuladas.*
- *Conjunto de cartas.*
- *Conjunto de ciertas cosas que se emplean juntas o se combinan en su uso.*

La gran amplitud de significados que advertimos en el Diccionario de la Lengua y en el diccionario de María Moliner, que recogen sin casi variación del Diccionario de Autoridades, confirman un uso generalizado, y confuso, siendo los más extendidos los siguientes:

- *Juego como diversión y entretenimiento.*
- *Juego como actividad no seria realizada con facilidad, ligereza o frivolidad.*
- *Juego como actividad no útil, contrapuesto a la vida seria y al trabajo.*
- *Juego como actividad de carácter estético o artístico.*
- *Juego como actividad relacionada con lo erótico o sexual.*
- *Abarcando al tiempo los siguientes ámbitos:*
- *Actividades de destreza, astucia o azar o combinaciones de las mismas.*
- *Ejercicios vigorosos realizados sin finalidad y sometidos a reglas.*
- *Actividades de entretenimiento y diversión de niños y, en menor grado, de adultos.*
- *Actividades relacionadas con el mundo del arte, sobre todo en su aspecto creativo: poesía, teatro, música, danza, y pintura.*

Según hemos visto, la mayoría de las clasificaciones tipológicas existentes se hacen a la medida de las actividades que reseñan los distintos autores, obedeciendo a criterios prácticos, más que académicos. García Serrano (1974)⁵⁴, fue el primero que en nuestro país intentó hacer una clasificación ordenada de los juegos y deportes:

1. Juegos atléticos: carreras, saltos, ejercicios de lanzamiento, lanzamientos de peso o tiro de palos, sogatira, pruebas de habilidad y destreza, lucha, ejercicios de equilibrio, otros ejercicios de fuerza

- 2. Pruebas de puntería:** *Juegos de bolos, de mazo y bola, juegos de tirar, otros ejercicios de puntería.*
- 3. Juego de pelota:** *pelota vasca, pelota valenciana, pelotón.*
- 4. Juegos y deportes hípicos:** *carreras de caballos, carreras de burros, carreras de cintas, correr gallo.*
- 5. Luchas de animales:** *lucha de carneros, pelea de toros, riña de gallos.*

La clasificación tipológica de Renson, Smulders (1978-81)⁵⁵, creada como consecuencia de un detallado proceso de investigación de los juegos y deportes tradicionales flamencos, es la siguiente:

- 1. Juegos de pelota:** *de mano, de bate y bola, de pie, otros.*
- 2. Juegos de bolos:** *bolos y obstáculos, bate y bolos, otros.*
- 3. Juegos con animales:** *caza, lucha y competiciones, persecuciones, otros.*
- 4. Juegos de tiro y puntería:** *arco, ballesta, honda, armas cortas, escopeta.*
- 5. Juegos de lucha:** *esgrima, lucha, otros.*
- 6. Juegos de locomoción:** *(carrera y natación, patinaje), otros.*
- 7. Juegos de lanzamiento:** *discos y monedas, barra, dardos, bastones, otros.*
- 8. Juegos de entretenimiento:** *juegos de cartas, juegos de mesa, juegos de ingenio y adivinanza.*
- 9. Juegos infantiles y festivos.**
- 10. Juegos y deportes.**

Moreno Palos (1992), utiliza un modelo que le sirve de soporte y mecanismo ordenador para los Juegos y Deportes Tradicionales en España, que desarrolla en su libro, uniendo los dos conceptos de juego y deporte dentro de la misma clasificación⁵⁶:

1. **De locomoción:** Carreras y marchas, saltos, equilibrios.
2. **L. a distancia:** L. a mano, L. con elementos propulsivos.
3. **L. de precisión:** Bolos, disco y monedas, de bolas, de mazo y bola.
4. **De pelota y balón:** Pelota a mano, pelotas con herramientas, J. Con balón.
5. **De lucha:** Lucha, esgrima, otros juegos.
6. **De fuerza:** Levantar y transportar pesos, tracción y empuje.
7. **Naúticos y acuáticos:** Pruebas de nado, regatas de vela, remo, otros.
8. **Con animales:** Luchas de animales, caza y persecuciones, otros juegos.
9. **De habilidad en el trabajo:** Actividades agrícolas, otras actividades.
10. **Otros juegos y deportes.**

Posterior al documentado libro del profesor Morenos Palos, la mayoría de las CCAA., Diputaciones y Cabildos han desarrollado una labor importante en la búsqueda y recopilación de los juegos tradicionales de nuestro país, incidiendo sobre todo en aquellos juegos que podemos considerar actualmente como juegos de adultos. Este hecho, marca una cierta peculiaridad con los estudios realizados anteriormente,

donde se incidía, a veces de forma exclusiva en los juegos infantiles, sin llegar a prestar ninguna atención al juego de los adultos. Destacan en este sentido las comunidades autónomas de Canarias, Galicia, País Vasco, Valencia, Aragón y Castilla y León⁵⁷. Para terminar el análisis sobre el juego es necesario señalar el trabajo de la antropóloga inglesa Charlotte Sophia Burne (1977), en su libro titulado “*Manual del folclore*”, donde hace una distinción a la hora de clasificar los juegos, señalando que sin el factor



27. Plaza partida, S. XVIII

de éxito o fracaso, no se trata de juegos sino de pasatiempos. Según esta autora, el número de participantes no influye, de forma que los juegos pueden ser ganados o perdidos por el jugador solitario y los pasatiempos pueden ser disfrutados por cientos. Sin embargo, todo pasatiempo puede convertirse en un juego al añadir un elemento de competencia. Como ejemplo, señala que un zapateado puede convertirse en un juego cuando se compite por un premio, mientras que si solo se hace por el placer derivado del movimiento, se considera un pasatiempo. Los deportes en su mayoría son pasatiempos realizados con un elemento de rivalidad y así se consideran juegos. Todos

los juegos que impliquen una penalidad para el perdedor o una recompensa para el ganador son juegos propiamente dichos. De este modo, y a efectos de clasificación, se puede considerar la siguiente división:

Pasatiempos:

- *Juegos de niños, como el juego de “los cerditos fueron al mercado”, que es muy común en Europa y África, por lo menos.*
- *Actos de proeza, física o mental, realizados de forma individual o en grupo, como el de la cunita.*
- *Métodos de locomoción empleados como recreación, en solitario o en compañía, como nadar, correr, remar, patinar, etc.*
- *Movimientos rítmicos, como los juegos de niños con canciones; danzas, con su relación entre el baile y el canto, o música instrumental.*
- *Mímica. Los niños imitan a los adultos y tanto niños como adultos imitan a los animales. La imitación combinada con movimientos rítmicos da como resultado la danza dramática y de allí puede surgir el drama.*

En casi todos los casos, la introducción de un elemento de competición convierte al pasatiempo en un juego propiamente dicho.

Juegos:

Los juegos con penalidad para el perdedor o los perdedores

- *Juegos de persecución, búsqueda, etc., como la gallinita ciega. Pueden estar relacionados con el sacrificio o la elección de un rey.*
- *Juegos de prendas. En esta sección hallamos juegos que resultan una burla para el perdedor e introducen así el elemento cómico, que en general no existe en la mayoría de los juegos.*

Juegos que implican el honor o la recompensa para el ganador o los ganadores. Se agrupan de la siguiente forma:

- *Competiciones mentales, rompecabezas, adivinanzas.*
- *Combates físicos, como la lucha, boxeo, esgrima. Competiciones en que los individuos se enfrentan. Combates entre animales: pelea de gallos, toros, etc.*
- *Juegos de habilidad, es decir, competidores organizados en grupos, con reglas especiales, como el béisbol, el hockey, el cricquet y otros juegos de pelota.*
- *Juegos de azar y juegos de habilidad y azar combinados. Estos se juegan principalmente sobre tableros, como el ajedrez, las damas, el chaquete, etc.; o de manera muy rudimentaria, sobre zonas marcadas en el suelo (D.H. Moutray Read)⁵⁸.*

Asimismo, y en la misma obra, podemos recoger un cuestionario que nos puede resultar muy útil a la hora de buscar información sobre el juego. Está diseñado de acuerdo a una serie de puntos a los que el investigador tiene que tomar, como documento orientativo y nunca como algo que limite su campo de estudio. Como norma general, se deben evitar las preguntas generales y nunca pedir definiciones. No limitar las preguntas a un solo individuo, ciudad o distrito. Las distintas respuestas nos darán una visión más clara de lo que estamos buscando y en algunos casos, nos pueden servir para abrir nuevos caminos en la investigación⁵⁹. También es conveniente llevar al informante hacia el tema de forma gradual e inconsciente desde su punto de vista y dejarlo hablar espontáneamente. De esta forma podemos creer lo que dice. Tampoco es adecuado juntar a un grupo de informantes y preguntarles a todos. El efecto es que empezarán a discutir entre ellos y el resultado será nulo.

Cuestionario sobre los Juegos, deportes y pasatiempos⁶⁰.

- *Registrar todos los juegos que se practican en cada zona, según pertenezcan a los niños o a los adultos (hombres, mujeres o ambos). Describirlos, e indicar las variantes locales y las posibles causas (clima, sexo, temporada).*
- *Registrar los pasatiempos: niños que juegan con los dedos de las manos y los pies, competencias de habilidades, deportes y métodos de locomoción, etc., juegos donde los niños deben cantar y bailar. Registrar juegos con penalidades para el perdedor: el escondite, la gallinita ciega, las prendas. Juegos con recompensa para el ganador: concursos de habilidad mental, rompecabezas, adivinanzas; pruebas físicas, como el boxeo, etc.; juegos de habilidad, con reglas organizadas y oponentes (polo, cricket); juegos de azar o de habilidad y azar combinados (chaquete, cartas, etc.).*
- *Observar todos los cantos o dichos usados en los juegos. Indicar fórmulas para contar. Describir los instrumentos o aparatos usados (pelotas, silbatos, cuernos, cuerdas, etc), diciendo con que están hechos y como se consiguen.*
- *Constatar si existen juegos públicos, quién los regula, lugares donde se celebran, en que época del año y en cuantas ocasiones.*
- *Observar qué juegos se desarrollan entre dos comunidades o divisiones de una comunidad anualmente, en que fechas, como se eligen los grupos, cuál es el objetivo o trofeo por el que se compite, cuál es el resultado o el efecto de la victoria.*
- *Observar si se practican juegos con animales, si se les pega y se les tortura, o si se les hace pelear entre ellos. Carreras, tipos de competencias anuales y en qué fechas.*
- *Juegos donde exista la apuesta. Formas de apuesta: apuestan los jugadores o los espectadores. Es un hábito antiguo o reciente. Tiene consideración religiosa el juego.*

- *La suerte en ciertas cosas afecta a la suerte en el juego o viceversa. Qué afecta a la suerte en el juego y cómo puede modificarse la mala suerte.*
- *Observar si la danza se practica solo para los espectadores o también como un pasatiempo para los bailarines. Se representa como un ejercicio mágico-religioso o por diversión. Dependen de esto las figuras y los pasos. Quienes son los bailarines: los niños, los adultos, las personas iniciadas. Tienen acompañamiento vocal o instrumental. Indicar la letra de alguna canción. Vestimentas o decoración que se utiliza.*
- *Observar que artículos se usan para la danza (campanas u otros elementos con sonido). Como se consiguen y de que están hechos; quién los fabrica, se guardan para otras representaciones, la danza es dramática o imitativa, se disfrazan los bailarines, máscaras o reliquias animales, se realizan en determinados momentos o lugares, están relacionados con ciertas festividades, varían de una representación a otra, hay pasos nuevos.*

1.5.3. CONCLUSIONES

Una vez analizado el estudio del juego, hay que decir que la investigación señala que la mayoría de los juegos modernos son supervivientes de condiciones primitivas más que inventos nuevos y que con frecuencia su origen se halla en los ritos mágicos-religiosos antiguos. Así los primitivos juegos de pelota y otros deportes pueden encontrar su origen en ejercicios marciales, mientras que el juego de la gallinita ciega puede verse los rudimentos de los rituales de sacrificio. Asimismo, la danza del diablo, la danza de la guerra y la danza de la caza tienen valores mágicos en los lugares que existen, al igual que las danzas antropófagas de ciertas tribus caníbales. Los niños europeos juegan a las tabas sólo como un juego de azar o de habilidad, pero en África se usa para la adivinación. La competencia entre dos equipos que tiran de los extremos opuestos de una cuerda (conocido en España con el nombre de soga-tira), muy popular en distintas partes del mundo, se convierte en una forma de adivinación entre los esquimales de Baffin Land en el festival anual de Sedna. Los nacidos en verano tiran contra los nacidos en invierno. Si el verano gana, habrá abundancia de alimentos durante el año siguiente; si gana el invierno, las perspectivas son malas⁶¹.

Tengo que reiterarme en lo dicho al principio de la exposición, de que Johan Huizinga es el autor más prolijo en el estudio del juego y que hasta el momento no ha habido nadie que haya tocado el tema tan profundamente ni con tanto rigor. Por ello, sigue siendo necesario aun para cualquier tipo de investigación que se haga referencia al mundo del juego, partir del *Homo ludens*. Otro aspecto que quiero destacar también es que quitando a *Huizinga* y a su crítico *Caillois*, la mayoría de los autores que han escrito algún tratado sobre el juego, lo han hecho casi siempre refiriéndose al juego infantil, a través de una simple descripción tipológica de los juegos. *Huizinga* ha sido el

primer historiador que trata el mundo del juego desde una perspectiva antropológica y cultural, buscando las causas originarias del fenómeno, no solo dentro de la especie humana, sino también en todo el reino animal. En esta búsqueda y utilizando solamente para su estudio, el juego de adultos, sobre todo el que plantea la dualidad de lo agonístico, intenta demostrar que toda la cultura humana, se manifiesta y se desarrolla a través de formas lúdicas. No es que la cultura humana como han interpretado algunos, surja del juego, sino que ésta utiliza actividades de juego para su desarrollo. Bajo mi punta de vista, y después de analizado anteriormente el concepto del ocio, *Huizinga* le da demasiada amplitud al concepto "*juego*", porque desde el primer momento lo confunde con el concepto "*ocio*". Si en lugar de utilizar la palabra juego, hubiera utilizado la palabra ocio, lo que ahora parece una exageración en cuanto a la capacidad del juego para el desarrollo de la cultura humana, sería un hecho más aceptable y asumible como teoría o hipótesis de trabajo en cuanto a la credibilidad del juego como causa primaria de la evolución de la cultura humana.

Aunque *Huizinga* no incide mucho en el tema de las definiciones, de hecho a lo largo de su trabajo nos da al menos dos definiciones de juego. Si algo hay que resaltar en ellas, es su parecido a las definiciones vertidas anteriormente, sobre el concepto ocio. Podemos decir que todo el entorno del juego está dentro del mundo del ocio, pero sin embargo, no se puede decir lo contrario; no toda la vida de ocio podemos considerarla como juego. Por tanto, lo que describe *Huizinga*, según mi opinión, es una parte importante, dentro de la esfera del ocio, que se llama juego y su vez dentro de esa categoría de actividad, desarrolla una en particular que es la del juego deportivo o agonístico propio del juego de adultos. No toca, como señala *Caillois*, el juego infantil, ni tampoco otros tipos de juego, como pueden ser los juegos de azar o los pasatiempos, ni tampoco en ningún momento, siente la necesidad de hacer una definición del juego y menos una clasificación de los mismos. Es relativamente fácil confundir el juego con el ocio, debido a que precisamente el juego es la forma más genérica de la recreación, como ya vimos anteriormente. Y aunque el juego, en ciertos momentos puede tener fases creativas, lo cierto es que casi siempre se mueve en el campo de lo recreativo.

<i>Características del ocio</i>	<i>Características del juego</i>
<i>El ocio es liberatorio</i>	<i>El juego es libre</i>
<i>El ocio es gratuito</i>	<i>El fin del juego termina en sí mismo</i>
<i>El ocio es hedonístico</i>	<i>El juego es divertido</i>
<i>El ocio es creativo</i>	<i>El juego permite la expresión creativa</i>
<i>El ocio es regenerador</i>	<i>El juego sirve de descanso</i>
<i>El ocio es posible dentro del tiempo libre</i>	<i>El juego se hace dentro de unos límites de tiempo y espacio</i>

Existe una tendencia moderna, a resaltar en exceso, la característica del juego como función compensadora del trabajo, de la tensión o de la vida rutinaria. En cierto modo, es posible que sea así, pero esa forma de ver el problema es la típica que ya señalamos al hablar del concepto de ocio: la oposición entre el trabajo y el ocio, o entre el trabajo, y en este caso, el juego. Veo más al juego como una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica por la única satisfacción que produce su misma práctica. En el caso de que practicáramos el juego, como descanso reparador a nuestro trabajo, pienso que se rompería una de las principales características del juego, y dejaría de ser juego para convertirse en una actividad del tipo psicobiológico y no una actividad ociosa.

Por ejemplo, si una persona corre todas las mañanas durante un cierto tiempo para mantenerse en buena forma, pero sin que la actividad la haga con gusto, no se puede considerar que esa persona esté haciendo una acción lúdica. En primer lugar porque no la hace con placer o con gusto y, por tanto, al no ser una actividad placentera no se le puede considerar como juego; segundo, porque la finalidad última no es la actividad por sí misma, como tal, sino que tiene una finalidad, en este caso, biológica, es decir, que lo que busca es conservar o mantener una buena salud. Otro caso similar, pero por otro motivo, sería la persona que se prepara físicamente para pasar un examen. Tampoco podemos considerarlo como ocio o como juego esta actividad, y tendríamos que encuadrarla en la categoría de tiempo socioeconómico o tiempo de trabajo. Algunas veces nos preguntamos la razón del porqué el juego en general pueda ser tan reiterativo, sin que llegue a cansar nunca a los participantes; la causa principal de este circunstancia es que debido a que en todo juego, por muchas veces que se repita, existe una cierta incertidumbre que provoca una emoción y tensión constante en su desarrollo, lo que hace que el juego sea siempre irrepetible y nunca igual, aunque se juegue de forma machacona la misma modalidad. Este hecho también es la causa de que el grupo de jugadores tienda a perdurar en el tiempo, formando grupos estables que se reúnen para la práctica de su juego favorito. Tradicionalmente, y dentro del mundo del juego, la práctica de determinados juegos venía siendo estacional. Actualmente, con la aparición de los clubes o asociaciones deportivas, los juegos ya institucionalizados y organizados a través de las agrupaciones de clubes, se han transformado en deportes y tienden a practicarse a lo largo de todo el año. Es el gran cambio que se produce en el mundo del juego a partir del siglo XIX. Mientras el mundo del juego infantil se empobrece y pierde toda la riqueza lúdica que poseía, el mundo del juego deportivo moderno, cada vez más amplía sus posibilidades, introduciendo constantemente nuevas alternativas deportivas, que como no podría ser de otra forma, están sacadas todas ellas del mundo del juego (juegos tradicionales, malabares, cometas, juegos de habilidad y de ingenio, boomerang, zancos, etc.), si exceptuamos los nuevos deportes surgidos en nuestra época, gracias a las nuevas tecnologías (surf, wind surf, ala delta, parapente, bicicleta de montaña etc.). De la conveniencia de recuperar como juegos deportivos los juegos tradicionales autóctonos, debo decir que sí es necesario un esfuerzo de recopilación de todos nuestros juegos, para que quede una constancia histórica escrita de todos ellos. Pero la moda actual de intentar promover todos los juegos antiguos, sin ningún tipo de

discriminación, para que sean practicados por la gente de hoy como cualquier otro juego moderno, me parece un esfuerzo innecesario y hasta cierto punto injustificado. Por poner un ejemplo utilizando otras manifestaciones culturales, es como decir que deberíamos promover la arquitectura de otras épocas, la pintura o la poesía con la idea de implantarlas en la época actual. Está claro que cada época histórica tiene su propia cultura y al igual que la arquitectura, la pintura o la poesía, tiene en la actualidad unas características propias, eso sí basadas en las culturas precedentes, pero por supuesto nunca iguales. El juego moderno tiene sus propias señas de identidad y ha evolucionado, no como algo totalmente nuevo, como dicen algunos sociólogos al tratar al deporte moderno, sino sobre la base de los juegos practicados en épocas anteriores pero, por supuesto, con sus propia señas de identidad exclusivas de la cultura de hoy. Por tanto, los juegos que se han difundido a lo largo de este siglo y los que están surgiendo en los últimos años, son juegos deportivos adaptados a los intereses culturales de la gente de ahora y si tienen éxito, sean juegos antiguos o nuevos, en su divulgación, es porque se acomodan a las formas modernas de hacer deporte (a través de clubes y sus agrupaciones).

Otro aspecto que debo analizar con respecto al juego, es su faceta de misterio y secretismo. Nos decía Ortega que el hombre primitivo, cuando no podía dar una explicación a los fenómenos que observaba, les buscaba un sentido sagrado o mitológico. Tanto la danza, como los juegos, han sido utilizados siempre para representar todos los rituales sagrados en las distintas épocas de la humanidad, exceptuando la época moderna. Es precisamente, una de las diferencias del juego moderno con respecto al juego antiguo (recordemos la vieja doctrina china, donde la danza y la música tienen como finalidad conservar el mundo en marcha y predisponer a la naturaleza en favor del hombre, o aquella donde del resultado de una competición, en el comienzo de una estación, depende la prosperidad y buenas cosechas). Como nos decía Fromenius "*Mediante los juegos, realiza los acontecimientos representados y ayuda al orden del mundo a sostenerse*". No es posible, como ya hemos visto, en los primeros momentos de la cultura humana, separar el juego de la fiesta, y de la acción sacra. El juego y la danza han estado unidos al ritual de lo sagrado hasta hace muy poco, como ya vimos en el estudio histórico del juego. La desacralización del juego comienza a producirse en el mismo momento en que el hombre empieza a explicarse racionalmente los fenómenos



28. El salón de la moda

de la naturaleza. Pero estos juegos sagrados para Huizinga, como también vimos en su momento para Ortega, cuando incide en la importancia que tuvieron los clubs de jóvenes, significan algo más; de sus formas lúdicas, o a través de lo lúdico, fue naciendo la estructura de los Estados modernos con todas sus instituciones. Estoy de acuerdo con Huizinga de que la competición está siempre presente en el proceso de formación de cada cultura. La actividad agonística del ser humano es una cualidad congénita a su propia naturaleza, y está siempre relacionada con la capacidad de superación de la especie humana y con su capacidad de cooperación. Es muy raro que el juego se produzca de forma aislada, a nivel individual. Si tuviéramos que destacar algunas cualidades en el ser humano, yo me decantaría por las tres citadas anteriormente: competición, superación y cooperación. Unidas las tres, han hecho posible que la humanidad evolucione hacia formas de vida más avanzadas.

En los últimos años, hemos visto en nuestro país, un intento de eliminar la competición dentro del juego. Los defensores de esa teoría vienen a decir que en el juego hay que evitar todas las posibilidades de enfrentamiento o de competición, entendida como confrontación contra otros. Está claro, que esta forma de ver el juego, atenta contra uno de sus principios básicos. Al juego y al deporte no se le pueden quitar sus aspectos competitivos, porque es consustancial al propio juego. Si quitáramos el aspecto agonístico al juego y al deporte, estaríamos haciendo otra cosa, pero por supuesto, ni juego ni deporte. La competición en el juego deportivo no tiene porqué verse siempre como una actividad de enfrentamiento entre dos o más personas tal como las concebía Huizinga. Actualmente se entiende que se puede competir contra otros pero también se puede competir por superar algo de nuestro entorno. Competir por vencer la pared de una montaña o volar en vuelo libre, son ejemplos de juegos deportivos donde no existen enfrentamientos con otros, sino lucha por superar dos espacios distintos: la montaña y el aire. De todas formas, la competición con otras personas o contra otras personas, no tiene porqué contener las connotaciones negativas que algunos le atribuyen, siempre y cuando se respeten las reglas y características del juego. Si el juego en cuestión respeta todos sus principios y se juega con el único objetivo, de disfrutar del propio juego, el juego seguirá siendo un arma muy eficaz para la educación de los jóvenes y un medio de cubrir el tiempo de ocio para todas aquellas personas que lo elijan para disfrutar de su tiempo libre.

En cuanto al estudio realizado del concepto del juego en nuestro país, de sus distintos significados a lo largo del tiempo, debemos decir varias cosas: la primera, es que el motivo por el que el concepto de juego, conforme va pasando el tiempo se va cargando de mayor número de significaciones, es sin lugar a dudas, el que cualquier cosa, cualquier actividad o manifestación cultural se puede convertir en juego: el niño que hace un castillo de arena en la playa, o que simula un avión o juega a policías y ladrones. La segunda, consiste en comprobar, como la mayoría de los autores tratados se dedican en exclusiva a investigar el mundo del juego infantil, olvidándose totalmente del juego de adultos. Una excepción a este hecho peculiar la ofrece el escritor Gaspar Melchor de Jovellanos, con el libro *"Espectáculos y diversiones públicas. Informe sobre la ley agraria"*, un libro que como el título indica, nada tiene que ver con lo que

estamos estudiando, pero que sin embargo nos aclara un poco la idea que se tenía en ese tiempo de algunas actividades que Jovellanos llama "*diversiones*". Aunque podemos observar que el término juego como concepto ha ido aumentando constantemente sus significados, lo cierto es que siempre ha sido sobre la base de repetir los enunciados originarios: recrearse, divertirse, bromear, burlar; posteriormente se le ha ido incorporando otras acepciones, como apostar, competir, juego de reglas etc.

En general, la mayoría de los autores citados, a la hora de presentar los juegos, lo hacen simplemente, enumerándolos, para luego describir las reglas de juego. Un primer intento de clasificación se hizo en los vocabularios de Nebrija y Palencia; también Rodrigo Caro lo hizo a su manera, Santos Hernández y posteriormente Tomás Blanco, cuando describe en su libro los juegos tradicionales de Salamanca. El estudio más serio, en la búsqueda de una clasificación del juego en España, lo hizo García Serrano, y a nivel europeo, la clasificación tipológica que hicieron Renson y Smulders, y que luego se utilizó como modelo por el consejo de Europa. Las clasificaciones existentes sobre el juego varían según se utilicen los criterios para llevarlas a cabo, pero en general son muy parecidas y de alguna forma lo que intentan es recoger todas las acepciones del juego. Uno de los primeros autores que fueron pioneros a la hora de tratar el mundo del juego y su clasificación fue Alfonso X el Sabio. En su introducción nos da posiblemente una de las primeras clasificaciones que se conocen sobre el juego y aunque su campo de estudio se limita a los juegos de ajedrez, de tablas y dados, lo cierto es que podemos distinguir la siguiente división:

- *Juegos que se hacen a caballo, como bofordar, alancear, tomar escudo y lanza, tirar con ballesta y arco y otros juegos que se puedan hacer a caballo.*
- *Juegos que se hacen de pie, como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, juego de pelota y muchos otros juegos de muchas maneras que usan los hombres para que se formen más recios y reciban más satisfacciones.*
- *Los juegos de ajedrez, dados y tablas.*

A continuación a manera de narración y con la intención de demostrar qué juegos son los más completos, distingue entre tres tipos de juego:

- *Los juegos basados en el seso o juegos donde la lógica y el razonamiento predominan sobre las demás cosas, poniendo el ejemplo del ajedrez.*
- *Los juegos basados en la ventura o juegos donde el azar decide el resultado del juego, y pone como ejemplo los dados.*
- *Y por último, los juegos que se basan por igual en el seso y la ventura, es decir que guardan un equilibrio entre la lógica y el razonamiento como en el azar o la suerte*

Quizás una de las mejores clasificaciones del juego o, por lo menos, una de las más generalizadas y aceptadas en nuestro entorno, es la que nos dio Caillois, en su libro "*sobre la naturaleza de los juegos y su clasificación*". Caillois, analiza el juego y distingue tres características que sobresalen de las demás: la competición, que llama "*agôn*", la suerte que llama "*alea*" y la interpretación que llama "*mimicry*"; por último,

al impulso lúdico, a la improvisación espontánea le llama *paidia* y va acompañada siempre por el gusto de superar las dificultades, llamándole a esto “*ludus*”. Al final, el *illix* significa el riesgo y la incertidumbre dentro del juego. Los juegos no suelen darse en estado puro y así nos podemos encontrar, en muchos casos, la combinación de dos o más elementos. Hay que decir en este caso, que Caillois estuvo lúcido y tenía muy claro en que consistían las tres formas de ver el juego. Pero cuando se refiere al *ludus*, habla de juegos que en estos momentos podríamos acoplarlos perfectamente en *agôn*, *alea* o *mimicry*. Por ejemplo, los juegos con cometas pueden estar integrados en la categoría de *agôn*, los juegos de habilidad y de ingenio podrían encontrarse entre *agôn* y *mimicry*, y así podemos clasificar la mayoría de los juegos que cita. De los juegos donde predomina el vértigo podemos decir lo mismo; la mayoría de ellos pueden clasificarse dentro de *agôn*, ya que suelen ser actividades lúdicas donde el factor de riesgo o de tensión, son muy grandes. Caillois sigue pensando en que sólo se puede competir contra otros, y que cuando jugamos a competir con nuestro entorno o superar un juego de habilidad o de ingenio, ya no es competición. Particularmente, pienso que en su clasificación, el concepto de *paidia* está bastante confuso y no es necesario en la clasificación que hace y lo mismo debo decir del *illix* que no deja de ser un juego agonístico. Sin embargo, en la clasificación puede entrar perfectamente la categoría de *ludus* que recogería todos los juegos de habilidad y de ingenio, malabares, rompecabezas, acertijos, crucigramas, etc.

NOTAS: EL JUEGO

¹ Blanchard, K y Cheska, A. (1986). Antropología del deporte. Ediciones Bellaterra S.A. p. 10-11

² Ibid. p. 12

³ Ibid. p. 13

⁴ Ibid. p. 14

⁵ Huizinga, J. (1994). Homo Ludens. Madrid: alianza Editorial, p. 11

⁸ Huizinga, J. (1994). Op. cit. p. 12. Si se analizan las grandes manifestaciones humanas, podemos observar que todas ellas están impregnadas de juego:

En el lenguaje: tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y tras ella un juego de palabras.

En el mito: mediante el mito el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y mediante él, funde las cosas en lo divino. En todo ello el mito está revestido de juego al borde de la seriedad y la broma.

El culto: la comunidad primitiva realiza prácticas sagradas, en un puro juego (consagraciones, sacrificios, misterios).

En el teatro: Desde Shakespeare a Calderón el drama escenifica el mundo real y cada uno desempeña o "juega" un papel.

En el mundo de la estética: lo bello, aunque no es inherente al juego, suele acompañarle en su desarrollo. La belleza del cuerpo humano en movimiento, encuentra su expresión más bella en el juego. El juego, en sus formas más desarrolladas, como el deporte, está lleno de ritmo y de armonía.

⁶ Blanchard, K y Cheska, A. Op. cit. p. 15

⁷ Moreno Palos, C. (1992). Juegos y Deporte Tradicionales en España. Alianza Editorial. Reúne un completo inventario sobre los juegos deportivos tradicionales de nuestro país, pretendiendo dar una visión de conjunto de todas estas actividades, su historia, técnicas y distribución territorial, agrupándolas en función del instrumento utilizado o movimiento corporal involucrado en su práctica. Una selección de sus reglamentos y numerosos dibujos e ilustraciones completan el libro.

⁸ Huizinga, J. (1938). Homo Ludens. Edit. Emecé, Buenos Aires, p.12.

⁹ Ibid. p. 14-18.

¹⁰ Ibid. p. 19-25.

¹¹ Ibid. p.27-29

¹² Ibid. p. 33

¹³ Ibid. p. 34-35

¹⁴ Ibid. p. 66

¹⁵ Ibid. p. 67

¹⁶ Ibid. p. 71

¹⁷ Ibid. P. 72

¹⁸ Ibid. p. 77

¹⁹ Ibid. p. 85

²⁰ Ibid. p. 90

²¹ Ibid. p. 26

²² Ibid. p. 43-44

²³ Caillois, R. Teoría de los juegos (1958). Editorial Seix Barral S.A., Barcelona. P. 14

²⁴ Ibid. p.23

²⁵ Ibid. p.p. 27-35

²⁶ Blanchard, K. Y Cheska, A. Op. cit. p.28

²⁷ Ibid. p. 35

-
- ²⁸ Diccionario de las Ciencias del Deporte (1992). Málaga, Unisport, p. 554-569. El Diccionario, empieza recogiendo algunas definiciones sobre el juego y posteriormente y de forma resumida, trata diversos temas relacionados con el juego: el juego con los animales, las teorías clásicas del juego, teorías contemporáneas del juego, educación lúdica, tendencias actuales.
- ²⁹ Menéndez Pidal, R. (1945), p. 713, 724, 726, y 895.
- ³⁰ Cantar de Mío Cid (1982). Ediciones Urbis, Barcelona. P. 85, verso 1577
- ³¹ Alfonso X (1983). Antología. Ediciones Urbis. Libro del ajedrez, dados y tablas, p. 312
- ³² Libro de Apolonio, anónimo(1969). Editorial Castalia. Madrid. Texto íntegro en versión del Dr. D. Pablo Cabañas. P. 62, 144
- ³³ Poema de Fernán González. Anónimo (1965). Editorial Castalia, Madrid. Texto íntegro en versión del Dr. D. Emilio Alarcos Llorach. P. 121, 696.
- ³⁴ Epica Medieval, Edición de Manuel Alvar (1983). Ediciones Urbis. Barcelona. Romance sobre los siete infantes de Lara y del bastardo Mudarra. P. 67, 26.
- ³⁵ Arcipreste de Hita, Libro de Buen Amor. Edición modernizada de Nicasio Salvador Miguel (1983). Ediciones Orbis S.A. Barcelona, p. 74, 423
- ³⁶ Menéndez Pidal, 1851:244
- ³⁷ Alvar, M. Poesía española Medieval, 1969
- ³⁸ Mariana, Padre Juan de (1950). Historia de España, en BAE, XXX. Madrid, libro VIII, cap. IX, p. 236. “Gobernó este capitán las cosas de los moros por espacio de veinticinco años por su rey, que vivía ocioso sin cuidar más que de sus deportes.” En la p. 257, aparece también la palabra deporte y recreación en el sentido de juego: Aconteció que cierto día fueron a tomar deporte y recreación en una huerta cerca de la ciudad por do pasa el río Tajo”.
- ³⁹ Covarrubias, Remedio de jugadores, cap. 3, p. 9 y 46 b. Sustraído del libro de Gonzalo Marrero, Psicología del deporte, p. 26
- ⁴⁰ Luque Fajardo, F. (1603). Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos. Miguel Serrano de Vargas. Madrid. Libro 3, cap. 18, p. 284. Sustraído del libro de Gonzalo Marrero. Op. cit. p. 25.
- ⁴¹ Covarrubias, S. Edición de Martín Riquer (1998). Tesoro de la Lengua Castellana o Española. El libro reproduce en facsímil, la edición realizada el año 1943 por el impresor barcelonés Joaquín Horta. Según la impresión de 1611, con las adiciones de Benito Remigio Noydens publicadas en 1674. Editorial altafulla, Barcelona, p. 720
- ⁴² Alfonso X (1983). Antología. Editorial Orbis S.A. Barcelona. P. 309-311. Los textos seleccionados fueron extraídos de las siguientes obras: Alfonso X o Sabio. Cantigas de Santa María. Edición crítica de Walter Mettman. Madrid, 1981. Primera Crónica General de España que mandó componer Alfonso el Sabio[...] Publicada por Ramón Menéndez Pidal. Alfonso el Sabio. General Estoria. Primera Parte. Edición de Antonio G. Solalinde. Madrid, 1930. Alfonso el Sabio. General Estoria. Segunda Parte. Edición de Antonio G. Solalinde, Lloyd A Kasten, Victor R.B. Oeschlager. Madrid, 1957. Las Siete Partidas del rey don Alfonso el Sabio cotejadas con varios códices antiguos por la Real Academia de la Historia. Madrid, 1807. Alfonso X. Lapidario (Según el manuscrito Escorialense H-I.15). Introducción, edición notas y vocabulario de Sagrario Rodríguez M. Montalvo. Madrid, 1981. Alfonso X el Sabio. Libro de las Cruces. Edición de Lloyd A Kasten y Lawrence B. Kiddle. Madrid, 1961. Libro del Saber de astronomía. Edición de Rico y Sinobás. Madrid. 1863-1867. Libros del achedrex, dados e tablas. Edición de A. Steiger. Zurich, 1941. Alfonso X el sabio. Primera Partida, según el ms. Add. 20787 Del British Museum. Edición de Juan A. Arias Bonet. Valladolid, 1975.
- ⁴³ Nebrija, E.A. (1951). Vocabulario español-latino. R.A.E. Madrid.
- ⁴⁴ Palencia, A. De (1957). Universal Vocabulario. R.A.E. Madrid.
- ⁴⁵ Méndez, C. (1553). Libro del ejercicio corporal y de sus provechos.
- ⁴⁶ Mariana, J. Tratado contra los juegos públicos, en BAE, XXXI. Historia de España, en BAE, XXX.

-
- ⁴⁷ A.Remón. Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones cristianas. Madrid, 1623, p. 15. Sustraído de la obra de José a. González Alcantud. *Tractatus ludorum, una antropología del juego*, 1993. Editorial Antropos, Barcelona
- ⁴⁸ Caro, R. (1978). Días geniales y Lúdicos, tomos I y II. Madrid: Espasa Calpe
- ⁴⁹ G.M. de Jovellanos. (Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España, en Escritos políticos y filosóficos, Madrid, Orbis, 1982, p. 44.
- ⁵⁰ López Villabrille, F. Colección de Juegos para niños de ambos sexos (1855). Madrid. Citado por Carmen Bravo-Villasante en su el estudio preliminar del libro de Santos Hernández “Juegos de los niños en las escuelas y colegios”.
- ⁵¹ Naharro, V. Descripción de los juegos de infancia. Los más apropiados para desenvolver sus facultades físicas y morales y para servir de abecedario gimnástico. Madrid, 1918. Citado por Carmen Bravo-Villasante en el prólogo del libro de Santos Hernández, “*Juegos de los niños en las escuelas y colegios*”.
- ⁵² Santos Hernández S.J. Juegos de los niños en las escuelas y colegios (1908). Reeditado por José J. De Olañeta, 1986. Palma de Mallorca.
- ⁵³ Blanco García, T. Para jugar como jugábamos (1993). Centro de Cultura Tradicional. Diputación de Salamanca. Según nos cuenta el propio autor, la recopilación de los juegos incluye solamente los juegos tradicionales infantiles, rechazando los juegos groseros, en los que la broma pesada ocupa un lugar preferente, también los considerados como juegos deportivos, y los de mesa como el ajedrez, las damas, la oca, el parchís... Tomás Blanco recoge el mundo rural infantil de la provincia de Salamanca, llevando a cabo una recopilación de juegos infantiles bastante completa, aunque el mismo nos indica que no es exhaustiva, que tiene como objetivo, evitar que los juegos de toda la vida se vayan perdiendo, unas veces por la fuerte influencia recibida por otras culturas que viniendo de fuera influyen fuertemente en la forma de practicar algunos juegos, en perjuicio de los autóctonos o también por ciertas prohibiciones que las propias autoridades locales han venido promulgando en contra del juego, como hemos podido comprobar a lo largo del estudio antropológico y que incluso se suelen dar en nuestros días en determinados espacios de ocio, como en playas o parques. Tomás Blanco nos da un ejemplo, refiriéndose a las Ordenanzas Municipales de Cantalapedra de 1892: “Quedan prohibidas en el interior de la población las riñas y las pedreas de muchachos así como los juegos de barra, calva y pina en los caminos y vías públicas”.
- ⁵⁴ García Serrano, R. Juegos y deportes tradicionales en España (1974). Cátedras universitarias de tema deportivo cultural. Universidad de Navarra, Edit. INEF de Madrid.
- ⁵⁵ Renson, Smulders. Valksporte in vlanderen (1982). Edit. Bloso, Bruselas.
- ⁵⁶ Moreno Palos, C. Op. cit., pp. 23-31. El autor desarrolla el trabajo, llevando a cabo un censo tipológico de los juegos y deporte tradicionales existentes en España que aunque incompleto, según el autor, constituye uno de los intentos más serios realizados hasta ese momento, sobre el juego tradicional en nuestro país.
- ⁵⁷ Como ejemplos, sin pretender ser exhaustivos podemos citar los siguientes trabajos sobre juegos tradicionales: Xogos populares en Galicia (1986). Xunta de Galicia, Dirección Xeneral de Xuventude e Deportes. El pasabolo-losa. Universidad de Cantabria; Área de Educación Física. Reglamentos de los deportes autóctonos de Castilla y León (1998). Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León. Juegos y Deportes Vascos. Editado por la Federación Vasca de Juegos y Deportes Autóctonos. VVAA. Juegos Deportivos tradicionales (1994). Centro de la Cultura Popular Canaria, La Laguna (Tenerife). Antequera Amor, F.J. La Lucha Canaria, algo más que un deporte (1996). Edita, Centro de la Cultura Popular Canaria. Domínguez, J. El juego de la lata (Garrote) y el juego del Palo en Lanzarote (1997). Centro de la Cultura Popular Canaria. Garcé i Frasquet, G. Y Llopis i Bauset, F. Vocabulario del Joc de Pilota. Consejería de Cultura, Educación y Ciencia, Generalitat Valenciana. Cabral, A. Jogos Populares portugueses de jovens e adultos (1991). Edit. Domingos Barreira.
- ⁵⁸ Burne, C.S. Manual del folclore (1997). M.E. Editores, S.L. Madrid, pp. 259-260. El contenido de esta obra es un estudio sobre el saber tradicional a través de la observación y el análisis profundo de los habitantes de todos los países de la Europa moderna. Se ha mantenido para su elaboración el esquema de clasificación diseñado por Sir Laurence Gomme para la edición original de 1890, con algunas pequeñas modificaciones que se relacionan con la experiencia y el conocimiento adquirido. Expertos en el campo

de la antropología y de la historia, han participado en los distintos capítulos, siendo la autora del capítulo XV (Juegos), Moutray Read.

⁵⁹ Ibid., pp. 299-300

⁶⁰ Ibid., pp. 348-349

⁶¹ Ibid. pp. 251-258

2. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA

Resumen histórico¹

Prehistoria: entre 2.500.000 y 4.000.000 a.C. (información a través de la arqueología, estudio de los yacimientos, antropología, técnicas de datación).

Evolución del ser humano

- Primates, antropoides (30 millones de años)
- Grandes simios (14 millones de años)
- Australopithecus (3.700.000-1.200.000 años)
- Homo habilis (2.200.000-1.100.000 años)
- Homo erectus (1.600.000-100.000 años)
- Homo sapiens presapiens (100.000-36.000 años)
- Homo sapiens sapiens (50.000 a.C.)

Etapas de la prehistoria

- Paleolítico (2.500.000-10.000 a.C.)
- Mesolítico (10.000-7.000 a.C.)
- Neolítico (7.000-4.000 a.C.)
- Eneolítico: metales (4.000-1500 a.C.)
- Escritura: cerca del 3.500 a.C.

Paleolítico

- Clima glacial e interglacial
- Utensilios de piedra
- Caza y recolección
- Nomadismo
- Ritos funerarios
- Arte rupestre

Neolítico

- Clima más cálido
- Poblados estables
- Agricultura, ganadería
- Cerámica, tejidos
- Comercio de trueque
- Organización social
- División del trabajo
- Construcciones funerarias
- Megalitos

2.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA. La edad más larga y antigua de la Prehistoria de los homínidos, se denomina Paleolítico. Se inició hace al menos 2,5 millones de años, según indican los útiles líticos hallados en Omo y duró hasta cerca de los 10.000 años a.C. El modo de producción practicado fue la recogida de desechos, la caza, recolección o pesca, no disponiendo de plantas o animales domesticados. Los antropólogos están de acuerdo en afirmar, que parece existir una relación estrecha entre el surgimiento del homo sapiens y el despegue cultural. Durante el Paleolítico inferior, se produce el paso de las industrias más antiguas de choppers oldavarienses y lascas de Omo a las industrias de bifaces y núcleos de tradición achelense². La industria achelense está asociada al Homo erectus europeo y africano y durante el Paleolítico Inferior, se perfeccionó la técnica de caza mayor, se construyeron refugios sencillos y se introdujo el uso controlado del fuego³. El Paleolítico Medio Musteriense, está relacionado con el hombre de Neandertal o bien al Homo sapiens arcaico. Gran parte de los útiles se fabricaron mediante técnicas de percusión suave y lascado, retoque y tallado. Aparecen las puntas de flechas y al final del período aparecen adornos personales, grabados decorativos, así como indicios de rituales de enterramiento. El paleolítico superior se inicia hace unos 30.000 años y está vinculado al surgimiento del Homo sapiens sapiens. Aparecen los instrumentos de marfil, asta y hueso. Los útiles líticos se vuelven más especializados y la aguja nos indica el uso de ropas de piel. Aumenta el uso de los adornos personales, figurillas, pinturas y símbolos. En Europa, los pueblos del Paleolítico Superior practicaban la caza mayor, habitando las praderas que se iban formando conforme se retiraban los últimos glaciares. Después del 10.000 a.C. la reforestación ayudada por la caza humana, destruyó la megafauna y eso produjo que el Mesolítico europeo se caracterizara por culturas costera, fluviales y adaptadas a los bosques, fabricándose útiles con microlitos. Aparece el perro domesticado y surgen muchos inventos básicos, adaptados a la explotación, sin embargo el modo de producción se mantuvo sobre la base de la caza, la recolección y la pesca. La fecha de aparición del Homo sapiens sapiens no varía más que unos cuantos miles de años en las distintas regiones del mundo donde se desarrolló el proceso de sapientización. Algunos expertos opinan que evolucionó de otras formas más primitivas y otros consideran que el Homo sapiens sapiens fue una rama homínida que se fue imponiendo debido a su mejor adaptación, mientras que las otras especies se fueron extinguiendo. Sin embargo todos coinciden en que hace aproximadamente 35.000 años sólo sobrevivió en el mundo una especie de homínido y que desde el punto de vista biológico, toda la población humana actual procede de esta rama, por lo que ningún grupo se puede considerar más o menos humano que otro⁴.

Durante el Neolítico tuvieron lugar la domesticación de las plantas y animales y el desarrollo de los primeros modos de producción agrícola. Los cereales silvestres hicieron posible la vida sedentaria en poblados 2.000 años antes que la domesticación. De la vida en los asentamientos sedentarios, aparece gradualmente la domesticación tanto de los cereales silvestres como de los animales salvajes atraídos por estos cereales. Esta revolución agrícola trajo consigo una serie de beneficios adicionales en forma de mayor producción per cápita de proteínas e hidratos de carbono y sobre todo una estabilidad en la alimentación a lo largo de todo el año. Al aumentar la densidad de población y la vida sedentaria, la competencia por el acceso a las tierras de regadío y los

bienes, intensificó la incidencia de la guerra, naciendo las primeras burocracias y la división de la sociedad en gobernantes y gobernados. El complejo neolítico de Oriente Medio se difundió entre el 8.500 y el 5.500 a.C. por toda Europa, aunque más lentamente, dado que las especies tuvieron que adaptarse al frío europeo. En el caso de China y el Sudeste asiático, se supone que tuvieron un origen independiente, aunque se produjo al mismo tiempo. Los primeros estudios para comprender la transición al Neolítico, se vivieron con la idea de que todos los cazadores y recolectores llevaban una vida desagradable y embrutecida, que transcurría en una búsqueda incesante y gris de caza y de alimentos. Sin embargo, los estudios más recientes indican que mantenían unos niveles altos de salud y nutrición y de mucho más tiempo libre que la mayoría de los pueblos agrícolas. Sin embargo esta abundancia solo se pudo mantener mediante una estricta limitación del tamaño de la población y siempre que las condiciones climáticas y ecológicas fueran favorables a la supervivencia y reproducción de las plantas y animales comestibles⁵.

El deporte en la prehistoria, será tratado bajo dos enfoques, el arqueológico y el antropológico, ya que se complementan uno al otro, permitiéndonos el enfoque antropológico y la aportación en él de la etnografía, obtener una visión más completa y cercana de lo que podrían ser los juegos y deportes durante esta etapa. El Paleolítico abarcaría cronológicamente desde cerca del 2.500.000 hasta 10.000 a.C., dividiéndose este periodo en varias etapas, que serían el Paleolítico Inferior, el Medio y el Superior, y el Neolítico, dividido a su vez en mesolítico, Neolítico y Eneolítico. Arqueológicamente el deporte en la prehistoria, al margen del juego de pelota mesoamericano, es un hecho enigmático, pues pocas son las pruebas arqueológicas que pueden explicarlo, sin embargo a partir de 1960 crece la sensibilización de los arqueólogos por el tema, unido a la "*nueva Arqueología*" y a su enfoque más explícitamente científico.

2.2. ENFOQUE ARQUEOLÓGICO EN EL ESTUDIO DEL DEPORTE. En cuanto al registro arqueológico, la mayor parte del material con connotaciones deportivas está constituido con accesorios relacionados con el juego: tableros de puntuación, dados, palos, bolas de piedra, artefactos de hueso. Las bolas de piedra de gran tamaño, son frecuentes en el sudeste de EEUU, usadas por los Choctaw y los Creek en el juego del "*Chunkey*", función que se ha podido interpretar gracias al conocimiento del contexto actual del Chunkey. Entre los artefactos de hueso, destacar el descubierto en el asentamiento arcaico de Eva Site en Tennessee Occidental, fechado en más de 7.000 años y consistente en una porción de hueso occipital de venado, tallado y pulimentado, el foramen magnum ocupaba el centro y estaba atravesado por un asta de la misma especie animal; los arqueólogos lo interpretaron como un instrumento lúdico similar al juego del anillo y varilla que en distintas variantes practicaban los indios americanos⁶.

2.2.1. EL JUEGO DE PELOTA MESOAMERICANO⁷. Es el ejemplo mejor documentado del deporte prehistórico, debido a su amplia representación en el registro arqueológico, basado en su gran distribución geográfica, las numerosas canchas existentes, las representaciones pictóricas de los incidentes del juego así como los restos



37. Pista de juego de pelota de Copán

de yugos de piedra y otros accesorios. Era denominado "*Pok-ta-pok*" por los mayas, "*Tlatchi*" en náhuatl, y taladzi en zapoteca. Sobre su origen, arqueólogos como Coe (1962), y Olsen (1974), Humphrey (1981), señalan este hacia el 1.000 a.C. periodo Olmeca. Coe, señala como pruebas arqueológicas, montículos de arcilla en las ruinas olmecas de San Lorenzo (Golfo de México), interpretadas como restos de canchas de juego; también señala los cascotes de las cabezas de las estatuas colosales, interpretados como parte del equipo protector de los jugadores. Olsen confirma este origen, apoyándose en datos de origen lingüístico; la palabra

"*olmeca*", deriva del maya "*olli*" interpretada como "*gente de goma*", las palabras mayas "*nol*" o "*nolol*" significaban "cosa redonda o pelota". Humphrey, aduce otras pruebas arqueológicas, como son piedras labradas o frescos representando jugadores completamente equipados y escenas del juego, procedentes de localidades mesoamericanas, como Teotihuacan y Oaxaca. Otros arqueólogos como Blom (1932), le atribuyen un origen maya, históricamente posterior al señalado por los arqueólogos anteriores. Para ello se basa en la difusión generalizada de la estructura en "I" de las canchas mayas. Geográficamente los restos arqueológicos sobre el juego de pelota se han localizado desde Arizona y Norte de México hasta Honduras, Puerto Rico y la costa del Pacífico de México. El juego adoptará múltiples formas en función de su geografía, pero permanecen una serie de rasgos comunes, como son: el campo de juego, las metas, el carácter ritual y la pelota de goma o caucho que empujada con las caderas, los pies y en ciertos casos con las manos, debía alcanzar o rebasar las metas, siendo este el principio básico del juego. Entre los elementos variables hay que señalar: la dimensión y forma de la cancha, las reglas de juego, los equipos y las representaciones artísticas. La cancha más generalizada, consistía en una superficie rectangular, pavimentada y delimitada por cuatro muros inclinados, rematados por sendas plataformas. Tres bloques de piedra dispuestos en la superficie del terreno de juego, servían de marcadores. Los campos de juego tienen forma de "I", y sus dimensiones varían, desde los 10 metros para la disputa mano a mano entre dos jugadores, hasta pistas inmensas, como la de Chichen Itza; como ejemplos podemos citar: Copán, Palenque y Tikal. Pese a todo ello el juego de la pelota será un factor importante en la vida de otros pueblos como Toltecas y Aztecas, donde los restos arqueológicos de canchas son menos abundantes.

Las primeras canchas conocidas, se remontan al periodo clásico temprano de la prehistoria maya (200.300 d.C.). Copán en el suroeste de Honduras se data como la más antigua. Los principios básicos del juego serán los mismos pero las reglas varían según su duración y el tamaño de la cancha. Se establecía un encuentro entre dos equipos compuestos por un mismo número de jugadores (entre dos y once) que debían propulsar y mantener una pesada pelota de goma en movimiento sin usar las manos ni los pies; podían hacerlo con rodillas, caderas, codos y otras partes insólitas del cuerpo. La puntuación resultaba por la introducción de la pelota en la zona extrema de la cancha, la imposibilidad de recoger y poner en movimiento la pelota caída, de la pelota contra los marcadores anulares de las paredes de la cancha. Como vencedor resultará el primer equipo que alcance los tantos convenidos. Las canchas para su práctica siempre se construyeron dentro de los centros ceremoniales, en la proximidad de los templos más importantes y a menudo incluyen santuarios y altares de sacrificio (Chichén Itzá, Xochicalco, Tula, Monte Albán, El Tajín). La pelota, de goma natural o caucho, tenía unas dimensiones de 20 a 30 cms. de diámetro y de 5 a 8 libras de peso. La falta de caucho en el área Tolteca-Azteca, generalizó su comercio e incluso su transacción como tributo. El caucho desconocido en Europa, despertaría gran curiosidad entre los conquistadores españoles, más que el propio juego, siendo las pelotas de goma exportadas a España y desde aquí a Europa. El material y los accesorios del juego eran muy variados: yugos, manoplas, hebillas



38. Azteca con el distintivo de jugador de pelota

de piedra, guantes, rodilleras, mentoneras, caretas y cascos de cuero. Manoplas, hebillas y yugos servían para golpear, esquivar la pelota y protegerse y el resto de piezas sólo para protegerse. En cuanto al material de construcción de los yugos, hay divergencia entre los investigadores; Humphrey, considera que los usados en el juego eran de cuero o goma, pero no de piedra debido al elevado peso que estos alcanzarían (hasta 25 kilos); Ekholm, tras ensayar alguno de los yugos de piedra, asegura que estos eran los empleados en el juego. Todas las piezas del equipo están artísticamente trabajadas con escenas mitológicas que muestran el carácter ritual del juego. Atendiendo a este carácter ritual, la competición se concibe como un acontecimiento cósmico, las canchas eran consagradas por las divinidades, el movimiento de la pelota simboliza el de los cuerpos celestes en el firmamento, el jugador comparaba su poder con el de la fuerza del universo, desafiando su propio destino, pasando el adversario a un plano secundario para lo que se prepara físicamente y psíquicamente mediante rituales mágicos de rogativas. A todo esto se suman las apuestas cruzadas entre los espectadores, el orgullo personal, el poder político y el rango social. Los honores del vencedor estaban en juego, formando parte del sistema de apuestas. Entre las apuestas figuraban el oro, las piedras

preciosas, las tierras, los esclavos, las esposas e hijas entre los nobles y entre los plebeyos, los productos artesanos y agrícolas, las prestaciones personales, la propia libertad, las hijas y la mujer.

El juego de pelota mesoamericano, se extendió como ya hemos dicho por el suroeste de América del Norte, Arizona y Nuevo México. El ejemplo más representativo de cultura prehistórica donde el juego prospera, es el de la cultura Hohokan (sur de Arizona). Aquí encontramos campos de juego datados a partir del 800 d.C., pero el juego caería en desuso a partir del siglo XV, junto con otros elementos culturales. Esto acontecería en todo el suroeste, supuestamente al no contar con una sólida base política y económica; el juego formal y las grandes canchas desaparecen pero no el juego. Así, variantes del juego se habrían mantenido en distintas comunidades por lo que se piensa que varios de los



39. Jugando con una pelota gigante

deportes donde se usa la pelota, podrían ser el resultado de las transformaciones del juego de pelota clásico, que se difundirá a regiones del suroeste y a otras más distantes norteamericanas.⁸ Antes de la conquista, este juego tenía un carácter eminentemente religioso, así se atestigua en los relieves de las banquetas de Chichén Itzá donde aparecen dos grupos de jugadores rivales separados por un disco que lleva una cabeza de la muerte. El primer jugador de uno de los equipos tiene una rodilla en tierra y acaba de ser decapitado. El opuesto lleva en una mano un cuchillo y en la otra la cabeza del sacrificado; y del cuello de la víctima brota sangre en forma de serpiente y de un tallo provisto de frutos, todo lo cual sugiere un acto de culto a la fertilidad de la tierra. Otras significaciones esotéricas aparecen en el Popol Vuh, libro sagrado de los mayas, donde se describe un torneo de pelota entre deidades. Y en el códice Borgia que representa al Tezcatlipoca negro (Yayauhqui) y al Tezcatlipoca rojo (Tlatlahuqui) enfrentados en un juego de pelota. Sin embargo, este deporte era tan popular que se practicaba también para dirimir disputas y problemas de límites, para adivinar la suerte, para correr apuestas y aún para codicia de los jugadores, pues quien lograba hacer pasar la pelota por el anillo podía despojar de todas sus joyas y prendas a los concurrentes. Su práctica debió estar muy extendida, dadas los numerosos campos de pelota descubiertos y también por el comercio de pelotas, pues sólo los pueblos de Tochtepec y Otatitlán tributaban a Moztezuma 16 mil pelotas de hule.⁹

Por el enfoque histórico, puede constatarse la relación entre todos los juegos de pelota indígenas norteamericanos desde los juegos prehistóricos del suroeste. Han sido clasificados por Stewart Culin (1907) en 1º juegos de raqueta, 2º Shinnny, 3º Doble bola, 4º carrera de pelota, 5º fútbol, balonmano, malabarismos, lanzamientos. Todos comparten unos rasgos comunes que son los mismos que distinguen al juego de pelota clásico: el uso de una superficie despejada y nivelada, con una meta marcada con postes

en el centro o límite y con falta de limitación en los bordes; la existencia de dos bandos opuestos de cinco o varios miles de jugadores; la presencia de la pelota al inicio del juego en el punto central del terreno; la pelota dirigida hacia la meta mediante cestas, palos, pies, prohibiéndose normalmente el contacto con las manos; la anotación del tanto cuando la pelota pasa entre los

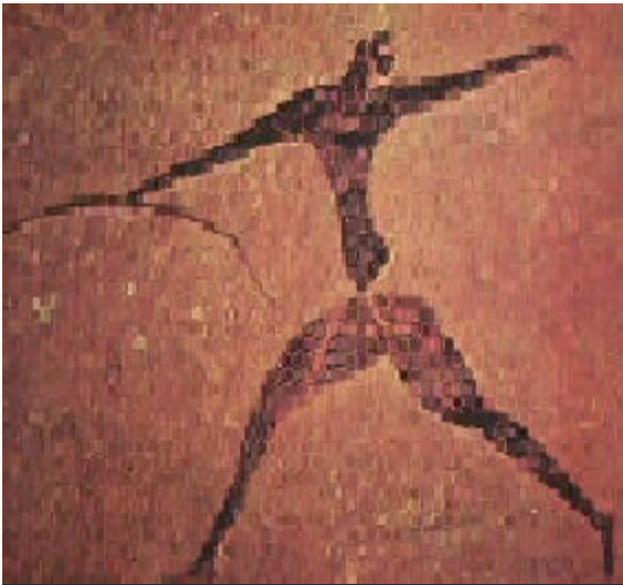


40. Campo de juego de pelota de xochicalco

postes de meta; la finalización del juego al conseguir uno de los equipos los tantos pactados. Estos rasgos comunes corroboran la relación directa con los juegos de pelota mesoamericanos. Pese a las diferencias entre las poblaciones de América Central y del Norte, compartieron temas religiosos, simbólicos y rituales que actuaron como medio de dispersión del juego de pelota por su sentido ritual. Las prácticas de las distintas tribus dieron lugar a las especializaciones regionales.¹⁰ Sin embargo el juego compartió una serie de rasgos comunes que Blanchard y Cheska resumen en los siguientes:

- Una superficie despejada y nivelada con una meta marcada con uno o varios postes en el centro de los límites extremos. Los bordes laterales no estaban delimitados.
- Dos bandos opuestos de cinco a varios miles de jugadores por equipo.
- Al empezar el partido, la pelota es colocada en el punto central del terreno de juego; en los encuentros ceremoniales o intertribales, ponía la pelota en juego un alto dignatario de la tribu local o de la tribu del equipo visitante.
- La pelota era dirigida hacía la meta opuesta por medio de palos, cestas o con los pies.
- El contacto de la pelota con las manos solía estar prohibido.
- Se anotaba un tanto cuando la pelota pasaba entre (o por encima de) los postes de la meta, o cuando se lograba enrollar la doble pelota alrededor del poste-meta del contrario.
- Finalizaba el partido al conseguir un equipo el número de tantos pactados.

2.2.2. LA DANZA¹¹. Sobre la danza se puede decir que es la expresión lúdica más antigua que conocemos. La más primitiva excitación estética, la del ritmo, encontró en la danza su inmediata expresión desde que el hombre prehistórico prestó atención a los sonidos repetidos de la naturaleza. Por eso la primera expresión del ritmo fue ejecutada gracias al repetido chocar de dos bastones, el batir de palmas o el pisoteado continuado contra el suelo. Más tarde se agregó la cadencia del cuerpo, los movimientos de los brazos y piernas así como la voz. Todo ello se convirtió en danza en el momento que todos esos movimientos quisieron expresar un sentimiento o un estado de ánimo. Todas



41. Pinturas de Tasili, representando una figura humana

las danzas prehistóricas tienen un alto valor simbólico; es una forma activa de juego y pasión que se gesta en una combinación de imágenes y termina en una creación que tiene su fin en sí misma. Es además una necesidad psíquica de exteriorizar los sentimientos a través del movimiento e integrarse como un todo en el movimiento universal. En la danza ritual se encuentra contenida una gran parte de la tragedia interior humana ante la naturaleza. Todo en ella queda reflejado, como un intento de controlar todas esas manifestaciones: el problema de la fertilidad, la vejez, la muerte, el miedo a la naturaleza y a la contemplación de sus fenómenos incontrolados e imprevisibles. La

proyección de todos esos problemas encontró en la danza ritual una forma de expresión y de influir mágicamente en ellos (fertilidad de los campos, favor de los dioses etc.). En el transcurso del tiempo, la danza ritual se complicó y he hizo que fuera imprescindible la aparición de especialistas (el hechicero) que interpretaban los distintos movimientos heredados del pasado a través de un oscuro ritual danzado que ellos solamente conocían. El esfuerzo colectivo de la humanidad primitiva para lograr sus fines guerreros, de caza o de protección ante lo desconocido, tuvo en la danza un auxiliar eficaz. Las ceremonias propiciatorias que se realizaban antes de la caza o de la guerra, solían acompañarse de danzas, en las que el hechicero realizaba su función disfrazado con la piel del animal que se intentaba cazar. También el rito de la sexualidad en la danza estuvo extendido desde los primeros momentos, aunque siempre relacionado con lo religioso, las danzas eróticas o de fecundidad, se dan constantemente entre los pueblos primitivos de nuestro tiempo por lo que no es de extrañar que existieran en los pueblos prehistóricos (pinturas de Cogul, Lérida). Además este tipo de danzas también actuó de nexo con otros problemas; así los hombres creyeron influir en la fertilidad de los campos y en la abundancia de caza por la exteriorización de su propia fecundidad.

2.3. ENFOQUE ANTROPOLÓGICO. Antropológicamente el enfoque más instructivo en la descripción de la actividad deportiva lo aporta el modelo evolucionista por el que el deporte es un componente de la cultura que evoluciona en concierto con los demás componentes culturales, gracias a este enfoque, se obtiene una visión más amplia sobre la prehistoria del deporte, además de ofrecernos un esquema de clasificación. El modelo evolucionista utilizado será una versión modificada del sistema original de Elman Service (1963), por el que las culturas más interesantes antropológicamente podrán agruparse en cinco categorías o niveles de adaptación: bandas de nivel I, bandas de nivel II, jefaturas de nivel III, estados primitivos de nivel IV y civilizaciones arcaicas de nivel V.¹²

2.3.1. BANDAS DE NIVEL I¹³. La banda de nivel I se caracteriza por su reducida población (entre 16 y 25 personas), en relación con los recursos, se dedican a la caza-recolección. Las relaciones intergrupales se definen por las leyes de parentesco, los rangos son de carácter familiar y el liderazgo se legitima por la posesión del jefe, dentro del sistema de parentesco. Incluye a los aborígenes australianos, a los esquimales y a los Yahgan. Sistemas primarios que disponen de abundante tiempo de ocio, ocupado con una amplia variedad de juegos de destrezas y otras formas competitivas. Los juegos y deportes reflejan la simplicidad socio-política y tecnológica siendo inseparable de la vida de estas bandas; el equipamiento es escaso y la competición se da pequeña escala. La naturaleza de los juegos concuerda con las actividades económicas. En el grupo de los aborígenes australianos, descendientes de los primeros habitantes que llegan al continente insular, entre el 25.000-20.000, las actividades deportivas lúdicas señaladas por los etnógrafos serían:

- Lanzamientos de venablos contra un disco de madera blanda o corteza de árbol de 45 cms. de diámetro que hacían rodar sobre el suelo, practicados por los aborígenes del Norte (Harney, 1952); había un juego parecido pero con una pelota, citado por (Roth, 1902).
- El Mungan-mungan de los Wargite era un juego donde se ponía en juego una wormar o muchacha, simbolizada por una vara pintada de blanco.
- Juegos de pelota: en los distritos centrales del norte del continente se jugaba a una especie de trompo, pero con bolas de unos 4 cms. De ceniza, cal o arcilla (Roth, 1902); lo llaman también juegos de lanzar y atrapar la pelota, los Kalkadun lo llaman "juego de canguro", por la analogía entre los saltos en el juego, con los del animal, la pelota es de cuero de este animal; variantes de este juego han sido señalados por Moncrief (1966) y Harney, en el juego practicado por los Kurnai y los de la tribu de los Djinghali; en la isla Bathurst se practicaba una especie de balonmano que usaba la semilla de un árbol como pelota, dos jugadores se lanzaban la pelota palmeando con la mano; este juego se perfeccionó en el noroeste del continente, distrito de Meda, con la introducción de unos bates de madera.

- Los juegos de lucha estaban en relación con ceremonias de iniciación, simulacros de combates armados, batallas de bolas de barro, duelos con espadas y lanzas de madera, tiro al blanco con armas arrojadas (Salter, 1974). Todos estos juegos, traducen un modelo básico de combate que reflejan las luchas intergrupales. Otros juegos de lucha eran las competiciones de Prun, que servían para zanjar disputas locales, reflejar el valor o simplemente divertirse. Otro grupo dentro del nivel I, es el de los esquimales. Su hábitat se extiende entre estrecho de Bering y Groenlandia. Llegaron a Alaska hace 6.000 años, emigrando hacia el este. Entre sus juegos y deportes:
- El juego del pasador y el anillo, designado con varios nombres esquimales como "*Ajagak*" o "*ayagak*"; el pasador es un bastón, hueso o colmillo unidos al anillo por una tira de cuero; el kipotuk, es una variante del juego anterior; lanzamientos de arpones, juegos de dardos, tiro con arco, lucha con cuerda, luchas como iqiruktuk que enfrentaba a dos oponentes (Glassford, 1976), o el unatartoat que era otra lucha que se practicaba con carácter ceremonial, como por ejemplo durante la celebración de una cacería fructífera; el ungatanguarneg (Boas, 1888), que servía para dirimir toda clase de contenciosos, menos los homicidios; carreras a pie, juegos de fútbol como el akraurak, que es una variante más del fútbol asociación, probablemente adoptada tras el contacto con la sociedad euroamericana, sin embargo es un juego mencionado en la mitología esquimal, por lo que es posible que sea un juego tradicional modificado; el anauligatuk, es un juego similar al béisbol moderno.
- Entre los Yahgan, pequeño grupo de cazadores-recolectores que habitaban en tierra de Fuego (América del Sur), el deporte más popular era la lucha o kalaka o mulaka, cuya importancia queda reflejada en la mitología; como juegos de pelota, juegos de lanzamiento vertical y caída en el interior de un determinado círculo; Bridges, alude a un juego en el que uno de los participantes arrastra un cesto atado a un cordel, los otros jugadores lanzan sus jabalinas contra este blanco móvil, pasatiempo que servía de entrenamiento para el arponeo del pescado. En todas estas actividades se ponían de manifiesto los valores y mecanismos de la organización social y ritual Yahgan. Además del fin de distracción tenían también el de perfeccionamiento cinagético, el de integración dentro de la banda, por ejemplo ofreciendo a los jóvenes adultos oportunidades matrimoniales.

2.3.2. BANDAS DE NIVEL II¹⁴. Son esencialmente grupos de bandas I. Su economía de subsistencia, incluye la caza, la recolección, algo de pastoreo y horticultura, con mayores intercambios entre bandas que en las del nivel I. Los rangos son casi siempre asignados y familiares, aunque los liderazgos pueden desbordar los límites del parentesco. Los deportes y juegos son más complejos que los del nivel I, pero en la mayoría de los casos son estructuralmente y funcionalmente similares. Aunque disponen de menos tiempo de ocio que los miembros de una banda de nivel I, poseen suficiente tiempo, para la práctica deportiva. Los Navajos del suroeste americano, grupo inmigrado del Canadá Central, entre los siglos XIV y XV, poseen entre los deportes tradicionales más populares: el juego del aro y la vara; cacerías; capturas de gallinas,

rodeos; desde el siglo XVI con la llegada del caballo, traído por los españoles, practican todo tipo de carreras y juegos ecuestres, aunque en los últimos años, el navajo se ha puesto a imitar el modelo de cowboy moderno, tanto en su vestimenta como en su fiesta más genuina que es el rodeo, siendo uno de los principales acontecimientos de la comunidad que incluye concursos de monta, doma, lanzamientos de lazo, y otras modalidades; otros deportes tradicionales son las carreras a pie, el ndashdilka, o juego de pelota golpeada por un bate de madera; el juego del pollo, que como las luchas estaba relacionado con los grandes festejos de la comunidad y acompañadas con danzas. El deporte tradicional navajo, tenía como función la conservación de las cualidades necesarias para la vida pastoril y errante, era una distracción, una oportunidad de interacción social, que en una sociedad de hábitat disperso, sería muy apreciado. Otro grupo de nivel II son los Chukchi, sociedad que forma parte de un importante grupo de pastores de renos, extendidos desde el Norte de Europa, hasta la costa ártica de Siberia, constituyendo el extremo oriental del grupo. Entre sus deportes: las carreras de renos, las carreras a pie, levantamientos de rocas o troncos; luchas con lanzas; saltos de longitud; juegos de pelota, sin seguir reglas específicas, jugados indistintamente con los pies o las manos; variantes del juego de las argollas. Todas estas actividades, de naturaleza competitiva, tienen como fin el perfeccionamiento de las capacidades físicas, para evitar que degeneren en formas más explosivas, los Chukchi hacen todo lo posible para no provocar la violencia, sobre todo en los deportes de lucha, donde por ejemplo no se ofrecen premios, para no excitarlos aún más. Igual que los deportes practicados por otras sociedades, al margen de la función lúdica, cumplen otras como son la preparación física y la interacción social: su importancia también se refleja en la mitología y en las fórmulas sagradas. Los Dani, habitantes de las montañas de Nueva Guinea tienen una forma de vida belicosa, y a sus juegos parece faltarles algo; son informales, faltos de organización y exentos de competición y victoria; sin embargo las guerras intratribales Danis, que adquirieron gran notoriedad tras la filmación de la película de Dead Birds (1977), han sido catalogadas por Wright (1942), como ejemplo de guerras sociales, diferentes de las guerras económicas, de objetivos más efímeros e inmateriales (prestigio, honor, venganza, compensaciones sobrenaturales). Heider (1979), señala el gusto de los Dani por la guerra, el carácter lúdico de la batalla pero esto no implica que se trate de un mero juego. Existe una analogía entre la guerra de los Dani y el deporte, las batallas son competitivas, se desarrollan según un reglamento respetado por ambos bandos, y ni las lesiones ni las muertes impiden que el conflicto sea considerado deporte. Asimismo, las formas dominantes del juego infantil Dani, serán los juegos guerreros, batallas con lanzas de cañas y lanzamientos de jabalinas sobre blancos móviles.

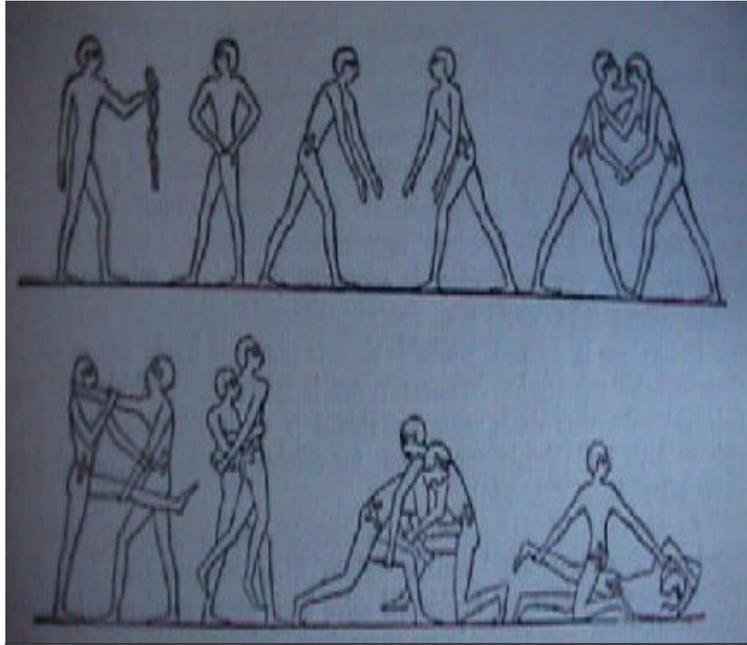
2.3.3. NIVEL III: LA JEFATURA¹⁵. Las culturas del nivel III, son las jefaturas. La jefatura tiende al sedentarismo y a una mayor densidad de población. La economía está basada en la horticultura, completada con la caza, recolección y pesca. La sociedad se caracteriza por los rangos asignados y por los alcanzados, aunque las relaciones continúan siendo sobre todo familiares. En el plano político se establecen sistemas jerárquicos de status de prestigio, el jefe será miembro de un clan o familia concreta, siendo el liderazgo político hereditario. El deporte requiere un equipo más complejo, unas reglas más complicadas y unidades de competición más amplias que en los niveles

I y II. Seguirán reflejándose en él, el sentido de preparación para la guerra, la interacción socio-económica y el sentido mágico y ritual. En este nivel se incluyen a los Choctaw, los maori y los samoanos. Los Choctaw, en el suroeste americano, son descendientes de poblaciones prehistóricas del Mississippi, entre sus deportes tradicionales el juego de raqueta toli y el chunky, que es un tipo de balonmano; más tarde han adoptado deportes modernos como el béisbol, baloncesto o el softball (Blanchard y Cheska, 1981). El juego de raqueta, denominado también de doble raqueta, juegos de stick o lacrosse era el deporte tradicional principal. Jugado a distintos niveles, desde el más formal al informal, los partidos clásicos eran los encuentros formales intercomunitarios, organizados por los jefes en prevención de formas más serias de conflictos. En ellos intervenían comunidades enteras, contando con una larga preparación y destacando el papel clave de los chamanes; los jugadores se sometían a un régimen estricto y ritual; las apuestas eran variadas y abundante. A finales del siglo XIX, el juego fue tema de preocupación para los misioneros cristianos, por las apuestas y violencia que desataba, de forma que en 1898 fueron prohibidos los encuentros; en 1903 al ser expulsados los Choctaw, desaparecen los encuentros formales, pero se mantendrán los juegos a escala local hasta los años veinte. En 1949, se instauran la feria Choctaw y con ella la tradición de los juegos de raqueta intercomunitario, de forma que actualmente varias comunidades del Mississippi cuentan con clubes y este deporte se ha ido extendiendo por todo el Canadá como una modalidad organizada como una federación deportiva. El sentido mágico tradicional se mantendrá debido a las actividades ejercidas por el brujo y la magia negra; destacará en estos juegos el papel de la mujer, frente a una sociedad donde no se da la igualdad de los sexos. Los Maorí son habitantes autóctonos de Nueva Zelanda. Entre sus deportes tradicionales se encuentran los kaipara o juegos atléticos, donde se incluían el entrenamiento para uso de las armas militares; el lanzamiento de jabalina, la lucha o mamav; las carreras de fondo; las carreras de natación; el surfing; lanzamientos de venablos; carreras de zancos. Principalmente las actividades deportivas tenían como fin, la preparación para la guerra, el mantener la condición física, conservar la fuerza, la rapidez, agilidad y resistencia. Pero pese a ello, el nombre que los maorí dieron al juego era "*nga mahi a te rehi*", cuyo significado es "*artes de placer*" (Best, 1952). Influencia del dominio británico ha sido la adopción de distintos juegos ingleses, como el tenis, el rugby, el fútbol y el cricket. Los Samoanos, habitan en un archipiélago en el suroeste de la Polinesia. Entre sus deportes tradicionales se encuentran la lucha, el venablo o tika, similar al de Nueva Zelanda juegos con chapas, juegos acuáticos, como el surfing con piragüa; juegos guerreros con mazos, lanzas o patadas; pesca de competición; captura de palomas. Deportes introducidos por el colonialismo han sido el cricket, el beisbol, el rugby y el boxeo. Todos ellos modificados y adaptados a su cultura. Es curioso el caso del cricket, aceptado con tal pasión, que por su interferencia económica y social, hubo de regularizarse y limitarse. Fue acogido por casi todas las aldeas, desarrollándose en partidos mixtos de duración variable, en función de que todos los jugadores hubiesen bateado (podían durar hasta varios días), los vencedores recibían grandes premios en especie y en dinero, los perdedores pasaban al servicio lúdico de los ganadores mediante sus cantos y danzas. Las inauguraciones de canchas eran motivo de grandes fiestas.

2.3.4. NIVEL IV: EL ESTADO PRIMITIVO¹⁶. Los estados primitivos del nivel IV se caracterizan por una economía agrícola, pero la mayor productividad ha llevado a una diversificación económica y a una especialización del trabajo que conlleva el desarrollo de la artesanía y de los intercambios comerciales. Socialmente se da una estratificación con la existencia de clases sociales; demográficamente la población ha crecido en número respecto al nivel anterior. Políticamente ha surgido el estado monopolizador del poder creador de su propia realidad, pero este no tiene aún centros urbanos ni sistemas de escritura. Como ejemplos el estado Zulú, el estado Ashanti y el estado maya prehistórico. Los zulús forman un grupo de más de dos millones de individuos, situados en la República sudafricana. Entre sus deportes tradicionales: la caza con jabalina, que era un verdadero deporte, organizado sistemáticamente; lanzamientos de dardos, luchas con bastones; en todos ellos se advierte el carácter de preparación para la guerra. En las últimas décadas fruto también del colonialismo el fútbol se ha convertido en el deporte predominante y se ha revestido de un carácter ritual, en relación con la brujería - magia negra, las pautas de guerra tradicionales y la autoridad política zulú, han influido y mediatizado en la pasión futbolística, mediante una disciplina estricta y militar. Los ashanti constituyeron un estado africano desarrollado en la región que más tarde sería la Gold Const y después la República de Ghana; su época coincidió con el siglo XIX, hasta 1874 en que son destruidos por los británicos. Sobre el deporte, conocido por la literatura sabemos que los juegos de estrategia eran más populares que los de destreza física o el deporte. Cardinall (1927) considera que el juego de tableros wari era el más desarrollado, jugado en todas sus variantes y siempre con movimientos de estrategia. Entre los juegos deportivos, tenían: juegos guerreros; un juego similar al badminton, jugado con un troncho de maíz envuelto con hojas; Cardinall (1927), describe también un juego callejero consistente en enterrar bajo un montón de arena un cordel anudado en forma de lazo. Unos tras otros los jugadores tratan de clavar una espina de limonero en el centro del nudo. Durante el siglo XX, los ashanti, han adoptado los deportes occidentales más populares, alcanzando en algunos casos un grado alto de fanatismo. En cuanto a la civilización maya prehistórica el principal juego deportivo consistió en el juego de pelota ya descrito anteriormente¹⁷.

2.3.5. NIVEL V: LA CIVILIZACIÓN ARCAICA¹⁸. La civilización arcaica se caracteriza desde el punto de vista económico, por el desarrollo de la agricultura a gran escala, con un alto grado de perfeccionamiento técnico, con sistemas de irrigación y labranza que traerán consigo el desarrollo de excedentes agrícolas y ganaderos que llevarán a su vez a una mayor complejidad y especialización de los trabajos, así el comercio y la artesanía adquieren gran importancia en un nuevo ámbito urbano. La estructura social se ha hecho más compleja que en el nivel anterior, diversificando sus actividades. Desde el punto de vista político el estado se manifiesta como un verdadero gobierno burocrático con una importante fuerza militar, aparecen la escritura, las leyes codificadas y la ciencia. En el deporte se reflejan todos estos cambios, produciéndose el profesionalismo deportivo, y una alta especialización tanto de los jugadores como del material empleado y los campos de juego; también aparecerán distinciones de clase entre instituciones deportivas y un público numeroso. Como ejemplo de civilizaciones

arcaicas tenemos los estados mesopotámicos, el egipcio, el chino, y los estados mesoamericanos (como ejemplo el de Teotihuacan, México). Pero todo este nivel forma parte de la historia antigua y en su marco será tratado.

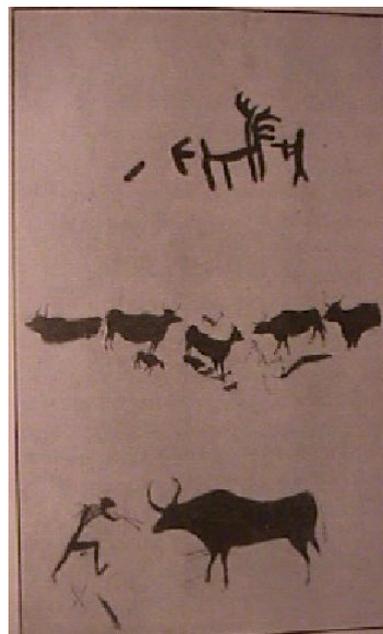


42. Grupo de luchadores (tumba de Beni Hassan)

2.4. LOS PUEBLOS DE LA PENÍNSULA IBÉRICA (PREROMANA)

En la historia de los pueblos prerromanos peninsulares distinguiremos dos etapas: la prehistoria propiamente dicha, como etapa más larga y menos conocida, durante la cual los hombres de la península evolucionan muy lentamente de una economía y sociedad cazadora-recolectora (Paleolítico) a una economía y sociedad agrícola y ganadera (Neolítico) que empieza a usar los primeros metales (Eneolítico); y la etapa de las colonizaciones históricas (primer milenio a.C.) que a través del comercio de los metales, introduce a los pueblos hispanos en los mercados del Mediterráneo dominados por las grandes culturas urbanas del Próximo Oriente y del Egeo.

En cuanto a la prehistoria presentaremos un cuadro alusivo a los periodos y culturas, señalando antes, que los nombres de los periodos arqueológicos peninsulares responden a una concepción fundamentalmente francesa, los yacimientos han sido catalogados, según la similitud de los útiles con los de procedencia francesa, estudiados generalmente con anterioridad.



43. Toros prehistóricos



44. Escena de caza, cueva Remigia, Castellón

2.4.1. LAS CULTURAS PREHISTÓRICAS DE LA PENÍNSULA IBÉRICA¹⁹

		EPOCA	SECUENCIA ARQUEOLÓGICA	RESTOS HUMANOS	GLACIACIONES
PALEOLÍTICO	INFERIOR	Inicio hace unos 1..500.000 años aproximad.	Prechelense clactoniense Chelense(Abbeviense) Levalloisiense Achelense Tayaciense	Atapuerca (Burgos) Homo antecesor	3primeras Glaciacion. (Gunz,Mindel, Riss) Dos Interglaciares Tercer Interglaciari
PALEOLÍTICO	MEDIO	Inicio hace unos 100.000 años	Musteriense	Hombre de Neanderthal (Banyolas, C.Negra, en Xátiva, Gibraltar)	Cuarta Glaciación (Wurm)
PALEOLÍTICO	SUPERIOR	Inicio hace unos 35.000 años	Auriñaciense (abarca el Perigordiense y el Gravetiense) Solutrense Magdaleniense	Hombre de Cro-magnon (HOmo sapiens)	

		CULTURAS Y YACIMIENTOS
MESOLÍTICO	Aparición hacia el 10.000 a.C.	Pintura Asturiense y aziliense (Costa Cantábrica) Microlitos y concheros Pintura rupestre
NEOLÍTICO	Aparición hacia el 6.000 a.C.	Neolítico I " <i>Cultura de la Cueva con cerámica decorada o cardial</i> " Coveta de la Sarsa (Valencia), Beniarrés (Alicante) Neolítico II " <i>cultura de los sepulcros de fosa</i> " (Cataluña)
CALCOLÍTICO	Aparición hacia el 3.000 a.C.	Comienzos del fenómeno megalítico (Sur de la península) Inicios del Calcolítico " <i>cultura Pre-Millares</i> " (Almería) Cultura de los Millares
EDAD DE BRONCE	Aparición hacia el 1.900 a.C.	Formación de la Cultura de El Algar Inicios del bronce valenciano Desarrollo del vaso Campaniforme Cultura Talayótica en las Islas Baleares
EDAD DE HIERRO	Se introduce el hierro en la península: hacia el 700 a.C.	Primeras penetraciones de pueblos indoeuropeos " <i>Cultura de los campos de urnas en Cataluña</i> " (hacia el 1150-1100 a.C.) Formación de la Cultura Tartésica (1.000 a.C.) Final de Tartessos (500 a.C.) Colonización Fenicia: a partir del siglo VIII a.C. Colonización griega: a partir de los siglos VII o VI a.C. Cultura Ibérica: desde el siglo VI a.C. hasta la romanización.

2.5. ETAPA DE LAS COLONIZACIONES HISTÓRICAS²⁰ EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

2.5.1. COLONIZACIONES HISTÓRICAS. Esta etapa se extiende a lo largo del primer milenio a.C. y en ella tienen lugar tres fenómenos importantes: la introducción del uso del hierro; la inclusión definitiva de la península en los circuitos comerciales mediterráneos y el inicio de la historia con las primeras noticias escritas sobre las tierras y pueblos hispanos. Los pueblos colonizadores aparecerán en etapas sucesivas sobre las costas mediterráneas y fueron los fenicios, los griegos y los cartagineses. De los fenicios tenemos noticias desde el 1.100 a.C. según la tradición literaria con la fundación de Gadir, aunque su existencia sólo ha podido ser comprobada desde VIII a.C. Los griegos se establecieron a partir del siglo VII y VI a.C. y la colonización cartaginense se da desde el siglo VII a.C. Los pueblos hispanos serán pueblos colonizados y aparecen como exportadores de materias primas (metales, aceites, caballos, esclavos, soldados), e importadores de productos manufacturados (joyas, telas, armas). Estas colonizaciones a diferencia del concepto moderno de colonización hay que entenderlas como el conjunto de impactos e influencias culturales que para los indígenas trajo la presencia de otros pueblos. Esta presencia se hizo ostensible a través de dos formas básicas de desarrollo: por un lado la creación de pequeñas ciudades factorías y la presencia de intensos y continuos contactos cuyo fin era el intercambio comercial. El mayor desarrollo económico de los pueblos del Mediterráneo oriental les llevó a buscar materias primas por todo el occidente de este mar, sobre todo la adquisición de metales (oro, plata, cobre, estaño), provocó el establecimiento de factorías en la costa peninsular, que era por donde pasaban las rutas marítimas y terrestres desde las islas británicas y el noroeste peninsular, posteriormente se amplían a otras áreas geográficas peninsulares y a otros sectores de la actividad económica (industrias pesqueras, salazón, salinas).

Las fuentes griegas y romanas abundan en detalles sobre las colonizaciones greco-fenicias en la península Ibérica; podemos destacar la "Geografía de Estrabón" o las referencias en las obras de Veleyo Patérculo, de Heródoto y de Plinio. Estas fuentes nos han proporcionado nombres y datos de los pueblos indígenas y a ellas se añaden las fuentes arqueológicas. Entre los pueblos peninsulares habrá que distinguir al pueblo tartésico, a los iberos, celtas y los pueblos de la meseta y la franja cantábrica. Exceptuando al pueblo tartésico que estaba organizado a nivel de estado arcaico, los otros pueblos se hallaban en el nivel III de jefatura y en el nivel IV de estado primitivo. Pese a que el nivel V es tratado en el próximo capítulo hemos hecho una excepción en el estudio de los pueblos preromanos porque nos parece más significativo hacer el análisis conjunto para dar una visión más uniforme de esta etapa de la historia peninsular en la que conviven en un mismo momento histórico sociedades de distintos niveles culturales afectadas a su vez de diferentes maneras por las culturas de estados más avanzados. Como hemos dicho Tartessos se encuentra en el nivel V, los iberos y celtas en el nivel IV y el resto en el nivel III. A continuación voy a describir de forma resumida los aspectos políticos, sociales, económicos y culturales de los principales pueblos indígenas de la península para posteriormente poder comprender los aspectos deportivos y lúdicos tratados a través de fuentes literarias y restos arqueológicos.

2.5.2. TARTESSOS. Las referencias geográficas son inconcretas e impiden saber si fue una ciudad o un estado, pero el hecho cierto es la presencia de una cultura con rasgos uniformes dentro del espacio físico de Andalucía, desde su eje central en el valle del

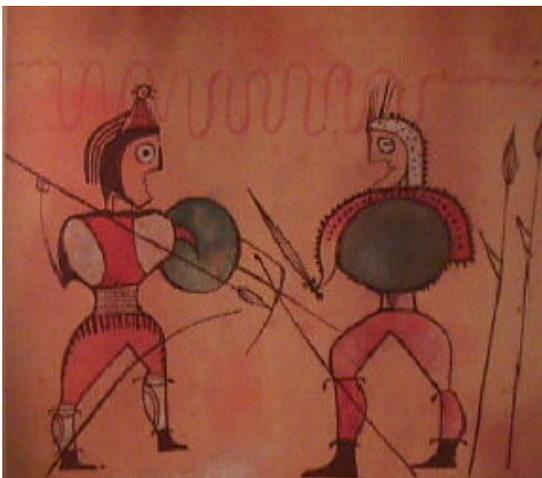


45. Lucha de un guerrero con un león

Guadalquivir, dominando los enclaves mineros de Riotinto y Sierra Morena, hasta el cabo de Nao. Constituía una ciudad o estado muy desarrollado en una península con predominio de estructuras tribales primitivas. Poseía una sociedad dividida en clases, con una política de régimen monárquico, y una economía agrícola-ganadera-minera, con amplio desarrollo de la metalurgia y la orfebrería, manteniendo

importantes relaciones comerciales con fenicios y griegos. Culturalmente hay que destacar la existencia de una escritura silábica, una legislación escrita y la influencia orientalizante de Fenicia, mostrada en su arte (tesoro del Carambolo y de la Aliseda). En el siglo VI a.C. debió ser destruida por una ofensiva militar púnica, más su cultura se prolongará entre los pueblos del valle del Guadalquivir (Turdetanos).

2.5.3. IBEROS. El término se muestra ambiguo en las fuentes históricas; en su acepción geográfica se refiere al espacio entre el Rosellón y Andalucía. Será entendido como un fenómeno cultural desarrollado entre los pueblos descendientes de los pueblos del Neolítico de la costa mediterránea. Se extienden por la costa mediterránea, el valle del Ebro, Pirineos (Mastienos, Edetanos, Indigetans, Laietanos). Estaban organizados en torno a dos elementos: la tribu y la ciudad, no existiendo, formas superiores como el reino o el estado; sus ciudades constituían poblados fortificados con un territorio agrícola dependiente (Archena). Su economía se basaba en la agricultura y en una ganadería complementaria, con un sistema de propiedad comunal; en las zonas costeras meridionales se daban actividades artesanales y metalúrgicas orientadas a los intercambios comerciales. Su estructura social estaba jerarquizada contando en su cúpula con un consejo de ancianos. Desarrollaron una importante actividad



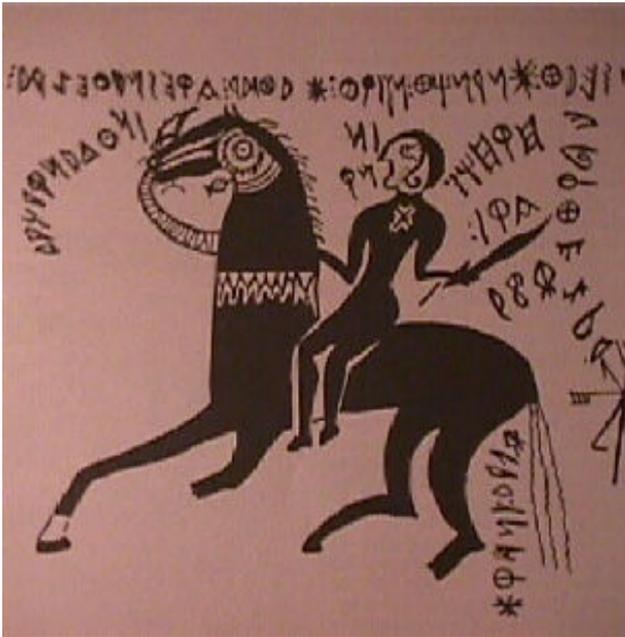
46. Guerreros numantinos

guerrera y a nivel cultural cabe destacar el profundo sentido religioso manifestado en abundantes santuarios y en muestras de cerámica y esculturas (dama de Elche, o la Bicha de Balazote).

2.5.4. CELTAS. Llegaron en dos grandes oleadas a la península (siglo IX-VI a.C.). Hablaban una lengua de tipo indoeuropeo. La primera inmigración, pueblos llamados de los campos de urnas, provenía de la región renana o de Alemania meridional. Penetran por el Pirineo Oriental, estableciéndose en Cataluña y norte de Castellón y por el Pirineo Occidental estableciéndose desde Navarra hasta Lérica (cultura de Hallstat). Conocían el arado y practicaban una agricultura cerealística.

2.5.5. PUEBLOS DE LA MESETA Y FRANJA CANTÁBRICA. Entre los pueblos de la Meseta (Lusitanos, Arevacos, Celtíberos, Vettones...). Entre los pueblos de la franja cantábrica (Astures, Cántabros, Galaicos, Vascones).

Presentan una estructura económica principalmente ganadera a excepción de la zona del Duero que es agrícola-cerealística. Su estructura socio-política era de tribus y clanes donde los vínculos de parentesco eran muy amplios, los ganaderos ricos formaban una especie de aristocracia rodeada de una clientela de personas que establecían con ellos lazos de dependencia. Las grandes diferencias de riqueza y pobreza entre algunas tribus, indujo al fenómeno del bandolerismo o al de la contrata de mercenarios. Sus manifestaciones artísticas son pobres; cerámica geométrica y esculturas de toscos animales (Toros de Guisando).



47. Guerrero ibérico con falcata

2.6. PRÁCTICAS LÚDICO-DEPORTIVAS DE ESTOS PUEBLOS

2.6.1. COSTUMBRES ENTRE LOS PUEBLOS DEL NORTE²¹. *"Todos los habitantes de las montañas son sobrios: no beben nada, a no ser agua, duermen en el suelo y llevan cabellos largos como las mujeres, aunque para los combates ciñen su frente con una banda... Practican luchas gimnásticas, hoplíticas e hípicas, entrenándose al mismo tiempo para el pugilato, las carreras, las escaramuzas y las batallas campales... Mientras beben, los hombres danzan al son de las flautas y trompetas saltando en alto y cayendo arrodillados... También en Bastetania bailan las mujeres mezcladas con los hombres unidos por las manos... De esta forma viven dichos montañeses, que habitan la parte septentrional de Iberia, es decir los galaicos, astures y cántabros hasta los vascones y el pirineo, todos los cuales tienen el mismo modo de vivir.*

2.6.2. DESCRIPCIÓN DE LAS BALEARES Y SUS GENTES²². *“De las islas cercanas a Iberia las dos pitiusas (Ibiza y Formentera) y las dos gimnesias (Mallorca y Menorca), se hallan situadas frente a la costa comprendida entre Tarragona y el río Sucro, en la que se levanta Sagunto...” No obstante sus sentimientos pacíficos, la defensa de su codiciada riqueza ha hecho de ellos los honderos más famosos, y dicen que esta destreza data, sobre todo, desde que los fenicios ocuparon las islas... en el combate se presentan sin ceñir, teniendo el escudo de piel de cabra en una mano y en la otra una jabalina endurecida al fuego; raras veces una lanza provista de pequeña punta de hierro. Llevan tres hondas de junco negro, de cerdas o de nervios: una larga para los tiros largos, otra corta para los cortos y otra mediana para los intermedios. Desde niños se adiestran en el manejo de la honda, no recibiendo el pan si no han acertado antes a darle con ella; por esto Métellos, cuando navegando hacia las islas se acercó a ellas, mandó tender pieles sobre la cubierta de los navíos con el fin de defenderse de los tiros de honda.*

Los honderos baleares fueron muy famosos en la antigüedad, y son varios los elogios antiguos que hablan de la destreza asombrosa con que manejaban la honda.



48. Vaso Ibérico de Archena

Llegaban a lanzar enormes piedras que hendían corazas y cascos metálicos fácilmente. Su fama se debe sobre todo, por el uso que hicieron de ellos, los cartagineses en todas sus guerras, singularmente las mantenidas contra los griegos de Sicilia y las llevadas posteriormente contra los romanos en los

últimos decenios del siglo III a.C. *“Su equipo de combate consta de tres hondas, una de las cuales llevan en la cabeza, otra en la cintura y una tercera en la mano; utilizando esta arma son capaces de arrojar proyectiles mayores que los lanzados por otros honderos y con una fuerza tan grande que parece que el proyectil ha sido lanzado por una catapulta. Por ello en los ataques a las ciudades son capaces de desarmar y derribar a los defensores que se encuentran en las murallas y si se trata de combates en campo abierto, consiguen romper un número enorme de escudos, yelmos y toda clase de corazas”²³.*

2.6.3. LA FORMA DE COMBATIR DE LOS LUSITANOS²⁴. *“Dicen que los lusitanos son diestros en emboscadas y persecuciones, listos, ágiles, y disimulados. Su escudo es pequeño de dos pies de diámetro y cóncavo por su lado anterior; lo llevan suspendido por delante con correas y no tiene abrazaderas ni asas. Van armados también de un puñal o cuchillo; la mayor parte llevan corazas de lino y pocos, cota de malla y cascos de tres cimbras; los demás se cubren con cascos tejidos de nervios, los infantes usan espinilleras y llevan lanzas con puntas de bronce”. A través de textos de Atiano, Iber 71, y de Diodoro XXXIII,21 conocemos que los lusitanos celebraban*

combates funerarios en los que llegaban a luchar hasta doscientas parejas de guerreros en combates singulares, como el celebrado sobre el cúmulo de Viriato (139 a.C.).

2.6.4. LOS CABALLOS DEL NORTE DE HISPANIA²⁵. En la misma Hispania se encuentran los pueblos galaicos y astur: crían una raza de caballos (que denominan tieltones, así como los llamados asturcones, de menor tamaño), cuyo andar durante la marcha no es corriente, sino, elástico, como consecuencia de que extienden a un mismo tiempo las patas de ambos lados; de ahí que a estos caballos se les haya amaestrado para andar al trote.

2.6.5. ARMAS Y GUERRAS ENTRE LOS CELTÍBEROS²⁶. Los celtíberos suministran para la lucha no sólo excelentes jinetes, sino también infantes que destacan por su valor y capacidad de sufrimiento... Son muy hábiles en la lucha de dos modos diferentes: primero atacan a caballo y en el caso de ser rechazados, desmontan y atacan de nuevo como soldados de infantería. Sobre los jinetes celtíberos y como su orgullo estaba centrado en la caballería, además de las alusiones de Diadoro, tenemos también las de Polibio.

2.6.6. SOBRE LA DANZA²⁷. En los últimos años del siglo II a.C. un navegante griego, Eudoxio Cícico emprendió un viaje de circunvalación en torno al continente africano y en Gades (Cádiz), hubo de reclutar no sólo médicos, carpinteros y otros técnicos, sino también un grupo de muchachas cantoras que produjeron especial atracción en los lugares donde anclara. Las bailarinas y cantadoras de Cádiz, recogidas entre la plebe turdetana, tenían fama de provocativas y expertas en su arte. En las postrimerías del siglo I d.C. es cuando más fama debieron de adquirir. Ejecutaban una especie de danza del vientre de intención lasciva, pero evidentemente de origen ritual



49. Escena de danza o procesión

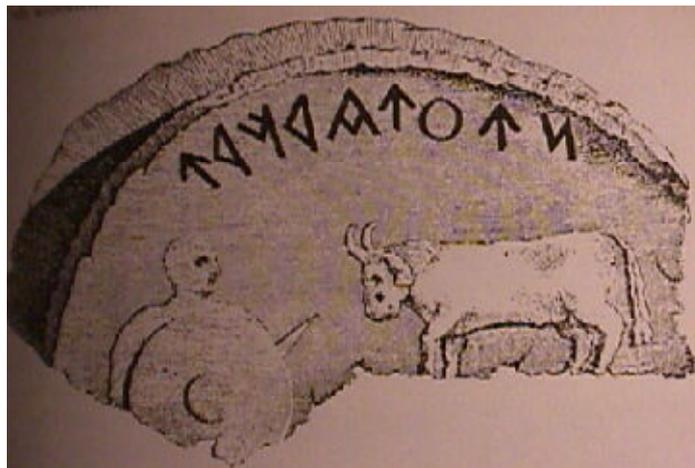
prehistórico (rito de la fecundidad). Acompañaban a sus movimientos con castañuelas y vestían faldas de volantes. Las canciones de Cádiz eran tatareadas por los elegantes de Roma y la explotación de estas muchachas la llevaban a cabo hombres sin escrúpulos²⁸.

Silio, señala que una de las diversiones favoritas de los pueblos del norte era la danza Estrabón, nos dice que después de beber o durante la bebida bailaban, al son de la flauta y trompeta un baile que consistía en agacharse y luego saltar. Al lado de esta danza sabemos que entre los celtíberos y sus vecinos hacia el Septentrión, en las noches de plenilunio se celebraban grandes danzas en que intervenían todos los habitantes de un poblado, danzas religiosas en honor de un dios indeterminado que era sin duda la luna misma²⁹.

Durante la paz los lusitanos se ejercitaban en una danza ligerísima, y en los mismos combates hasta no llegar muy lejos el enemigo, avanzaban a pasos rítmicos y cantando himnos guerreros que los historiadores griegos equipararon al "*Pean*"³⁰. Estrabón, dice nos dice que en la Bastetania bailan las mujeres con los hombres agarrados con las manos³¹.

2.6.7. SOBRE LA TAUROMAQUIA Y EL CULTO AL TORO. Según señala López Izquierdo, es muy posible que en el periodo en que el hombre alterna la caza con la ganadería y la agricultura, cuando ciertos bóvidos aceptaron la domesticación y el consecuente pastoreo y cuando el hombre, en su trato permanente con las reses observó sus reacciones y descubrió y aprendió ciertos manejos, empezó a utilizar el toro no sólo como algo venatorio, sino también como un animal con el que se podía jugar. Diadoro, según Caro Baroja, señala que desde la época de Gerión, los toros son sagrados entre los hispanos, aunque las informaciones más fidedignas de la presencia del toro en la península Ibérica, se encuentran entre las fuentes arqueológicas (esculturas, de animales, vasos, vasijas, estelas funerarias, monedas etc.)³²

Isidoro de Sevilla describía el toro como: *Este nombre así como el de Bos (buey), es griego. El color general es leonado; semejante a las aves por su ligereza, son animales fieros, de pelos revueltos; mueven la cabeza con gran flexibilidad a donde quieren y la dureza de su dorso rechaza el dardo y la flecha*³³. Las esculturas de toros de Osuna o la bicha de Balazote, toro con cabeza humana reflejan el sentido ritual en torno a este animal.



50. Piedra labrada de Clunia

O también los toricos o berracos de piedra ocupadas por los bretones (las cuencas medias de los ríos Tajo y Guadiana, norte de la provincia de Córdoba y sur de Salamanca y Avila)³³. Las vasijas y vasos de Liria (siglo II,I, a.C.), en ellos se ven reproducidas escenas de caza, a pie y a caballo; escenas de tauromaquia en las que dos hombres procuran enlazar a un toro salvaje o semisalvaje mientras otro parece dedicarse a domesticar un caballo, otra escena de tauromaquia donde un hombre se enfrenta a un toro con una especie de capote o escudo; escenas guerreras, aparecen guerreros luchando al compás de instrumentos musicales y no sabemos si se trata de una danza armada por un enfrentamiento funerario ibérico o un combate de gladiadores, escenas, de danza, y escenas cinegéticas³⁴.

Angel Alvarez de Miranda, en su obra *"Ritos y juegos del toro"*, nos señala que en los cimientos de la antigua muralla de Clunia se encontró un relieve de un toro en el acto de acometer y frente a él, un hombre que al parecer tiene en la mano izquierda un escudo celtibérico redondo y una espada en la mano derecha. Para el autor la piedra nos demuestra que los celtas, mataron toros frente a frente, sirviéndose del escudo como muleta y de la espada como estoque. La bravura de los toros hispanos dio pie a que se prestase al juego de ataque y defensa con los hombres sacando a gala vencer la fuerza y la furia del toro con la maña y la astucia: Por tanto históricamente se ha demostrado que con el toro más o menos bravo el hombre luchó en la antigüedad en diversos lugares antes de que se utilizase en los circos y anfiteatros romanos y sobre todo en la península Ibérica gracias a la gran abundancia de toros que había.

Nos dice Estrabón, mostrando la existencia del toro *"Ocurre también que los animales que pasan a las islas del río antes de la pleamar, sorprendidos por ésta, ya al subir, ya al bajar, suelen perecer por falta de fuerza para luchar con la corriente al intentar el regreso. Dicen que los toros, acostumbrados al hecho, esperan a que se termine el reflujó para volverse entonces a la tierra firme"*³⁵. Asimismo, Plinio en el siglo I de nuestra era nos describe el toro de esta manera: *"La generosidad del toro, está en su aspecto, porque tiene la frente brava y espantosa, las orejas peludas, y los cuernos aparejados a cualquier pelea. Pero su principal amenaza la tiene en los pies,*



51. Armas y guerreros ibéricos

*con los cuales escarba la tierra airadamente, ora con este, ora con aquel, esparciendo la arena por lo alto y sólo entre todos los animales haciendo esto se va airando mucho más... Invención es de la gente de Tesalia, andando a caballo alrededor del toro, asirle del cuerno y torciéndole el pescuezo, matarle"*³⁶. Conocemos que la fauna predominantemente en el paleolítico peninsular estaba compuesta por caballos, toros, ciervos. Una de las principales

riquezas del curso final del Guadalquivir era el ganado vacuno. El toro salvaje en la prehistoria no tenía otra utilidad que la derivada de la caza como medio para completar la dieta de carne, más otros elementos como las pieles, cuernos, huesos etc. Sin embargo según nos cuenta Francisco López Izquierdo, *"Que desde el uro, el toro ha pasado en el discurrir de la historia por muy diversas utilizaciones por parte del hombre hasta llegar a ser un ente especializado de un espectáculo único, creación del genio hispano... Se comprende que sólo un pueblo con tales toros y caballos y un genio como el de sus naturales podía ser capaz de crear juegos tan arriesgados como los del toreo"*³⁷.

Aunque el espectáculo más parecido a las actuales corridas de toros fue el circo romano, hay que decir que estos han sido siempre, un juego peculiar de la península Ibérica. Aquí nacieron y aquí han evolucionado y mantenido hasta nuestros días, siendo uno de los exponentes vivos más antiguos, relacionados con el juego deportivo que conservamos en nuestro país.

2.7. CONCLUSIONES

Tras haber considerado la naturaleza de la evolución cultural, queda pues, de manifiesto, que el deporte se presenta como el tránsito de la simplicidad a la complejidad, siguiendo el desarrollo general de la cultura humana a lo largo de una serie continua o ejes como son la secularidad, la burocracia, la identidad social, la del alejamiento social, la especialización, el equipo, el significado ecológico y la cuantificación de acuerdo con el sistema de Elman Service.

2.7.1. SECULARIZACIÓN. En su paso del nivel I al V y más allá, hasta llegar a la mitad del siglo XX, el deporte se ha ido secularizando cada vez más. A medida que una población se vuelve más compleja y pluralista, las actividades deportivas se vuelven menos ritualista. En los niveles analizados hasta el momento, el sentido ritual impregna la mayor parte de las actividades deportivas como se ha puesto de manifiesto en los diferentes ejemplos señalados: luchas, juegos de pelota, juegos de guerra, danzas. La danza y el juego han formado parte del mundo mágico y sagrado de la mayoría de las sociedades estudiadas y eso se ha mantenido prácticamente hasta el siglo pasado.

2.7.2. BUROCRACIA. Las sociedades primitivas no se caracterizan por ningún tipo de burocratización, por lo que las formas deportivas tampoco la tenían. Con la aparición del estado la burocracia aparece y esto se traslada al mundo deportivo, así la evolución del deporte se caracterizará por el paso de una organización mínima e informal a otra de máxima complejidad. La burocratización se manifestará en la complejidad de los reglamentos y en el arbitraje; las reglas parecen ser la razón final del juego, frente al sentido del juego estudiado en los ejemplos anteriores, donde las reglas y el arbitraje son componentes apenas tolerados del juego. El buen deporte es aquel en que los jugadores pueden intervenir a placer y los directivos sólo se manifiestan si se producen serias violaciones al reglamento. Entre los deportes analizados el que presenta un grado destacable de burocratización es el de la pelota maya.



52. Azteca, con el distintivo del juego de pelota

2.7.3. IDENTIDAD SOCIAL. En estos niveles, el deporte tiene una relación familiar y de banda sirviendo como elemento de interacción como ya ha quedado de manifiesto, como ejemplos los juegos de raqueta o los atléticos. Conforme el nivel es más avanzado las relaciones deportivas se harán más impersonales y extrafamiliares.

2.7.4. ALEJAMIENTO SOCIAL. Es una medición entre dos grupos o individuos. En las sociedades más simples el alejamiento se limita a un número de categorías o esferas; en las sociedades más complejas hay un gran número de esferas de alejamiento. En ambas sociedades, la competición deportiva puede verse afectada por las relaciones inter-esféricas. A mayor diversidad de esferas de alejamiento social, existen mayor gama de posibilidades de competiciones deportivas. En los casos estudiados el alejamiento social es mínimo y las posibilidades de competición también, estableciéndose a lo sumo entre bandas.

2.7.5. ESPECIALIZACIÓN. La evolución deportiva se distingue por el aumento de la especialización de reglas, juegos, funciones, contextos sociales, significados. En las sociedades más simples el número de actividades viene limitado por los factores ecológicos y demográficos. La uniformidad social se refleja por ejemplo en que cada cual puede competir en todo. En los sistemas estatales nos encontraremos ya con una especialización del deportista. Por tanto en estos niveles la especialización aún no se da. Juegan las clases dirigentes y el resto del grupo o sociedad, adopta el juego a sus posibilidades; como ejemplo el juego de pelota mesoamericano. Sin embargo en general se advierte cierta especialización en los juegos de guerra, en relación con los que en ellos han de participar.



53. Acróbata

2.7.6. EQUIPO. En los primeros niveles, el equipo es simple y normalmente está elaborado con materiales naturales. Conforme las sociedades son más avanzadas, el material se hace más complejo y diversificado. El ejemplo más claro también lo encontramos en el juego de pelota mesoamericano.

2.7.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO. En las sociedades simples el significado de adaptación al medio es mayor que en las sociedades más complejas, donde llega incluso a desaparecer. En los niveles estudiados, el juego normalmente se adapta al medio, de forma que los juegos que se desarrollan, siempre están en relación con él (venablos, arcos y flechas y jabalinas de madera, la tauromaquia en la península, aprovechando al animal que ofrece el medio).

2.7.8. CUANTIFICACIÓN. La cuantificación y contabilidad se dan en algunas de las actividades más simples y de las actividades deportivas de sociedades carentes de estado, pero normalmente no existe un control cuantificable de las actividades deportivas. Con el desarrollo de la escritura y sistemas de notación se transforman los sistemas de cuantificación deportiva, ya que se ha posibilitado crear registros permanentes de las estadísticas deportivas. La invención de relojes o cronómetros amplían el alcance de la cuantificación. En estos niveles no hay un registro escrito por los propios grupos de sus actividades deportivas y las informaciones más antiguas referidas al caso peninsular vendrán dadas por personajes que se encuentran en otro nivel cultural. Así Estrabón, nos habla de culturas que se encuentran a nivel tribal, desde la perspectiva cultural griega. Sin embargo, si existirán registros artísticos realizados por ellos mismos de sus diferentes manifestaciones deportivas como por ejemplo las estelas funerarias o la cerámica hispánica o las pinturas mesoamericanas del juego de pelota. Al margen de las conclusiones extraídas, siguiendo los ejes de la evolución deportiva tenemos que añadir como conclusión alusiva al caso de la península, la interpretación que hace Caro Baroja a partir de las escenas de los vasos de Liria y que él califica como de sentido caballeresco de la vida³⁸. *"No hay duda que es siempre una sociedad caballeresca la reflejada en las obras de arte de Liria. Más que la guerra en su aspecto brutal también descrita por los historiadores romanos, vemos reproducidos torneos y lances que nos recuerdan los que se cantan en las viejas literaturas celtas y en la propia de ciertas sociedades negras superiores de tipo señorial de las que Frobenius nos ha dado una imagen excesivamente poetizada. Hay que recordar sin embargo que tanto entre los celtas como entre los negros "Sabel", el joven caballero ávido de glorias guerreras y amorosas, sale de su ciudad o del territorio de su tribu montado en un hermoso caballo, bien armado y acompañado de su escudero y de su bardo mitad músico y mitad poeta. Para conquistar el corazón de una hija de un príncipe o señor vecino, debe luchar singularmente, ejecutar proezas cinegéticas y de otra índole. Muchos de los vasos de Liria deben aludir a poemas y a cuentos en que se alababa a estos jóvenes"*.



54. Cacería de ciervos con redes. San Miguel de Liria, Valencia

2.8. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PRIMITIVAS³⁹

CULTURAS URBANAS: poblados estables, ciudades asentadas cerca de los ríos, agricultura y comercio, regadío. Organización social jerarquizada. Imperios (3.500-siglo VIII a.C.)

Escritura, organización social, poder económico

Egipto (desde 3100 a.C.)

- * Crecidas del Nilo, técnicas de cultivo
- * Imperio antiguo: pirámides de Keops Kefrén y Micerinos
- * Imperio medio: esplendor
- * Imperio nuevo: Tebas, faraón: poder absoluto
- * Religión funeraria: momia, juicio final, ultratumba

Mesopotamia y Persia (desde 3.500 a.C.)

- * En torno al Tigris y el Eufrates (Creciente fértil)
- * Sumer, Babilonia, Asiria, Persia
- * Escritura cuneiforme
- * Aritmética, astronomía
- * Código de Hammurabi

Lejano Oriente (desde 3.000 a.C.)

- * India: Indo, Ganges
Drávidas, indoeuropeos
Sociedad de castas, tradición, vedas
- * China: aislada por cordilleras
Grandes dinastías, emperador, administración central
- * Descubrimientos: papel, pólvora, escritura

Mediterráneo Oriental

- * Palestina: semitas
Exilio en Egipto: Moisés
Monarquía siglo X: David, Salomón, Jerusalén
- * Fenicia (siglos X-VIII a.C.), Tiro, Sidón
Navegación, comercio, factorías, alfabeto.
- * Cartago (fundación fenicia 814 a.C.)
Norte de África, Hispania,
Flota, ejército, guerras púnicas (siglo III a.C.)

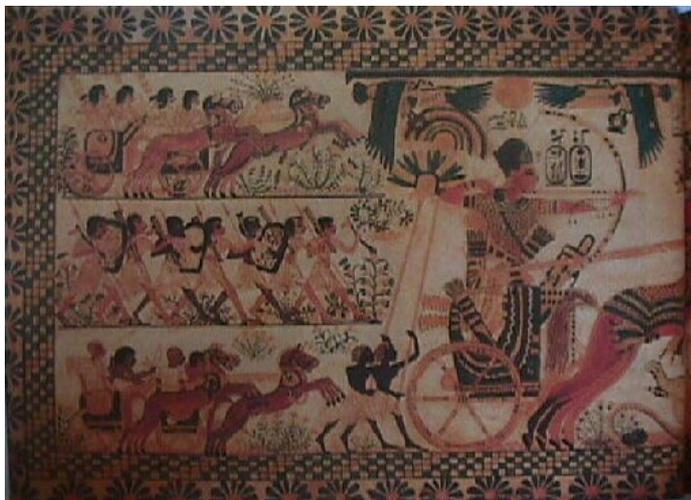
El estudio lo iniciamos tomando como punto de partida el nivel V, según el enfoque antropológico evolucionista seguido para tratar la prehistoria, nivel que corresponde al de las civilizaciones arcaicas o estado urbano primitivo. Posteriormente estudiaremos otros estados urbanos plenos, dentro también de la Edad Antigua. Entre las primeros, las civilizaciones prehelénicas afines al ámbito mediterráneo y con influencias sobre las culturas urbanas plenas posteriores, "*Babilónicos, Hititas, Egipcios, Cretenses y la civilización etrusca*". Entre los segundos, la civilización griega y la romana. Otras culturas antiguas fuera de este ámbito geográfico quedarán al margen del estudio.

2.8.1. LOS BABILÓNICOS⁴⁰. Entre sus prácticas deportivas encontramos: la equitación (hacia el IV milenio a.C.) documentada arqueológicamente por distintos restos como: una pequeña cuádriga de cobre, quizás un exvoto para conseguir la protección de los dioses; un sello cilíndrico donde se dibuja un salky, semejante a los vehículos usados actualmente en las carreras de trotones; inscripciones sobre los entrenamientos de los caballos de carrera; textos manuales sobre el entrenamiento, como el encontrado en Assur (Siglo XIII a.C.), que refleja una experiencia de siglos que abarca hasta la tradición hindú. El entrenamiento consistía en marchas al paso y otras más rápidas, trote, galope, tanto sobre hierba como en pista recta o circuito con curvas; el fin último parece haber sido la cría de una raza caballar adecuada para la guerra. El deporte de lucha (hacia el III milenio a.C.), era designado como "*Sibtatsu*" y se practicaba con reglas fijas. Existen distintas pruebas arqueológicas que la documentan como una pequeña figurilla de bronce (hacia el 2.600 a.C.) de las excavaciones del templo Chafadji; un pequeño relieve de arcilla (principios del II milenio a.C.) de las excavaciones Ashunnak, actualmente en el Louvre, documenta la existencia del boxeo. Hasta el período babilónico tardío, existen constancia de la celebración de la fiesta del año nuevo, donde se dan juegos, competiciones y banquetes en honor del dios Marduk.

2.8.2. LOS HITITAS⁴¹. Practicaban también la equitación, documentada por un manual sobre entrenamiento en el siglo XII a.C., similar al babilónico. Las reglas descritas demuestran una perfección que no supera ningún manual moderno. Entre otros deportes podemos citar: las carreras de carros sobre una pista ovalada, llamada vasana; la natación, el remo, la esgrima, la caza, el tiro con arco, la lucha. Todas estas prácticas deportivas reflejan la superior cultura física hitita, explicando en parte el dominio de este pueblo sobre el Asia menor a través de varios siglos.

2.8.3. LOS EGIPCIOS⁴². La información sobre el deporte egipcio es muy completa, pese a que la escrita es muy escasa; existen abundantes imágenes murales, en templos y monumentos funerarios así como en otras piezas artísticas. Por todas estas fuentes podemos conocer la vida cotidiana egipcia y el papel que tuvieron los juegos deportivos. De ellas se desprende que poseían una cultura física perfeccionada a través de milenios, ya que las imágenes de las cámaras mortuorias abarcan un periodo de tiempo de más de 1.500 años.

La práctica deportiva estaba muy diversificada, abarcando una educación gimnástica sistemática, danzas, juegos, atletismo, deportes de lucha y fuerza, deportes acuáticos. De ellos se puede deducir todo un sistema de E.F. y como ésta ocupaba un importante papel en la enseñanza de la clase privilegiada. Sin embargo, aunque no existe ninguna olimpiada, si existían competiciones deportivas como lo demuestra Herodoto en su viaje a Egipto (hacia el 449 a.C.), dando noticias sobre las competiciones polideportivas en Chemmis o Panapolis, celebradas en honor a Perseo; los premios consistían en ganado, vestiduras, pieles. Posteriormente con el dominio de Ptolomeo crecen las colonias griegas en Egipto y con ellas sus costumbres, surgiendo los clubes deportivos y las competiciones al modo griego, siendo aquí donde están documentadas las últimas competiciones de efebos (323 a.C.) y Gimniasarcas (370 a.C.).



55. Tutankamón en su carro cazando leones

En relación con la gimnasia sistemática, hallamos ejercicios de estilo actualmente superados pero que estuvieron en vigor al principio de la escuela alemana y otras, consistentes en ejercicios libres: elevación hacia adelante de brazos y piernas, rotación del torso con los brazos en cruz, elevación de las piernas manteniendo los brazos separados a los lados, ejercicios de torsión, ejercicios de distensión de músculos y tendones de las piernas (en relación con la cultura contemporánea hindú), ejercicios de flexión y rotación del torso, el puente, ejercicios de saltos (concebidos en principio como preparatorios), ejercicios gimnásticos para bailarines (en donde estaban desarrollados todos los recursos de las danzas de expresión, imitativas, por parejas, por grupos, de guerra, dramáticas, líricas, grotescas, religiosas). El ejercicio libre se desarrolla hasta adquirir la forma de ejercicio de grupo con compañeros y ejercicios sobre el suelo. Entre los ejercicios con compañeros, los de resistencia de brazos, los de equilibrio, el puente a dos. Entre los ejercicios de equipo, el tiro de cuerda. En relación con los juegos se distinguen: juegos de pelota con ejercicios de malabarismo, equilibrio y lanzamientos (las pelotas podían ser de piel rellenas de salvado o junco, de hojas de palmera, de arcilla o loza); juegos con aros de distintos tamaños (con los pequeños se daba un juego similar al hockey); juegos de tiro al blanco con cuchillos o discos, en forma de tacos de madera; juegos taurinos; juegos de lanzamiento de boomerang.

Sobre el atletismo, existe una escasa documentación, aunque podemos citar una imagen en la tumba de Mahu, en El Amarna; en ella se observan dos grupos de corredores que con buen estilo acompañan al carro de combate del faraón, mostrando un gran parecido con las imágenes griegas sobre carreras que ornamentan la cerámica. Otra prueba de atletismo la tenemos a través de Diodoro (hacia 1.300 a.C.) que señala como los príncipes y compañeros, practicaban el pedestrismo. No hay constancia de competiciones pero sí de juegos de carrera. La lucha está bien documentada, destacando las escenas de lucha de la sala principal de una tumba de Beni Hasan (hacia el 2.000 a.C.), similares a un manual de lucha pintado, plasmándose en ellas todas las fases del combate. La época a la que corresponde es muy bélica, de aquí podemos entender la perfección de la escuela de lucha. La técnica utilizada es de estilo libre, tal como diríamos hoy, estando permitidos todos los recursos. Otros juegos de



56. Contorsionista egipcia

lucha y fuerza practicados fueron el pugilato, la esgrima con bastones, el levantamiento de peso, carga de troncos. En relación con el deporte acuático distinguiremos la natación, en los estilos croll y braza, formando parte de la educación de los príncipes; el remo y los torneos acuáticos.

Otros deportes practicados son: la caza, la pesca, y la equitación con su carácter nobiliario y ocioso. La danza y la esgrima tenían un sentido religioso y ritual; Herodoto en la descripción de una fiesta religiosa en Papremis relata una lucha de bastones. Deporte practicados con un fin paramilitar y como demostración de fuerza, fueron la lucha de fuerza, la carrera, el tiro con arco, la caza, la natación y el lanzamiento de boomerang. La gimnasia se consideró para algunos como complemento o preparación para otras actividades como por ejemplo para la danza.

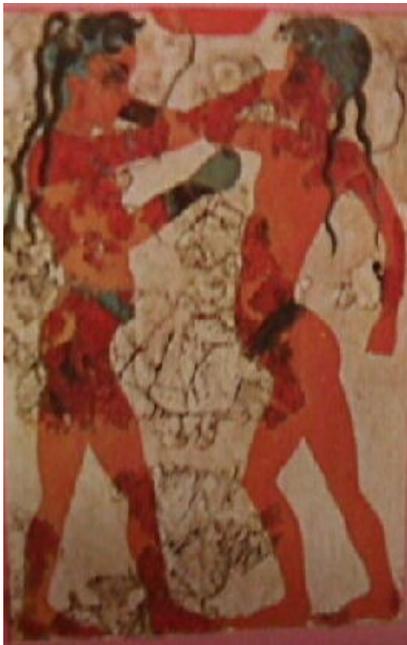


57. Escena de juego de toros, palacio de Neosos

2.8.4. LOS CRETENSES⁴³. Contemplar el embudo de esteatita de Hagia Triada, con sus adornos y tallas en relieve (hacia 1600 a.C.), podremos observar toda la afición deportiva de este pueblo. Sus relieves muestran la lucha libre como una modalidad semejante al posterior pancracio griego, varias formas de lucha, pugilatos, tauromaquias, palestra.

El juego cretense más documentado es el de la tauromaquia, con más de doscientas imágenes del juego en pinturas murales, sellos, terracotas y estatuillas. Se trata de un juego ritual de culto y sacrificio ofertorio, originario de la India. El toro es excitado hasta que ataca a los jóvenes que lo cogen por los cuernos, aprovechando la fuerza de la embestida; y de un salto pasan por encima del lomo del toro al otro lado del suelo; quien no puede realizar el salto tiene simbólicamente perdida la vida, al tiempo que el que triunfa queda liberado. Todo el juego es el resultado de una escuela gimnástica de gran perfección. Por su sentido de sacrificio ofertorio, debía estar en relación con el mito del minotauro (que exigía y recibía sacrificios humanos). Actualmente, se duda de esta interpretación y se piensa que junto a la fantasía de la reconstrucción de estas pinturas hay que añadir el hecho de la falta de perspectiva de las mismas, lo cual podía provocar efectos ópticos que desvirtuaran el verdadero significado de estas funciones⁴⁴.

El juego pasó de Creta a la cultura micénica, extendiéndose por todo el

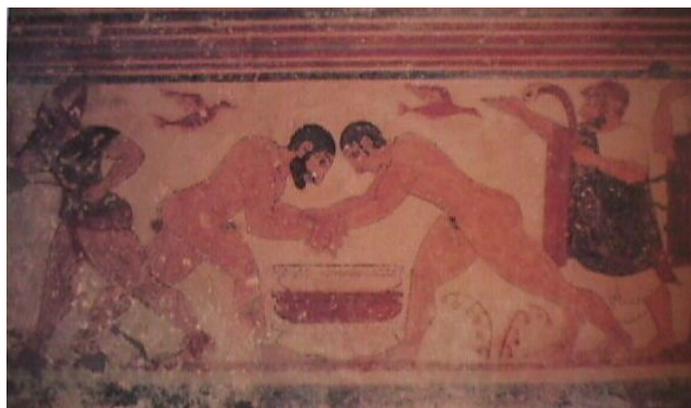


58. Luchadoras

Mediterráneo; Suetonio informa que el César lo introdujo en Roma. Durante la expansión del juego, iría adoptando características diferentes en relación con el nuevo marco geográfico y cultural. Junto a la tauromaquia, Creta destacó también por sus bailarinas; se bailaba por parejas y en corro y las mujeres aparecían ataviadas con faldas largas acompañadas a veces con volantes. Estas dos actividades acercan y asemejan a la cultura cretense con la practicada por algunos pueblos preromanos de la península, como ha quedado de manifiesto en el capítulo anterior a través de las referencias de los vasos de Liria y de otros motivos e informaciones que mostraban el sentido mitológico hacia el toro y las actividades en torno a él; también la semejanza se manifiesta a través de las bailarinas gaditanas, en sus atuendos y danzas, igualmente descritos en el capítulo anterior. El atletismo es una manifestación deportiva muy poco documentada en Creta, sin embargo por el canon estético de las figuras, en los relieves y esculturas, su práctica se presupone; asimismo existe un relieve muy significativo, hallado en el palacio de Knossos, "*el príncipe con la corona de plumas*" que se relaciona con un vencedor atlético.

2.8.5. LOS ETRUSCOS⁴⁵. Para estudiar el deporte etrusco hay que recurrir a fuentes arqueológicas relacionadas con restos arquitectónicos y vestigios escultóricos, pictóricos y cerámicos. Entre los vestigios más numerosos tenemos los pictóricos, en relación con las pinturas murales que adornan sus tumbas. A través de estas pinturas murales intentaban crear un clima agradable para el difunto, ofrecerles una grata morada, reflejando en las pinturas las alegrías de la vida y entre ellas el deporte, lo cual nos indica el importante papel que tenía. Entre las pinturas murales las de la tumba de Paggio al Moró que pueden interpretarse como todo un manual de educación física, donde se aprecia la sistemática con que se concibe. En ellas es palpable la influencia egipcia, cretense y griega y podemos distinguir dos facetas en el deporte etrusco, una vigorosa y algo brutal frente a otra que destila una fuerte carga de delicadeza y sensualidad, representada por la danza y su importancia.

Entre sus manifestaciones deportivas se pueden observar las siguientes: el pugilato (hacia el I milenio a.C.) atestiguado en unos cubos de chapa de bronce; juegos de lucha caballo con escudo y lanza; "*juego de Troia*"; ejercicios gimnásticos (manos libres sobre el suelo, salto mortal), atestiguados en las pinturas de Paggio al Moró; atletismo (pedestrismo, saltos, salto con pértiga, lanzamiento de jabalina y disco), atestiguado en las pinturas señaladas anteriormente; natación, atestiguado por una pequeña estatuilla de bronce de la primera mitad del siglo V; la hípica con la práctica de un juego similar al polo; tauromaquia, con la lucha entre el hombre y el toro; danza, desarrollando una importante cultura musical, atestiguado por las pinturas de la tumba de Triclinio. Las manifestaciones deportivas se vivían como espectáculos y festejos públicos, hecho que se corrobora a partir de los planos urbanos (así, los mercados tenían formas alargadas).



59. Luchadores etruscos

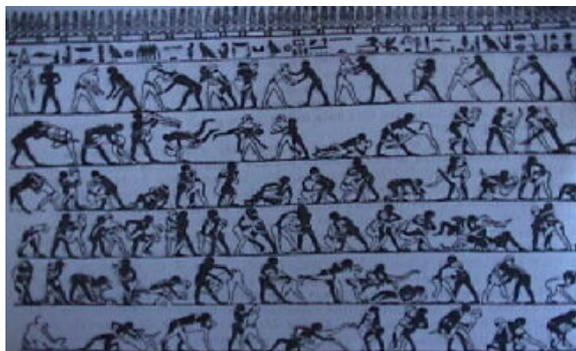
2.9. CONCLUSIONES

En estas sociedades el deporte se ha hecho más complejo, de igual manera que las estructuras políticas, económicas, sociales y religiosas de estos estados lo han hecho con respecto a los anteriores niveles evolutivos culturales. Siguiendo el análisis y usado en la prehistoria para determinar el grado de simplicidad o complejidad deportiva, vamos a analizar como éste se manifiesta en la serie de ejes estipulados:

2.9.1. SECULARIZACIÓN. Al hacerse más complejas las estructuras sociales, el sentido ritual del juego deportivo está mucho menos acentuado que en la época anterior, aunque aún conserva un papel importante en algunas de las manifestaciones religiosas o festivas. Como ejemplo, podemos citar la tauromaquia cretense o la lucha de bastones egipcio, que serán competiciones en honor a los dioses, en sociedades donde no ha aparecido la ciencia y la mitología y la magia inundan todos los aspectos de la vida.

2.9.2. BUROCRACIA. La política y la administración se han configurado dando forma a los primitivos estados urbanos. En el deporte se manifiesta por ejemplos en las reglas recogidas en los manuales babilónicos e hititas sobre la equitación.

2.9.3. IDENTIDAD SOCIAL. El sistema social ha abandonado el nivel de bandas y jefaturas para entrar en el ámbito del estado urbano primitivo, donde las relaciones económicas, políticas y culturales alcanzan el nivel interestatal perdiéndose con ello el anterior sentido social intergrupual, que también afectaba al deporte. Como ejemplos del nuevo marco deportivo podemos citar: la expansión de la equitación con la de los pueblos del norte por el Mediterráneo, de hititas y babilónicos; la expansión de la tauromaquia por el Mediterráneo; el hecho de que las manifestaciones gimnásticas e hípicas etruscas sean vividas como festejos públicos.



60. Escenas de lucha, tumba de Beni Hassan

2.9.4. ALEJAMIENTO SOCIAL. Debido a que se ha salido de la esfera de bandas y a que las relaciones se han hecho interestatales, el alejamiento social se ha producido con respecto a los grupos anteriores (bandas y jefaturas), siendo las posibilidades de competición mucho más versátiles y extensivas. Sin embargo, no es la competición el objetivo inicial de los juegos deportivos, sino que estos surgen como consecuencia de otros fines, como por ejemplo el paramilitar o la ritualización.

Como ejemplo, en Egipto la lucha de bastones en las fiestas religiosas de Papremis, es evidente que la lucha en si misma conlleva un sentido competitivo, pero no ha surgido con un fin competitivo. Otro ejemplo podría ser el de la tauromaquia en Creta, el juego con el toro implica una forma de competir de uno mismo frente al animal, pero no obedece de forma originaria a esto, sino que es un aspecto consecuente de su sentido de juego ritual.

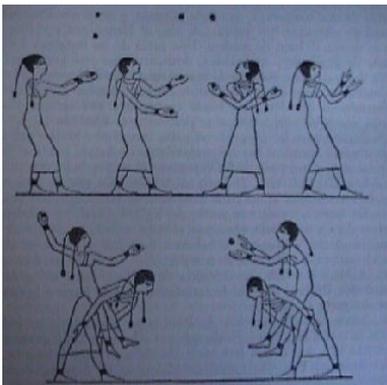
2.9.5. ESPECIALIZACIÓN. Distinguible por la ampliación y diversificación de las actividades deportivas y por el grado de perfeccionamiento adquiridas por éstas, como ejemplo el desarrollo conseguido por la gimnasia en Egipto, el alto grado de perfeccionamiento hitita-babilónico en las carreras de carros o la danza etrusca.



61. Escena de caza de aves. Pintura tebana

2.9.6. EQUIPO. Desarrollado y ampliado por la misma diversificación de las actividades, como por ejemplo la variedad en las pelotas egipcias, los carros babilónicos o el atuendo de las gimnastas egipcias.

2.9.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO. Es aún muy palpable y se muestra por ejemplo en las adaptaciones del material deportivo a las condiciones medioambientales, así las pelotas egipcias están realizadas con los materiales que el medio ofrece, hojas de palmera, junco o arcilla. Sin embargo el medio se alterará para crear instalaciones específicas, como ejemplos las modificaciones en el plano urbano etrusco para adaptarse a los deportes gimnásticos e hípicas.



62. Malabaristas egipcias

2.9.8. CUANTIFICACIÓN. La aparición de la escritura lleva a la cuantificación y al registro, como ejemplos, los manuales de equitación de babilónicos e hititas. Otras formas de registro nos la ofrece el desarrollo de las formas artísticas como por ejemplo las pinturas murales egipcias, cretenses o etruscas o las esculturas que se presentan en todas las culturas analizadas.

**NOTAS: EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA Y EDAD ANTIGUA
(PRIMERAS CULTURAS URBANAS)**

¹ Prats, J., Castelló, J.L., García, M.C., Izurquiza, I., Loste, M^a.A. (1994). Historia 1º, Bachillerato. Editorial Anaya S.A., Madrid. Cuaderno de fichas de conceptos históricos.

² Harris, M. Op. cit. (1983) pp. 154-155

³ Prats, J., Castelló, J.L., García, M.C., Izurquiza, I., Loste, M^a.A. (1994). Op. Cit. , fichas de conceptos técnicos modificadas.

⁴ **PALEOLÍTICO INFERIOR**(2.500.000-500.000): El *Australopithecus Afariensis* y *Africanus*, era depredador-recolector (alimentos vegetales fibrosos, ocasionalmente carne) y organizado en estepas arbóreas, nómadas. El *Australopithecus Boiser* y *Robustus* era depredador recolector (alimentos coriáceos, raíces, bulbos, tubérculos), organizados en zonas boscosas, nómadas. El *Homo Hábilis*, era recolector cazador (caza organizada), agrupados en campamentos bases al aire libre y en cuevas, forman grupos cooperativos, nómadas. *Australopithecus Afariensis* y *Africanus*, *Boiser* y *Robustus* eran manipuladores de objetos, sin llegar a fabricarlos (chopper, grandes cantos rodados de piedra). El *Homo Hábilis*, fabricaba útiles de piedra tallada. El *Homo Erectus*, fabricaba útiles de piedra tallada, a partir de lascas por una sola cara con herramientas de percusión.

PALEOLÍTICO MEDIO (500.000-100.000): *Homo Sapiens Arcaico* y *Homo Sapiens Neanderthal*, eran recolectores, cazadores y pescadores. Buscan asentamientos montañosos, refugiándose en cuevas, nómadas. Utilizan las técnicas del paleolítico Superior en la fabricación de utillajes. Primeras sepulturas y ritos de ofrendas.

PALEOLÍTICO SUPERIOR (100.000-10.000): se produce la uniformidad antropológica mundial en un tipo generalizado, antecesor del hombre actual (*Cro.Magnon*, Francia). Recolector y cazador especializado, practican también la pesca. En las viviendas se distinguen las cuevas acondicionadas y las viviendas al aire libre, con hogares, talleres, lugares de descanso. Siguen siendo nómadas. Culturalmente han conseguido trabajar con lascas más elaboradas que dan como resultado instrumentos microlíticos geométricos, muy especializados con un uso abundante del hueso y la aparición de la cerámica.

⁵ *Ibid.*, cuaderno de fichas:

EPIPALEOLÍTICO O MESOLÍTICO (desde el 10.000 al 7.000 a.C.)

Periodo y climatología

Holoceno: se produce un cambio gradual e intenso. Aumenta la temperatura, provocando el deshielo y la elevación general de las aguas marinas, produciéndose la silueta definitiva del mapa mundi actual. La readaptación final a este nuevo medio, provocará una etapa posterior que será la neolítica.

Hombres y poblamiento

Homo Sapiens moderno, distinguiéndose el grupo de los Epipaleolíticos de los Mesolíticos. Aumento demográfico y diversificación regional en los tipos actuales.-

Economía y hábitat.

El grupo epipaleolítico continúa con los géneros de vida paleolítica en extinción. El grupo mesolítico será más progresista y se adaptará a las nuevas circunstancias, permitiendo los cambios socioeconómicos del Neolítico; nómadas. Afianzamiento definitivo de la vida al aire libre.

Cultura

Aparición de los instrumentos de metal (Eneolítico), distinguiéndose la de Cobre, Bronce y la del Hierro; se amplía el trabajo de la cerámica y los telares. Primeras construcciones funerarias (megalitos) y aparición de la escritura. Sociedades más complejas.

⁶ Blanchard, K., Cheska, A. (1986). Op. cit. p. 64.

⁷ *Ibid.* pp. 69-75

⁸ *Ibid.* pp. 75-76. Otro aspecto del ritual era el sacrificio humano a través de decapitaciones o extirpaciones de corazón. Según los datos históricos que poseemos no podemos afirmar quienes eran los sacrificados. En Chichen Itza, una de las plataformas laterales, estaba decorada con múltiples calaveras humanas, clavadas a una hilera de estacas; Coe señala que estas se renovaban con las cabezas de los perdedores; Olsen, apunta que los jugadores representados son dioses cuya sangre se ofrece para fertilizar

la tierra, admitiendo el sacrificio humano ritual en los encuentros para proporcionar las víctimas sacrificadas. Como la entrega de la propia vida en el sacrificio se consideraba una hazaña memorable, se puede admitir que los dos equipos compiten por el honor de ser decapitados. El juego de pelota no será monopolio de ninguna clase social, pero los encuentros más espectaculares los disputaban los notables (sumos sacerdotes, príncipes, nobles). Ha sido una importante institución mesoamericana de las grandes civilizaciones (Olmeca, Tolteca, Azteca) y de estados menores (en los actuales EEUU, Caribe, valle de México), manteniéndose durante los últimos 3.000 años. Entre las causas de éste éxito se apuntan:

. Que el juego era una preparación importante para la guerra, idea que concuerda con las tesis de Sipes (1973), según la cual las sociedades guerreras tienden a institucionalizar los deportes. Al mismo tiempo era una parodia de la guerra, su brutalidad, su intensidad y dolor serán un sucedáneo de la misma, hecho reflejado en la mitología en las confrontaciones entre dioses y entre gobernantes.

. Por el sentido ritual que enfrenta al hombre con su propio destino, permitiendo a los pueblos agrícolas el combate contra unas fuerzas que escapan a su control, haciéndole olvidar su dura lucha diaria.

. Por el significado ecológico del juego que ha sido defendido por Sherburne Cook (1946) y por Michael Harner (1977); para el primero el juego de pelota actuaba como mecanismo para el control de la población; para el segundo, además de medida de control el juego suponía la aportación de la carne, proteínas, en una sociedad donde estas escaseaban, si bien no existen pruebas arqueológicas ni históricas que confirmen el canibalismo.

. En el éxito del juego de pelota se deben considerar también un conjunto de factores económicos, sociales religiosos, políticos que lo configuran y no hechos aislados.

⁹ Universidad de Guadalajara. Méxicos Info. <http://mexico.udg/deporte/pelota.html>

¹⁰ Blanchard y Cheska (1986). Op. cit. pp. 76-77

¹¹ Bonilla, Luis (1964). La danza en el mito y en la historia. Biblioteca Nueva, Madrid, pp. 12-14. El autor inicia el libro con una introducción, donde señala el valor histórico de la danza a lo largo de la historia e incide en los aspectos relacionados con el rito, el arte, resaltando el sentido simbólico de la danza. En los siguientes capítulos, hace un repaso de lo que ha sido la danza a lo largo de historia, destacando para nuestro estudio los siguientes: la danza en la prehistoria, las danzas en el Antiguo Egipto y en las culturas del Próximo Oriente, las danzas en el Mediterráneo (las danzas tarteso-iberas y las danzas de Creta), Las danzas en los mitos griegos, las danzas en la época romana, las danzas medievales, las danzas en los siglos XVI, XVII y XVIII.

¹² Blanchard y Cheska (1986). Op. cit. p. 92. Elman Service (1962) Primitive Social Organization. Randon House, Nueva York. Este modelo modificado permite comprender el desarrollo cronológico de la cultura y es un medio de categorización de las diversas culturas que aún subsisten en la historia reciente. El nivel I corresponde con la etapa de las bandas. El nivel II, corresponde con la etapa de la reunión de bandas y algo más complejas que los de las bandas del nivel I. El nivel III corresponde con las jefaturas, el IV con los estados primitivos y el V con las civilizaciones arcaicas.

¹³ Ibid. pp. 94-103

¹⁴ Ibid. pp. 103-113

¹⁵ Ibid. pp. 116-126

¹⁶ Ibid. pp. 126-131

¹⁷ Ibid. 128-130

¹⁸ Ibid. pp.131

¹⁹ AAVV (1993). Geografía e Historia de España, 3º de BUP. Grupo Edetana, Valencia, p. 29.

²⁰ AAVV, (1994).Ed. Vicens Vives, Barcelona, pp. 27-33

²¹ Santos Yanguas, J. (1989). Los pueblos de la España antigua. Historia 16, p. 202

²² García Bellido, A. (1993). España y los españoles hace dos mil años, según la geografía de Strabón. Edit. Espasa Calpe. Colección Austral, pp. 223-223. Los estudios de Strabón, Mela, Plinio y Tolomeo constituyen, según el autor, la base sobre la que se asientan los conocimientos geográficos de la España antigua. García Bellido (1903-1972), parte de la obra geográfica de Strabón. El libro recoge el tomo III de su "*Geographiká*", dedicado a Iberia, en el que además de las noticias de índole geográfica, Strabón hace referencia a los pueblos, gentes y costumbres de la España de hace dos mil años.

²³ Santos Yanguas, j. (1989). Op. cit. p. 191.

²⁴ Ibid. p. 201.

²⁵ Ibid. p. 200

-
- ²⁶ Ibid. p. 200
- ²⁷ García Bellido, A. (1991). 25 estampas de la España Antigua. Edit. Espasa Calpe, Colec. Austral. Pp. 137-138.
- ²⁸ Caro Baroja, J. (1990). Los Pueblos de España, tomo I. Edit. Istmo, Colecc. Fundamentos, Madrid, p. 227.
- ²⁹ Ibid. p. 363
- ³⁰ Ibid. Pp. 332-333
- ³¹ Ibid. Pp. 234
- ³² López Izquierdo, F. (1996). Historia del toro de lidia. Agualarga Editores. Madrid, pp. 19-20.
- ³³ Caro Baroja, J. (1990). Op. cit. 235
- ³⁴ Ibid. p. 359
- ³⁵ García Bellido, A. (1993). Op. cit. p. 132.
- ³⁶ López Izquierdo, F. (1990). Historia y vida, nº 267, Barcelona, p. 33.
- ³⁷ López Izquierdo, F. (1990). Mitos y realidad del toro bravo. Historia 16, nº 267, Barcelona, pp. 28-31
- ³⁸ Caro Baroja, J. (1990). Op. cit. p. 265
- ³⁹ Prats, J., Castelló, J.L., García, M.C., Izurquiza, I., Loste, M.A. (1994). Op. cit., cuaderno de fichas
- ⁴⁰ Diem, C. (1966) Historia de los Deportes, vol. I. Edit. Luis de Caralt, Barcelona, pp. 99-102
- ⁴¹ Ibid. pp. 102-103
- ⁴² Ibid. pp- 104-114
- ⁴³ Ibid. pp. 115-118
- ⁴⁴ AAVV. (1981). Ediciones del Tiempo(3.000-408). Difusora Internacional, p. 158
- ⁴⁵ Ibid. pp. 236-240

3. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PLENAS: GRECIA¹

Resumen histórico (VII-II a.C.)

Orígenes: el Egeo

- Islas Cícladas (3000 - 2000 a.C.)
- Creta: palacios (2000 - 1425 a.C.)
- Micenas: fortalezas (1600 - 1150 a.C.)

Etapas históricas

- E. Arcaica (VIII - VI a.C.): polis, colonias
- E. Clásica (V a.C.)
 - . Guerras Médicas
 - . Guerras del Peloponeso
- Atenas, Esparta
- Helenismo (IV a.C.)
 - . Alejandro Magno
 - . Imperio helenístico

Sociedad

- Ciudades independientes, cultura común
- Aristócratas guerreros
- Ciudadanos: pobres y ricos
- Esclavos: mayoría de la población
- Extranjeros

Cultura

- Dioses humanizados
- Festivales panhelénicos
 - . Olimpiadas, etc.
- Lengua griega: poesía, teatro, filosofía
- Atenas, Alejandría
- Arte: perfección clásica

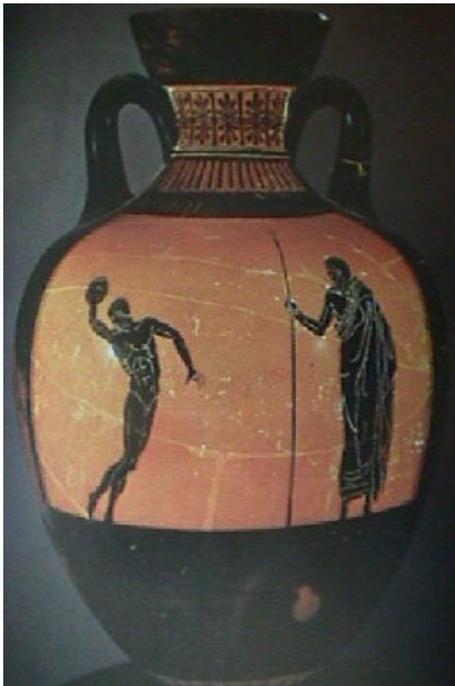
Economía

- Agricultura
- Ricas ciudades y colonias
- Artesanía y metalurgia: cerámica, Metales, cuero, etc.
- Navegación y comercio marítimo
- Riqueza comercial

Política

- Primeras ciudades: aristócratas, legisladores, tiranos
- Atenas: democracia
- Esparta: oligarquía
- Helenismo: monarquía oriental y militar

3.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ANTIGUA GRECIA. Grecia está compuesta de una porción de terreno continental al que se adjunta una península más bien pequeña y de un contorno rodeado por bahías, calas e islas. El suelo del país es accidentado y dividido en distintas comarcas. Sus montañas y colinas forman valles y dan lugar a cuencas de pequeños ríos y torrenteras. Esa configuración del país, la pobreza de su suelo y la proximidad a países que habían desarrollado culturas florecientes, influyó decisivamente en el carácter de sus habitantes e hizo que los griegos fueran un pueblo



63. Discóbolo y árbitro

de marinos, comerciantes y gentes industriosas e ingeniosas que aprovechando los contactos con los otros pueblos asimilaron los conocimientos de ellos adquiridos para después transformarlos a través de sus pensadores y convertirlos en uno de las manifestaciones históricas que más han influido en la cultura occidental². Lo primero se convierte en toda una filosofía de y para la vida, analizada por los principales pensadores de la época clásica. En principio la gimnasia estaba considerada como una necesidad natural y posteriormente, como nos dice entre otros Platón se pueden distinguir dos aspectos: por un lado, la necesidad natural hacia el movimiento y a través de él la evolución hacia la armonía, manifestado en las siguientes palabras *"Todo ser viviente tiene necesidad de saltar y brincar y es portador de un ritmo que produce la danza y el canto"*, entendiéndose que este ritmo tiene un sentido del orden que reúne como la voz lo grave y lo agudo pudiendo evolucionar hacia la armonía; por otro lado, relacionará el afán por el movimiento con el crecimiento natural formulando un principio que

hará regir la aceleración de la juventud *"cuando hay un rápido crecimiento y aumento de peso y no va correspondido por muchos y bien adecuados esfuerzos ¿Acaso no sabemos que eso acarreará muchos padecimientos físicos"*³. Gimnasia y deporte pasarán a ser piezas esenciales en la educación estética y moral, y así lo señala con claridad la siguiente máxima griega *"No hay educación sin deporte, no hay belleza sin deporte, sólo el hombre educado físicamente es verdaderamente educado y hermoso"* y siguiendo a Platón en el *Timeo* *"Lo más parecido a la agilidad mental es la agilidad corporal"*, por tanto se busca el adiestramiento del cuerpo como un medio para la formación del espíritu y la moral humana. Además del valor físico, espiritual y moral, la gimnasia tendrá también valor intelectual identificándose con los fundamentos de la educación platónica. El valor intelectual está en relación con la capacidad intelectual que pueda comunicar; Platón nos señala en el *Timeo* *"Lo más parecido a la habilidad mental es la agilidad corporal"* y que quienes deban solucionar problemas de pensamiento habían de practicar al mismo tiempo la gimnasia, ejercitando conjuntamente cuerpo y alma. El efecto formativo de los ejercicios gimnásticos se verá en la resistencia al dolor, en el dominio de la concupiscencia, en el desarrollo de la

sensatez, del valor, de la generosidad y el honor⁴. Aristóteles vio en ello la máxima felicidad que el hombre por su propia naturaleza puede pretender, como todo ser humano que ama la vida, desea también el deleite y éste a su vez completa la vida por lo que son aconsejables todas las actividades que tienen su objeto en sí mismo; una de ellas es el juego, estrechamente vinculado al deleite y que reúne una idea agonal de la virilidad. El hombre habituado al trabajo y al esfuerzo halla de este modo el bienestar que proporciona el sentir el propio vigor cuyo entrenamiento ordenado debía incluso anteponerse al estudio⁵. Sin embargo, no todo era tan "platónico" y entre estos mismos autores clásicos nos encontramos críticas: por ejemplo, el mismo Platón en la República señala que dentro de la rica diversidad de la vida, el hombre que solo conoce el deporte, se convierte en tan exclusivo, que pierde toda conexión con la vida, volviéndose incapaz para la existencia pese a sus turgentes músculos, que pierden a la larga toda su capacidad; Galeno asimismo nos dice: *"Tal vez presuman ellos de ser quienes amasan mayor cantidad de dinero"* y añade *"Dudo que los atletas participen de los bienes del espíritu y que tengan uso de razón siquiera"*. La mayor parte de estas críticas se refieren al pugilato y no al atletismo en general, por ello, no podemos suponer una desmoralización deportiva. Como contrapartida, nos encontramos los discursos olímpicos de Dion Crisóstomos (40 - 117 d.C.); son apoteosis del deporte y así lo vemos en la siguiente frase *"La educación es inconcebible sin cultura física, cada cual ha de hallar su propia medida, sólo por la superación adquiere el hombre la virtud"*⁶.



64. Atletas en la palestra

Para los griegos, la competición era un principio vital, no sólo por el rendimiento deseado, sino por su propia práctica con independencia de todo objetivo. El individuo se crecía en situaciones agonísticas, despertándose fuerzas ocultas y sintiendo el espíritu creador. En este sentido, Esquilo exige que todo humano ha de ser competidor, es decir, un agonista. Cada cual valía en la medida que servía a la comunidad y en este sentido se ambicionaba la fama y de esta aspiración del honor tal vez fuera el motivo de la alegría agonal. El honor era la principal razón de vivir y la rivalidad como esencia de la vida se ponía de manifiesto en aspectos imponderables como la creación artística; así las competiciones que en un principio fueron gimnásticas e hípicas, no tardaron en extenderse al arte, artes plásticas, canto con o sin acompañamiento de música, poesía, etc., e igualmente a la belleza con competiciones entre niños efebos, varones, ancianos (solo tenemos referencias femeninas, en el llamado juicio de París; en estas competiciones tenían en cuenta la fuerza expresiva y el organismo educado disciplinadamente. Las festividades gimnásticas se vincularían con competiciones poéticas-artísticas y como afirma Isócrates *"Se identificará con los fundamentos educativos platónicos"*. En estas competiciones también se manifiesta su

amor por la naturaleza reflejado en los lugares elegidos. Siguiendo las palabras de Eurípides "*El hombre para ser sabio debe saber sobrellevar su destino sin vanas protestas*", comprobamos que se intentaba crear a través de las competiciones un sentido del juego donde las posibles injusticias del arbitraje debían aceptarse con



65. El pentatlón

serenidad; sin embargo, en numerosas ocasiones la envidia, la ambición o los celos desmesurados estarían presentes y en relación con ellos encontramos las críticas de distintos autores clásicos, por ejemplo Aristóteles nos dice "*Que en la gimnasia debe predominar lo bello sobre lo animal*"; Eurípides opina "*Que el atleta es el peor de todos los males griegos*", Galeno apoyándose en Hipócrates condena a los atletas que solo se preocupan por su victoria. Como ya mencionamos anteriormente, estas críticas no nos pueden inducir a hacer una valoración negativa del deporte griego, sino que muestran que ellos al mismo tiempo que ensalzaban al deporte, criticaban sus excesos⁷.

En relación con el concepto del amateurismo del atleta griego tenemos que señalar que es una idea que se instaura a partir de la aparición de las olimpiadas modernas. Los historiadores modernos han puesto de manifiesto que esta idea tenía un lugar común en la literatura clásica que servía para ensalzar la figura del vencedor olímpico y que a fines del XIX fue aceptada por los promotores de las modernas olimpiadas porque coincidían con la idea que tenían los aristócratas ingleses de esta época. La realidad



66. Joven jinete con banda de vencedor

griega era mucho más compleja. Ciertamente en los primeros siglos, los Juegos Olímpicos estaban abiertos casi exclusivamente a miembros de la nobleza, que no necesitaban recompensas económicas para competir; con el tiempo la participación se fue abriendo a gentes de los más variados niveles sociales, que tenían unas ideas y necesidades diferentes. Es cierto que la recompensa oficial

de los Juegos fueron siempre coronas vegetales, sin valor económico, pero junto a estos premios existían privilegios económicos como eran, pensiones vitalicias, premios en metálico y otras series de privilegios y honores. Por todo ello habrá que relegar la idea del amateurismo de los deportistas griegos. La difusión que alcanzó la práctica del deporte en Grecia y la importancia que se daba al triunfo en los JJOO solo es

comparable a la que se le concede actualmente; ello explica que los atletas estuviesen sometidos a unas exigencias y gozasen de unos privilegios semejantes a los que tienen los grandes deportistas de hoy día⁸. Los griegos mostraron por los grandes deportistas una admiración similar o superior a la que existe hoy en día por los vencedores olímpicos; mas a medida que pasaba el tiempo y sus hazañas quedaban mas lejanas la vida de estos atletas se fue transformando en leyenda; además los griegos dotaban fácilmente de carácter divino a los grandes hombres que terminaban por ser convertidos en héroes o semidioses, lo que se veía facilitado por el hecho de que a los grandes atletas se le erigían estatuas. Fueron los personajes que sobresalían por su fuerza, como eran los boxeadores y los pancratistas, los que con más frecuencia entraron en el campo de la leyenda debido al culto especial que los griegos rinden a su héroe nacional Hércules, que encarna a la fuerza física⁹. Así como Grecia no constituyó en ningún momento una unidad política, económica, social y cultural, sino que existió a través de un mosaico de polis enfrentadas o puestas de acuerdo según el momento histórico, su deporte sí que se mantiene de forma integradora aunque se dieran diferencias entre las colonias y las polis de la hélade. Cabe destacar, sin embargo, dentro de todas ellas por su importancia a las ciudades de Atenas y Esparta.

3.1.1. LOS PROGRAMAS. El deporte griego se desarrolla según un programa bien articulado que permaneció fiel a lo largo de su historia y que fue ya descrito en sus primeros momentos por Homero, siendo sus características las siguientes: cultura física



67. Auriga dirigiendo su cuádriga

desde la infancia hasta la ancianidad para ambos sexos y unión de gimnasia y deporte. El ejercicio físico acompañó al ciudadano griego durante toda su vida como lo prueban la división de los gimnasios por edades en seis secciones; los campos de juego estaban separados también por edades e incluso en las competiciones olímpicas se mantenían siempre las categorías de jóvenes y adultos separadamente. Asimismo, cada edad tenía un programa de

ejercicios específico. El ejercicio poseía un carácter científico con una base biológica, dietética y médica, y aunque no se ha conservado ningún manual, existía toda una teoría sobre los entrenamientos basada en la preparación (disposiciones marcadas por Epicarmo de Sicilia, siglo VI a.C.), cuyo principio según la compresión y en relación con un examen previo sería posible edificar el cuerpo y el alma. El preparador se informaba acerca de las condiciones físicas de sus pupilos, su personalidad y genética, dando preferencia al cuidado de los órganos frente al de los músculos. Conocían el principio del sobreesfuerzo en el entrenamiento y entre los cuidados físicos requeridos para los deportistas estaban los baños, los baños de sol y el masaje¹⁰. La cuestión dietética fue discutida por los más importantes médicos de la antigüedad, como

Hipócrates, Galeno o Herodikos. Este último, autor del primer escrito sobre el tema, subrayó "*que la comida y los ejercicios físicos se apoyan mutuamente con objeto de mantener la salud*". La alimentación variaba en función del tipo de deportista y del momento deportivo. La gimnasia se concebía como un medio para recuperar la salud, controlando los ejercicios los médicos y preparadores y todo tipo de funcionarios especialistas con una formación científica práctica¹¹.

Los griegos antiguos habían desarrollado unos sistemas avanzados de masajes, baños y solárium dándoles una gran importancia de cara a los cuidados físicos sobre todo entre los atletas. Galeno diferenciaba hasta 18 formas distintas de masajes. Distinguían entre el masaje a la interperie, bajo techado, en la sombra del bosque, o en el baño; había masajes totales y parciales, expuestos al sol, al viento, al calor, o en la antesala del baño. Existía todo un sistema sobre el uso de los distintos aceites. Galeno cita el aceite de sabina italiana, aceite egipcio de ricino o rábano, aceite de iris y mejorana o aceite de kommagene y aceites de semilla de hinojo y piñones. Según Filóstrato, el aceite mezclado con arena excita la piel y así refresca el cuerpo. En



68. Jugador de pelota con su esclavo

cuanto a los baños, Galeno distingue entre fríos, templados y calientes, con agua dulce o salada. Disponían de baños de vapor y de una pequeña piscina en la palestra. Los baños de sol también fueron populares entre los helenos. Filóstrato nos dice "*con viento del Norte y calma en el Sur, los rayos son limpios y agradables, con viento del sur y cielo cubierto más bien agotan que calientan*"¹². El deporte infantil era considerado de gran importancia; tanto Platón como Aristóteles señalaron que en la primera fase del desarrollo, la formación del cuerpo era más importante que la instrucción mental y debía seguir una dosificación "*Los niños deberían formarse físicamente hasta los diez años y sólo entonces deben aprender a leer y a escribir*", "*el crecimiento de los niños debe acompañarse con el contrapeso de múltiples*

y adecuados esfuerzos". Los ejercicios comenzaban en la lactancia y continuaban durante toda la etapa infantil¹³. El deporte femenino aparece en la mitología griega a través de distintas figuras: Artemis corriendo por los bosques de Arcadia, la orgullosa Atlanta que venció a Teseo en la lucha y retaba a una carrera de prueba a sus pretendientes o las combativas amazonas. Platón exigió una educación de las mujeres según modelos audaces y varoniles, con empleo de "*vestimenta decorosa*", marcando movimientos regulares para la mujer embarazada. Cabe distinguir entre la cultura física de los jonios y de los dorios; en el primer caso tendría carácter gimnástico y en el segundo carácter polideportivo, alcanzando en ambas escuelas una gran perfección. Las mujeres espartanas practicaban los siguientes juegos: carreras, juegos con el aro, lanzamiento de disco, juegos de pelota, lucha, pugilato; los ejercicios se basaban en una

formación completa, destacaban los saltos ornamentales (llamados "*Bibacis*", salto con movimiento de las piernas hacia arriba hasta la altura de la espalda); las niñas recibían la misma cultura física que los niños y las jóvenes competían en las pistas de los gimnasios con los jóvenes, siendo celebrado alegremente por los espectadores. Las carreras femeninas eran abundantes y populares, como ejemplo las celebradas en Olimpia en las fiestas dedicadas a Eras, dirigidas también por mujeres. Hubo mujeres que detentaron la más elevada función educativa en el campo de la cultura física, que era el cargo del Gimnasiarca. Las atenienses preferían la gimnasia rítmica, ejercicios de saltos, torsiones de tronco, movimientos de brazos, ejercicios de dedos (descrito por Galeno y Luciano como los ideales para conseguir un cuerpo suave y ágil al tiempo que firme y fuerte); practicaban todo tipo de danzas, desde las danzas de corro hasta la expresión pantomímica, quedando prueba de todo ello reflejado en la cerámica y en la escultura¹⁴.

El deporte masculino se caracterizaba por la práctica del ejercicio atlético, de la lucha y de la danza, considerada esta última como contrapeso artístico del sentido agonal. El sentido formativo se basaba en la polaridad de los ejercicios ligeros y pesados, realizando una síntesis equilibrada de ambas formas, así como en los ejercicios ordenados y en el libre desarrollo de las competiciones. Utilizaban ejercicios para conseguir una buena condición física, para corrección de los movimientos preparatorios para la danza y para las competiciones. Existían distintas categorías de edades y aunque al principio solo se contemplaba a los jóvenes y a los adultos, más tarde se añadió una tercera categoría quedando la división en niños, adolescentes y adultos. En general, cada una de las modalidades deportivas había desarrollado un sistema de ejercicios específicos donde se incluían desde los ejercicios de calentamiento, los de fuerza, agilidad, resistencia, respiratorios, etc.¹⁵



69. Atletas luchando

3.1.2. ESPECIALISTAS. Dado que todo lo relacionado con el ejercicio físico estaba generalizado, era necesario el disponer de gestores que pudieran orientar y organizar todo lo concerniente a estas actividades. Aunque a lo largo del tiempo cambiaban de nombre y de cometidos, se pueden distinguir las siguientes especialidades: funcionarios directivos, monitores con formación científica, especialistas de la práctica deportiva, masajistas, vigilantes y auxiliares. Destacan entre todos ellos, en primer lugar, la figura del gimnasiarca que podríamos comparar en su época más floreciente a la de un ministro de instrucción pública; era en un principio un cargo estatal que poco a poco fue perdiendo importancia hasta que terminó siendo un cargo honorífico. En la época clásica era el rector de toda la educación física y casi siempre también de toda la educación intelectual; posteriormente, el cargo pierde importancia y ve reducidas sus funciones. Condiciones imprescindibles para poder ocupar el cargo era haber alcanzado

los derechos civiles y tener la edad mínima de treinta años. El paidotribo era un monitor cuya importancia equivalía a la de un profesor actual con formación académica. En prestigio y conocimientos se equiparaba a la de un médico ya que se le exigía el dominio y la ciencia de los ejercicios físicos. Era responsable de la educación física y del mantenimiento de una buena moral, así como debía encargarse de hacer las ofrendas en la palestra antes de empezar los ejercicios¹⁶.

3.1.3. ASOCIACIONES DEPORTIVAS. En el desarrollo del deporte griego jugó un papel destacado el asociacionismo y los clubes deportivos. En las distintas polis los



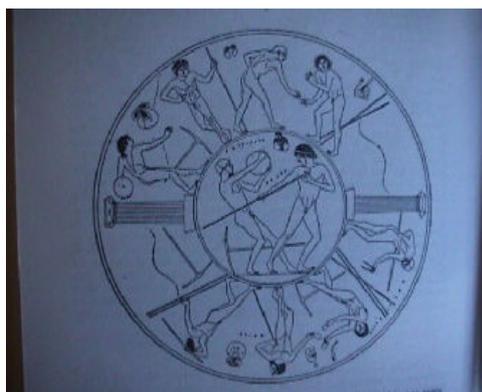
70. Luchadores

clubes deportivos estaban muy extendidos sobre todo a partir del siglo IV a.C.; existían asociaciones familiares, profesionales, recreativas, artísticas, deportivas y todas ellas estaban organizadas administrativamente con presidentes, secretarios, cajeros, socios de honor y sobre todo con el organizador de las competiciones que gustaba llamarse "gimnasiarca". Eran numerosas, por ejemplo, las ligas de alumnos que se agrupaban por edades en los gimnasios. Este movimiento asociativo también se extendió por las colonias y debido a su extensión se fueron formando ligas que abarcaban varias ciudades (por

ejemplo, la liga de Hierápolis reunía a ocho ciudades). Los emperadores apoyaban a estas asociaciones, otorgándoles privilegios; a las asociaciones deportivas se les confiaba el cuidado de las termas imperiales o se les cedía un santuario (las inscripciones y papiros del Museo Británico y del Museo de Berlín nos acercan a la actividad que llevaban a cabo estas asociaciones: siglos II y III). Por ejemplo, se conoce que los miembros de las mismas, al igual que ahora, tenían que pagar una cuota¹⁷.

3.1.4. INSTALACIONES DEPORTIVAS.

Los griegos eligieron siempre espacios naturales, rodeados de árboles y casi siempre cerca de algún río o manantial. Una de las características de las ciudades griegas era precisamente la que todas ellas tenían hecha una planificación de sus instalaciones, las cuales solían ser muy numerosas y situadas en lugares estratégicos de las ciudades. Las instalaciones más populares eran: el estadio, el hipódromo, el gimnasio, la palestra y las pistas deportivas. Las de uso más popular eran las tres citadas en último lugar, pues era raro que alguna ciudad griega, por pequeña que fuese, no tuviera al menos su gimnasio o la palestra. Acompañando y como complemento a todas estas instalaciones, también se fueron difundiendo las termas y los baños asociados muchas veces a pequeñas



71. Atletas griegos, en la prueba de pentatlón

piscinas. Los gimnasios constituían un punto de encuentro y reunión, y la vida en ellos formaba parte de la cotidianidad; constaban de una instalación algo mayor que la palestra, con pista de carrera y campo de lanzamientos. La palestra comprendía un campo de ejercicios de pequeñas dimensiones, dedicados en particular a la lucha y al pugilato. Los campos deportivos tenían la pista y edificaciones complementarias, así como tres pistas cubiertas. En todas ellas se buscaba la solemnidad de la naturaleza, consagrando los bosques a los dioses y erigiendo en ellos altares y santuarios; en este sentido se podrían considerar como los primeros parques de la humanidad (se tienen datos sobre la arquitectura deportiva en la obra de Vitruvio sobre "la teoría general de la Arquitectura", arquitecto militar de César Augusto)¹⁸.

3.1.5. LOS JUEGOS Y LOS DEPORTES. Tal como dijimos al hablar de los programas, los juegos y deportes griegos estaban estructurados y organizados de acuerdo con el grupo de personas al que iban dirigidos. Así en la gimnasia para adolescentes se recomendaba: lucha a empujones de pie o con impulso, luchas de pie sobre pellejos untados de aceite; tiro al blanco con piedras de distinto tamaño; trabajos con pesas; ejercicios de salto con el caballo; guerra de caballos; salto a la comba; tirar de cuerdas cogidos de las manos; competiciones de trepar; gimnasia de manos libres; carreras; juegos de pelota de distintos tamaños rellenas de pluma, lana o pelo; también usaban pelotas de aire que eran balones huecos de vejiga de cerdo (calentadas sobre cenizas para estirarlas). Los juegos de pelota más populares eran: lanzamientos de

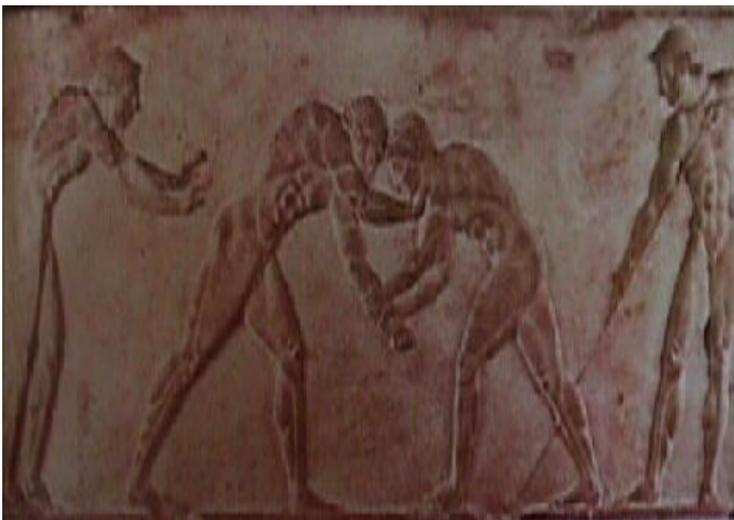


72. Participantes en un juego de pelota

pelota en triángulo, botar la pelota con la palma de la mano, contra el suelo o contra un muro, a hombros de un compañero. La existencia y popularidad de los juegos de pelota nos lo señala ya Homero cuando nos cuenta que Nausica jugando a la pelota con sus compañeras, despertó a Ulises; al día siguiente pudo observar el juego de pelota jugado por los feacios masculinos. Posteriormente las palestras reservaban varias zonas para el juego de pelota utilizando monitores especializados. Los griegos practicaron también un juego donde utilizaban bastones con los que golpeaban una pelota a la manera del hockey actual. Según Carl Diem se conservan las reglas exactas de un juego de pelota: *"el campo de juego está separado en dos mitades por una línea central marcada con guijarros y limitado por dos líneas de puertas paralelas a la línea central. La longitud es del doble alcance de un tiro de pelota. A una señal, ambos equipos corren partiendo de su línea de puerta hacia la pelota, colocada en el centro. El que llega primero a la pelota intenta llevarla al interior del campo contrario, por tiro, carrera o juego combinado con su equipo; queda vencedor el equipo que consigue llevar la pelota hasta pasar la línea de puerta contraria"*. De los tratados sobre los juegos de pelota se conserva el de Galeno, donde se dan instrucciones de como utilizar los ejercicios con balón y de sus efectos psicológicos¹⁹. Otras actividades deportivas muy populares fueron: el pedestrismo en todas sus modalidades

(carrera del estadio, diaulos y de otras distancias mas largas, carreras con equipo militar, la carrera de antorchas, la carrera del racimo), pero además el programa comprendía: saltos, lanzamientos de jabalina y disco, ejercicios de fuerza, la lucha, el pentatlon, pugilato, el pancracio, deportes acuáticos, deportes hípicas (escuela de equitación, carreras de jinetes, de carros y juegos ecuestres)²⁰.

En relación con la danza, los griegos diferenciaban en ella la gimnasia rítmica, el ejercicio físico y la expresión del sentimiento humano. Era considerada como una parte



73. Atletas realizando ejercicios de lucha.

esencial de la educación y se practicaba desde la infancia hasta la senectud; así los espartanos hacían practicar su danza guerrera favorita, la pyrrica, a los niños desde los cinco años; dominaba la idea de que por medio de la danza se favorecía el desarrollo uniforme y armonioso del cuerpo, por ella los movimientos se hacían vigorosos y flexibles, se conseguía la fuerza necesaria para todos los deportes de lucha y se obtenía lo que llamaríamos calidad del movimiento. Por tanto, la

danza era considerada *"como la más hermosa y saludable manifestación de la cultura física"*, manteniendo siempre un contenido místico y simbólico, tanto en la danza gimnástica como en la guerrera, ya que en ella se operaba una fusión completa entre la armonía interior del alma y la exterior; cada idea se traduce en un gesto, cada gesto refleja una idea; la danza refleja de forma intuitiva lo que la armonía interior del alma tiene de común con lo exterior y nos señala el punto donde ambas confluyen.²¹. A excepción del ballet, conocían todas las formas de danzas: las individuales, por parejas, grupos, en coros, etc. Las más antiguas danzas corales parece ser que estuvieron ejecutadas por grupos de hombres o de mujeres, sin mezcla; fue a partir de Tesseo cuando las danzas corales comienzan a ser mixtas, hasta llegar a la danza lineal donde cada danzarín da la mano a una danzarina alternativamente. De la evolución de la danza surgen las formas acrobáticas (saltos, cabriolas, volteretas).

El contenido espiritual de los bailes abarcaba tanto la procesión como el coro ritual, la danza folclórica, la pantomima o la danza de expresión y que a su vez encerraba la escala de todos los sentimientos humanos. Acompañaban las danzas con cantos, tanto de los intérpretes como del coro que les acompañaba. En ellas asomaban caracteres antiguos, de danzas mágicas anteriores, destinadas a exorcizar la enfermedad o la muerte y que queda reflejado en el hecho de que muchas danzas están dedicadas a Apolo en su condición de dios del arte medicinal; los mitos también quedan en ellas

reflejados y así proliferan numerosas danzas con motivos sobre la naturaleza de animales, ritos de la fecundidad, danzas ante el nacimiento, la boda, danzas funerarias, danzas iniciáticas, etc. Algunas de las danzas antiguas aún se bailan en la Grecia actual, siendo una de las más conocidas el sirtaki, semejantes a las danzas de las grullas que eran danzas de imitación, reminiscencias de danzas primitivas ancestrales que se bailaba en corro con movimientos, zancadas y saltos de origen jónico y, a las dorias en el baile del collar. La comicidad de las danzas imitativas hizo que fuesen muy populares con olvido logicamente del significado originario. Con el tiempo los danzantes imitaron también aspectos relacionados con las flaquezas humanas²².

Otro tipo de danzas surgidas de la imitación fueron aquellas que interpretaban sentimientos e ideas; hacen referencia a las danzas donde aparecen representadas toda la mitología griega, las pasiones de los hombres, de los dioses, etc. La danza se ha utilizado siempre como vínculo entre el hombre y sus dioses; es como una oración



74. Danza dionisiaca, copia de un vaso griego

rítmica que sirve para atraerse el agrado de los dioses, hacerlos propicios y someter sus poderes con el valor mágico que casi siempre conlleva la danza. Las danzas clásicas sagradas las ejecutaban los encargados del culto como en el caso de las dionisiacas; son danzas armoniosas y suaves en oposición a las danzas guerreras que son más vehementes y agitadas. Los altares y santuarios de Apolo, Ares, Artemisa, Zeus o Poseidón se ven rodeados por estas danzas corales²³. Entre los misterios griegos destacan los celebrados en la ciudad de Eleusis a

15 kms. de Atenas y que tenían como objeto la iniciación de los neófitos. Todo giraba en torno al mito de Proserpina, la diosa consorte de Plutón. Cuando el templo habría sus puertas, las sacerdotisas ofrecían sus danzas rituales cuyo origen se remonta a la prehistoria. En los mismos misterios también se danzaba con motivo del nacimiento y vida de Dionysios (Baco), dios del vino. Los hombres vestidos de silenos y sátiros danzaban en rivalidad frenética con las bacantes. Otras danzas rituales fueron hechas en honor de Artemisa en Laconia²⁴.

3.1.6. EL DEPORTE EN ESPARTA²⁵. La educación espartana se caracterizó por su dureza y sentido militar, apreciaban el pensamiento exacto más que el juego deportivo y su objetivo fue formar héroes-soldados dispuestos a consagrarse a la patria. Subordinaron toda la educación y vida de un pueblo al móvil de la militarización y la guerra. Por ello, los ejercicios físicos se consideraban según Simónides como "*disciplina de hombres*". Durante siglos, para muchas naciones la educación espartana se consideró modélica, sobre todo en tiempos de penuria. La dirección educativa del Estado sobre la población se regulaba de la siguiente forma: el niño pertenecía al Estado

desde su nacimiento, una junta de ancianos decidía si el niño era lo bastante fuerte para ser educado, en caso contrario se destinaba a morir; hasta los siete años permanecían bajo la tutela materna, obligándolos a ir descalzos, a correr y a saltar con rapidez y ligereza; a partir de esta edad pasaban a formar parte de la juventud del Estado. La parte más importante de la educación física era el pedestrismo, lanzamientos de disco y jabalina, esgrima, lucha, pugilato, esgrima con bastones, diversos juegos de pelota, gimnasia (en el entrenamiento predominaban los ejercicios de resistencia), gimnasia rítmica (desde los cinco años), danzas (con movimientos sacados de la lucha y de carácter militar). Los ejercicios eran acompañados con música de flauta y lira. Este entrenamiento se desarrollaba junto a una vida cotidiana parca y dura, dormían sobre paja, recibían una comida escasa, celebraban flagelaciones públicas ante el altar de Artemis Orthia; con todo ello se intentaba acostumarlos al ayuno y a la resistencia del dolor físico. Todas estas prácticas eran obligatorias hasta los treinta años, aunque posteriormente eran estimulados a ejercitarse en los gimnasios. Esta preparación tan a fondo produjo como resultados que durante los dos primeros siglos, fueran casi siempre los vencedores en las olimpiadas. Carl Diem mantiene que el espíritu de Esparta ha desaparecido, mientras que el de



75. Lanzador de disco

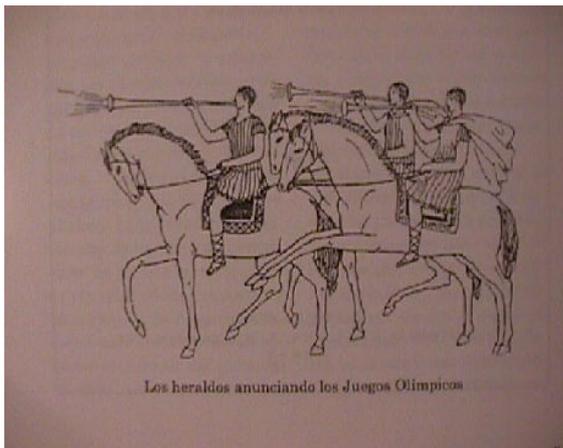
Atenas ha tenido una poderosa influencia; en este sentido podemos señalar ciertas discrepancias, ya que la idea espartana de educación se ha intentado repetir varias veces en la historia a través de los movimientos paramilitares y de la política militar de los estados, manifestado de forma muy clara a mediados del siglo XX, con el desarrollo de los movimientos fascistas, donde el deporte fue concebido como un elemento de educación manipulado con un fin bélico.

3.1.7. LOS JUEGOS OLIMPICOS. Como antecedentes que nos señalan la afición ancestral de los griegos al deporte, podemos destacar la obra literaria más antigua griega, "*La Ilíada*" de Homero, donde además de poner de manifiesto el espíritu agonístico, narra con todo detalle en el libro 23, los juegos que Aquiles organizó con motivo de las honras fúnebres de su amigo Patroclo; las competiciones que organizó Aquiles, constaban de carreras de carros, carrera a pie, boxeo, lucha y levantamiento de peso. Los premios que se dan no solo son simbólicos,



76. Carrera de cuádrigas

sino que constan de objetos valiosos: calderas y trípodes de bronce, caballos y bellas mujeres cautivas. Aunque la *Ilíada* de Homero se sitúa en unos 500 años de la primera Olimpiada, el poema fue compuesto hacia el siglo VII a.C. y refleja la sociedad griega contemporánea en el tiempo que nacieron los Juegos Olímpicos. Todas las fuentes coinciden en datar la celebración de la primera olimpiada en el 776 a.C. en Olimpia, antiguo santuario dedicado a Zeus, situado en el Noroeste del Peloponeso a orillas del río Alfeo a unos 80 kms. de Esparta y a 320 kms. de Atenas. La estrecha relación entre el culto a los dioses y la celebración de festivales que incluían competiciones deportivas, musicales o literarias, era una manifestación cultural arraigada desde las más primitivas tradiciones religiosas de los griegos. Con el tiempo, los juegos y festivales organizados en Olimpia, Delfos, Corinto y Nemea se hicieron más populares que el resto, de tal forma, que a mediados del siglo VI a.C. estos juegos tomaron el carácter de panhelénicos; de entre ellos destacaron los Juegos Olímpicos de Olimpia convirtiéndose en una referencia obligada en el calendario griego²⁶. Aunque en un principio el único edificio existente fue el templo de Zeus, poco a poco Olimpia se fue poblando de instalaciones religiosas y deportivas, y ya en el siglo VI a.C. tenía su configuración definitiva, convirtiéndose en una especie de museo al aire libre donde dejaron su huella a lo largo del tiempo los más grandes arquitectos y escultores griegos. La obra más famosa de todas fue la estatua de Zeus Olímpico, obra de Fidias, considerada en la antigüedad como una de las "*siete maravillas del mundo*". Entre las instalaciones deportivas más importantes están el estadio y el hipódromo. El estadio que aún se conserva tiene una larga pista de 192.27 mts. y 28.50 mts. de anchura, de forma rectangular. Pausanias que visitó Olimpia en el siglo II d.C. ha sido el que nos ha descrito con más detalle el recinto olímpico. Así del hipódromo, que no queda nada, conocemos su descripción gracias a este autor. El conjunto de Olimpia formaba un bello escenario donde se integraban los edificios e instalaciones dentro del paisaje natural. Además, Olimpia se completaba a nivel deportivo con la palestra y el gimnasio



77. Los heraldos anunciando los JJOO

construidos en el siglo III a.C. y destinados a los entrenamientos de los atletas. La palestra era un edificio cuadrado de 66,75 mts. de lado, que formaba un gran patio interior rodeado de pórticos y con salas para el masaje y el ejercicio. El gimnasio era un gran espacio de 200 mts. de longitud con un pórtico columnado en el centro, donde los atletas entrenaban a cubierto, corriendo un estadio de ida y vuelta²⁷. El calendario olímpico se fue completando en los primeros siglos, y ya en la 77 Olimpiada (472 a.C.), se había fijado para siempre en cinco días. La primera prueba que se disputó fue la carrera en el estadio; en el 724 se añadió el dóliko o carrera de armas; el pentatlón y la lucha en el 708; en el 688 el boxeo y en el 648 el pancracio. En cuanto a las pruebas ecuestres, la primera habría sido la de cuádrigas en el 680 y la de caballos montados en el 648; las bigas o carros tirados por dos caballos se introdujeron en el 408

a.C. El primer día se dedicaba por la mañana a las ceremonias religiosas y desfiles, y por la tarde se celebraban competiciones de jóvenes (carreras, lucha, boxeo y pancracio). El segundo día se dedicaba a las cuádrigas y a continuación se celebraban las carreras de caballos de monta. Por la tarde se iniciaba el pentatlón con sus pruebas de lanzamiento de disco, jabalina y salto de longitud; las otras dos, la carrera del estadio y la lucha tenían lugar el cuarto día. El tercer día estaba reservado a actos religiosos. Se sacrificaban 100 bueyes ofrecidos por la organización de los Juegos, de los que parte se consagraba a Zeus y el resto era consumido en un banquete al anochecer. El cuarto día se celebraban las pruebas atléticas, llevándose a cabo las carreras por la mañana y por la tarde la lucha, el boxeo y el pancracio. Por último, el quinto día se dedicaba a la proclamación de los vencedores. En la clausura se ofrecía de nuevo un banquete, aunque en este caso sólo a los vencedores y a los embajadores de las ciudades²⁸.

PROGRAMA DEPORTIVO DE OLIMPIA

- *La carrera del estadio*
- *El diaulo o doble estadio*
- *El dóliko o carrera de fondo*
- *La carrera hoplítica o con armas*
- *El salto de longitud*
- *El lanzamiento de disco*
- *El lanzamiento de jabalina*
- *La lucha*
- *El boxeo*
- *El pancracio*
- *El pentatlón (disco, jabalina, longitud, carrera de estadio y lucha)*
- *Carreras de cuádrigas (4 caballos)*
- *Carreras de vigas (dos caballos)*
- *Monta de caballos*
- *Carros tirados por mulos*

Los juegos celebrados en Delfos eran los más populares después de los Olímpicos. Se celebraban también cada cuatro años y estaban dedicados a Apolo (Juegos Píticos). En un principio eran sólo musicales y fue a partir del siglo VI a.C. cuando se introdujeron las pruebas atléticas e hípicas, similares a los de Olimpia. Los juegos Istmicos que se celebraban cerca de Corinto en un santuario dedicado a Poseidón; los juegos se celebraban a finales de abril cada dos años y durante la época romana se introdujeron las competiciones femeninas. Los juegos Nemeos en honor a Zeus Nemeo eran bianuales y se celebraban en julio-agosto. Había como en los juegos Istmicos, competiciones femeninas durante la época romana. En el siglo I a.C. se inicia el declive general que acompaña a toda la cultura griega; en este periodo se dará la última fase de la grandeza de las olimpiadas, pero ya su sentido anterior había desaparecido. El sentido ritual se ha convertido en una simple parodia y la idea de los

juegos al servicio de los dioses y la patria no tiene ya ningún sentido. Con la crisis del Imperio Romano a partir del siglo III, los Juegos Olímpicos entran definitivamente en decadencia, cuando se permitió el saqueo de sus templos, después de la declaración del cristianismo como religión oficial por Constantino el Grande en el 343, aunque los juegos y sus fiestas no fueron prohibidos ya que se mantuvieron hasta el siglo V, fecha en que las invasiones bárbaras provocan un ambiente que no les permitió subsistir²⁹.

3.2. CONCLUSIONES

3.2.1. SECULARIZACIÓN. El deporte concebido bajo un prisma filosófico, como elemento educativo para la formación del espíritu, se considera imprescindible para



78. Fricción con aceites sagrados

conseguir valor físico, espiritual, moral e intelectual, por lo tanto esencial en el entorno del hombre en cuanto que éste es una unidad de cuerpo y alma. Por la competición deportiva, el individuo amplía su capacidad creativa al tiempo que consigue un mayor estado de bienestar. Estos aspectos esenciales en el deporte griego tienen un sentido humanístico totalitario. Resultará un hecho racionalizado, programado, ordenado y estudiado, divulgado en cuanto a su fin y formas por filósofos, médicos y otros especialistas (Platón, Aristóteles, Hipócrates, Galeno, etc.). Sin embargo, el ritualismo sigue presente en todas sus manifestaciones deportivas y es palpable en las danzas que aluden a mitos, como el del rapto de la novia, o las relacionadas con la naturaleza o en el caso de otras competiciones que se dedicaban a los dioses o a ritos funerarios (concretamente la mayoría de los juegos se organizaban en honor de un dios). Si bien estos

rasgos no conllevan primitivismo, sí aparecen ritualismos que reflejan ideologías, necesidades, sensaciones y emociones humanas que pueden ser interpretadas como partes del sentido religioso de la vida, desligadas de cualquier tiempo histórico.

3.2.2. BUROCRACIA. Esta se hace palpable desde las esferas básicas hasta otras esferas superiores. Así el papel del asociacionismo y de los clubes, su propia organización y dinámica interna (presidente, secretario, tesorero, socios de honor, etc.), o la planificación deportiva regentada por funcionarios directivos, monitores especialistas y auxiliares. En esta planificación vemos como con la figura del gimnasiarca (comisario del deporte o ministro de educación pública), la burocratización deportiva forma parte de la propia burocratización del Estado, respondiendo así al propio sentido que los griegos le daban al deporte, que no era otro que el educativo y formativo (siendo uno de los deberes que conlleva el ser ciudadano griego), a través de una serie de programas dirigidos a los distintos grupos de edad o sexo, donde se tenían en cuenta todos los aspectos derivados de esta idea: cuidados físicos alternativos, baños

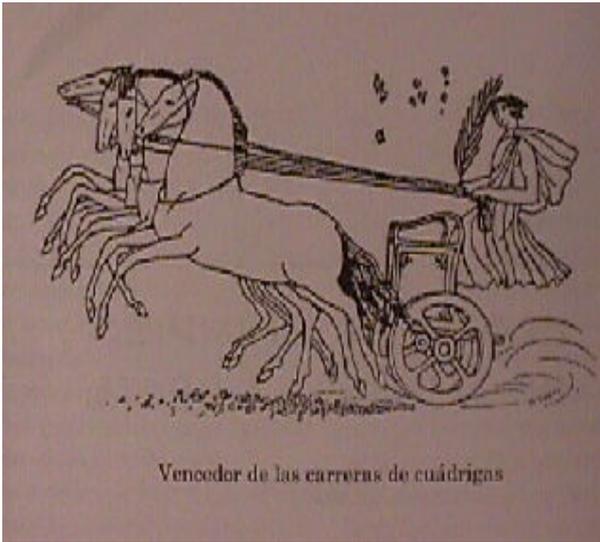
y masajes, dietética o toda una teoría sobre el entrenamiento. Todas estas manifestaciones ponen también en evidencia el elevado grado de burocratización que tenía el deporte griego. También se puede comprobar el grado de burocratización, en la creación y mantenimiento de las instalaciones; así los estados de cuentas de las competiciones o los gastos sobre el acondicionamiento de las pistas deportivas, la planificación arquitectónica de las distintas instalaciones y ciudades. Aunque no había leyes que lo normalicen, si había ideas que apostaban por este sistema y como ejemplo podemos citar a Platón con su propuesta de planificación de las instalaciones deportivas de la polis. En los juegos deportivos, desde los Olímpicos hasta otros de menor importancia, se aprecia también un alto grado de burocratización en todo su desarrollo. Era el estado con todo su personal el encargado de organizar, coordinar y desarrollar todas las actividades deportivas. Se dan normas sobre quienes pueden participar e incluso se proclama la paz mientras dura la competición.

3.2.3. IDENTIDAD SOCIAL.- Que las organizaciones deportivas se han hecho extrafamiliares es un hecho evidente en la cultura griega y queda puesto de manifiesto en el grado burocrático y engranaje político analizado. Esta estructura convive con el marco de amigos, conocidos, interesados en unos fines concretos que utilizarán el asociacionismo deportivo y cuyo punto de encuentro será siempre el gimnasio, lugar de entrenamiento y de relación social. Las ligas panhelénicas, que agrupan a las distintas ciudades en torno a las competiciones, sirvieron para crear una concienciación de la nacionalidad griega, en una sociedad donde la unidad política no existía pero que se ve apoyada por los hechos que concurren cada vez que se produce la convocatoria de los juegos (paz internacional con el cese de la guerra y punto de encuentro social, ya que a las olimpiadas acuden políticos de las diferentes polis, comerciantes, artesanos y el clima de distensión propiciaba la creación de relaciones sociales entre los diferentes grupos participantes. A ello ayudará, dando prueba de la expansión de las formas griegas, la sociedad colonial. De hecho se convertirá en la época de la dominación romana en un elemento de gran atracción sobre las áreas mediterráneas del Imperio, produciéndose sobre ellos lo que hoy podríamos llamar "*colonialismo Olímpico*".

3.2.4. ALEJAMIENTO SOCIAL. El número de esferas de distanciamiento han quedado puestas de manifiesto en el análisis del anterior parámetro. Al ampliarse el número de esferas, lo hacen también las posibilidades de competición; sin embargo, en el caso de Grecia y con respecto a la competición, hay que marcar el carácter intrínseco de ésta en la concepción de la vida griega; para ellos, lo agonístico es un principio vital que desata el afán creativo. Por tanto, que existan más o menos esferas de distanciamiento social hará aumentar las posibilidades de competición, entendiendo por competición el enfrentamiento contra otro y no en el más amplio sentido griego, donde "*el agonismo*" es la lucha o superación de uno mismo. Está claro que las mayores posibilidades de competición en el sentido de lucha contra otros, la encontramos en los Juegos Olímpicos, donde el deporte se encuentra a nivel inter-estatal. Pero no era ese el espíritu que primaba en la cultura griega y como muestra, algunas de las palabras ya citadas de Luciano (siglo II d.C.) "*lo mejor que un hombre puede pedir a los dioses lo simboliza esta corona y resulta como fruto de la competición en común a la que sirven*

los ejercicios y las penalidades"³⁰. También lo muestran las críticas de Platón y Galeno donde se condenan a los atletas sólo interesados por su victoria. Con la dominación romana, este espíritu e interpretación de la competición se pierde y se impone en el sentido que hoy la conocemos³¹.

3.2.5. ESPECIALIZACIÓN. También ha quedado puesto de manifiesto en el extracto de la burocratización cómo el deporte está estructurado por un gran número de especialistas: es el deporte educativo, planificado, dirigido por técnicos, especialistas,



Vencedor de las carreras de cuádrigas

79. Vencedor de las carreras de cuádrigas

monitores y médicos. Pero también la especialidad se refleja en los programas, distinguiéndose perfectamente los dirigidos a los niños, a los adolescentes, hombres, mujeres y ancianos. Otro aspecto en el que se refleja la especialización es el incremento de las actividades deportivas y en su práctica selectiva por atletas especialistas, si bien como ya hemos dicho, el mencionado deporte profesional en el sentido que le damos actualmente no existía. Ante todo para los griegos el deporte era un medio formativo y lo tomaban como un deber de todos los ciudadanos. Cuando el deporte se apartaba de esta idea, aparecían las críticas como hemos visto

con Platón *"el hombre que de la rica diversidad de la vida solo conoce el deporte, se convierte en tan exclusivo que pierde toda conexión con la vida"*³². Estas críticas se referían en la mayoría de los casos al pugilato. Por supuesto que bajo la dominación romana, esta idea como otras tantas se pierden y se impone la idea del deportista profesional y los grandes espectáculos de masas, hechos palpables en las olimpiadas celebradas en ese periodo.

3.2.6. EQUIPO. El atuendo deportivo que utilizaban para la práctica deportiva no era muy distinto al de épocas anteriores. Era una cuestión técnica, alejada de un pueblo humanista con unos intereses más ideológicos y espirituales. Llevaban los hombres un chitón que dejaba un pecho al descubierto y se sujetaba con un cinturón por encima del talle; en las mujeres, una túnica corta cogida a la cintura o una camisa con cinturón, falda corta y sandalias. Durante los Juegos Olímpicos, los participantes lo hacían desnudos así como en algunos entrenamientos, como en el de lucha. *"desvestidos comenzamos a luchar, untados con grasas hasta quedar relucientes (Luciano en su Lexiphanes)*³³. El equipo en cuanto a instrumental deportivo sí que varió con respecto a otras épocas anteriores, completándose con la incorporación de nuevos elementos y el perfeccionamiento de instrumentos anteriores. Podemos citar como novedoso el disco como elemento de lanzamiento, las halteras utilizadas en los saltos de longitud, perfeccionamiento de la jabalina a través de sus lazos de atadura, correas de cuero para

proteger las manos, pies y cabeza para el boxeo, llegándose a forrar incluso los puños (como lo demuestran las caricaturas de boxeadores en figurillas de arcilla), cascos para los boxeadores, mejora y perfeccionamiento de los carros de carrera, varios tipos de pelota, incluyendo las de aire, provistas de un tubo para hincharlas.

3.2.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO. A los griegos los podemos clasificar como ecologistas en el más amplio sentido de la palabra, tal como la entendemos actualmente. Este ecologismo se advierte en el deporte pero no es exclusivo de él. Buscaban en todas sus creaciones una dimensión humana, una integración en la naturaleza que el mundo del deporte se hace palpable en los lugares elegidos para las instalaciones, siempre en espacios naturales elegidos por sus condiciones que debían completar el fin formativo del deporte: árboles, agua, bellas perspectivas con las que crear un espacio de paz y sosiego. Se les ha señalado como los primeros en planificar parques para uso recreativo, de acuerdo con la idea moderna de este tipo de espacios. Las instalaciones además, se adaptaban a las formas y relieve del terreno, procurando siempre no alterar ni cambiar sus formas.

3.2.8. CUANTIFICACIÓN. Existe bibliografía abundante y registros sobre hechos y marcas de las competiciones griegas, así como otras informaciones recogidas desde una literatura no específica pero en las que se alude al tema. Los escritores clásicos que recogen información sobre el deporte son muchos, pero los más destacados podrían ser los siguientes: Platón, Aristóteles, Epíteto, Eurípides (entre los filósofos y pensadores) y Galeno e Hipócrates (entre los médicos), y entre la literatura podemos citar a Luciano, Píndaro, Pausanias y Heródoto, aunque este último era romano. En relación a los Juegos Olímpicos, existen datos y registros de las listas de vencedores desde el siglo VII a.C. También se conservan registros técnicos sobre funcionamiento y mantenimiento de las instalaciones. Otros posibles registros serían todos los artísticos: esculturas y cerámicas son excelentes reflejos de la mentalidad griega y del papel predominante del deporte en la vida cotidiana de los antiguos griegos (el Discóbolo de Mirón, el lanzador de jabalina de Policleto, estatua de luchador de pancracio de Lisipo 460 a.C.) podemos citar las ánforas del estilo de pintura roja y negra donde aparecen corredores, lanzadores, paidotribos, relieves de cuádrigas, relieves de lucha (950 a.C.)

3.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PLENAS: ROMA³⁴

Resumen histórico (509 a.C.- 476 de.C.)

Fundadores de Roma: los etruscos

- Llegada a Italia: siglo IX a.C. (norte y sur de Italia)
- Fundación de Roma: en el siglo VIII a.C.
- Cultura diversificada: organización social, religión, construcciones públicas
- Monarquía aristocrática
- Fin de la monarquía: 509 a.C.

Etapas de la historia de Roma

- República (509-27 a.C.) conquista de Italia. Predominio mediterráneo (Guerras púnicas. Senado, comitia curiata, Centuriata y tributa)
- Imperio (27 a.C.- 476 d.C.). Octavio Augusto, primer emperador (27 a.C.).
- Siglo I: expansión territorial
- Siglo II: integración provincias, administración central, grandes construcciones.
- Siglo III-IV: crisis militares. Diocleciano, Constantino, Teodosio. División del Imperio (Oriente y Occidente)
- Poder imperial, centralización, consejo imperial, ejército.

Sociedad romana

- Patricios: descendientes de los primitivos pobladores de la ciudad formada por la unión de latinos, sabinos y etruscos. Clase privilegiada, ocupan los altos cargos.
- Plebeyos: ciudadanos libres, clientes, colonos que provenían de la primitiva población conquistada.
- Esclavos: sin derechos, fuerza barata de trabajo. Adquieren la libertad lentamente a partir del siglo II d.C.

<p>Economía</p> <ul style="list-style-type: none"> - Agricultura, ganadería: técnicas tradicionales (arado, barbecho) - Industria: especializada (metales, cerámica, textil) - Comercio: exportación, calzadas marítimo (flota, puertos) - Finanzas: moneda, impuestos, Intercambio avanzado. 	<p>Cultura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tradiciones antiguas: austeridad, frugalidad - Religión: dioses públicos, familiares adivinación, cultos oficiales - Romanización: ejército, calzadas - Provincias: imperiales y senatoriales - Lengua latina: literatura - Derecho, medicina, técnica - Arte 	<p>Cristianismo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nueva religión fundada por el judío Jesús de Nazaret (siglo I d.C.). Implantación urbana: iglesias - Un sólo Dios - Anexión de Judea a Roma - Persecuciones, catacumbas - Edicto de Milán (siglo IV, religión oficial)
--	---	---

3.3.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ANTIGUA ROMA³⁵. Las fuentes directas para el estudio del deporte romano son escasas ya que se carecen de descripciones completas y críticas de contemporáneos sobre la vida deportiva romana, por lo que hay que acudir a fuentes indirectas como son las observaciones casuales, oradores, poetas o historiadores de la época imperial, así como vestigios arqueológicos en los restos de las instalaciones deportivas u otros vestigios artísticos dentro del campo de la escultura, pintura y cerámica. Este hecho es totalmente diferente a lo que hemos visto en el estudio del deporte griego, donde las descripciones y divagaciones sobre el deporte y su forma de concebirlo son amplias. Esta forma de tratar al deporte no hace sino poner de manifiesto las diferencias existentes en la forma de entenderlo entre una cultura y la otra. Si en Grecia el deporte es considerado como algo vital, un deber del ciudadano, esencial en la formación del hombre, una actividad agonística en sí misma para la propia superación de creación humana, en Roma el deporte se aleja de este sentido humanista acercándose a otro diametralmente opuesto.

En Roma, el deporte será un elemento entendido, sobre todo, como una diversión social, concibiéndolo como espectáculo público por y para el Estado. Será un elemento que se utiliza para manipular a las masas y donde la competición entendida como triunfo externo y la especialización materialista del deporte se imponen. Frente al atleta griego, hombre libre que busca la perfección moral, el deportista romano es mayoritariamente mercenario, esclavo o reo de muerte; frente a la regulación deportiva griega nos encontramos con una Roma donde no hay ningún afán por respetar las normas; frente al fundamento del deporte griego, el atletismo puro, el fundamento del deporte romano será la equitación en el circo y los combates de gladiadores en el anfiteatro. Este sentido manipulador, competitivo, especulativo y especialista del deporte se ve incrementado conforme avanza la propia historia del imperio, llegando a degenerar en espectáculos y formas de diversión carentes de todo sentido ético y que no hace sino reflejar el nivel moral de la sociedad romana, de un imperio en transición de creencias ideológicas, latentes entre el paganismo y el cristianismo, donde se viven momentos de vacío ideológico que serán fácilmente visibles en esos aberrantes movimientos de masas y diversiones en los que se han convertido las formas deportivas. El deporte romano no hará sino reflejar la concepción general de la cultura romana, utilitaria y pragmática. Aunque ha bebido de las fuentes griegas, ha forjado sus propias formas que sólo son externamente similares a las griegas, y son éstas las que se transmiten a occidente conformando las bases o principios de nuestra cultura. El deporte romano se fue imponiendo, sobre todo, en el ámbito cultural mediterráneo y se impuso al griego una vez que este es asimilado por Roma, quedando así reflejado en el profesionalismo alcanzado durante la última etapa olímpica. La expansión de las formas deportivas romanas por el mediterráneo fue entendida por muchos emperadores como un medio para conseguir la pacificación y la romanización de éste. Siguiendo a Suetonio en su biografía, donde recogía todo lo que tenía relación con los juegos y espectáculos, y en sus tres libros sobre los juegos "*La ludicra historia*", textos que recogen un catálogo sobre los espectáculos y juegos públicos entre los romanos, el origen de los juegos romanos estarían en los Ludi, pueblo procedente de Asia que se asienta en la región de Etruria y donde establecen los espectáculos con motivos religiosos. Con los etruscos no solamente llegó a Roma el alfabeto y el arte de la

escritura sino también sus templos y las representaciones antropomórficas de los dioses que a su vez ellos habían recibido de los griegos. Eran etruscas las corporaciones de artesanos que trabajaban el metal, el cuero, la lana y las industrias del vestido. Para nuestro estudio es interesante resaltar que eran etruscas las asociaciones que se ocupaban del ocio, como flautistas, danzarines o histriones. También fue un invento etrusco los juegos gladiadores de origen religioso en sus orígenes (509 a.C., expulsión del último rey etrusco e inicio de la República).

3.3.2. PROGRAMA. El deporte griego, solo en su forma externa, se introduce en el ámbito romano hacia el 186 a.C. A partir de esa fecha comienza el entrenamiento sistemático, se difunden todas las ramas del atletismo, entrenamientos controlados y dietas alimenticias apropiadas para el ejercicio y también de origen griego; pero pese a ello hubo bastantes reticencias y así mientras se admiraban a los atletas helénicos, se criticaba el hábito de practicar el deporte completamente desnudos ante el público. Los romanos no carecían totalmente de preparación cuando el deporte griego se introdujo y esto se evidencia en los siguientes hechos: los soldados tenían un programa de



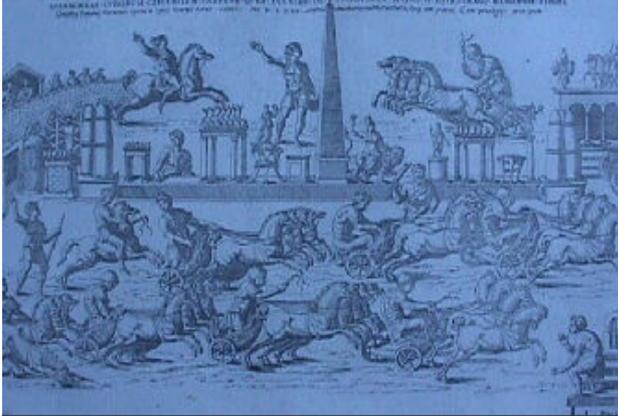
80. Llegada victoriosa de una cuádriga

preparación adaptado a las necesidades militares, programa utilitario por el que el soldado se debía habituar a la fatiga, al hambre y a la sed, incluía marchas de larga duración con equipo completo, natación para poder vadear los ríos y manejos de armas; el remo que también fue utilizado con un carácter utilitario, derivó hacia las gigantescas naumaquias (competiciones navales, organizadas en el anfiteatro, debidamente preparado para este espectáculo). Publio Rutilo Rufo (105 a.C.) introdujo un reglamento para la instrucción de la esgrima,

utilizándose un poste de madera para su práctica. La caballería era practicada en su iniciación con un caballo de madera con el fin de adquirir elasticidad, para posteriormente alcanzar el perfeccionamiento sobre un caballo real. La carrera también fue bastante valorada por el utilitarismo romano e incluso antes de la influencia griega hay constancia de su práctica y popularidad. Se dio preferencia a los ejercicios ligeros con el fin de formar gimnastas elásticos y flexibles, como por ejemplo: el pedestrismo, saltos de altura, longitud y ejercicios de brincos rítmicos³⁶.

3.3.3. ESPECIALISTAS. Los deportistas romanos ejercían en calidad de deportistas profesionales y gozaron durante el imperio de cierto respeto como queda reflejado en el trato de favor recibido frente a artistas profesionales y gladiadores; entre sus privilegios estaba el estar exentos de impuestos o el poder ser nombrados para ocupar con carácter vitalicio el cargo de xistarca, privilegios que serían ampliados por Augusto; otras muestras del trato recibido fueron las recepciones imperiales que se les ofrecían a las columnas de honor dedicadas o el hecho que tras retirarse podían ganarse la vida como

monitores en las instalaciones deportivas. Por todo ello llegó a concebirse como una cuestión de honor entre los jóvenes de las clases acomodadas. En relación con el auge



81. Carrera de cuádrigas en el circo

de las competiciones, fueron congregándose en Roma deportistas procedentes de todo el imperio³⁷. Pese a todo ello debía estar muy extendido el desprecio hacia los atletas y palabras como las de Séneca o Plinio lo ejemplifican. Séneca los llama gente estúpida cuya vida oscila entre el beber y el sudar, que ceban su cuerpo, descuidan y abandonan su espíritu y cuyo arte es una mezcla de aceite y suciedad. Plinio comparaba su voracidad con la del ganado. Sin embargo, estas ideas no estaban

generalizadas en el ámbito cultural romano donde, aunque en crisis, pervivía la tradición deportiva griega³⁸.

3.3.4. ESTRUCTURA.- Los atletas se agruparon en una especie de federación o corporaciones, con su propio campo de entrenamiento y bajo el patronato del emperador; en su seno se distribuyen funcionarios sacerdotes y presidentes. En el siglo II destaca la sociedad atlética de los vencedores coronados de los juegos sagrados, adoradores de Hércules. La educación deportiva de la juventud romana puede

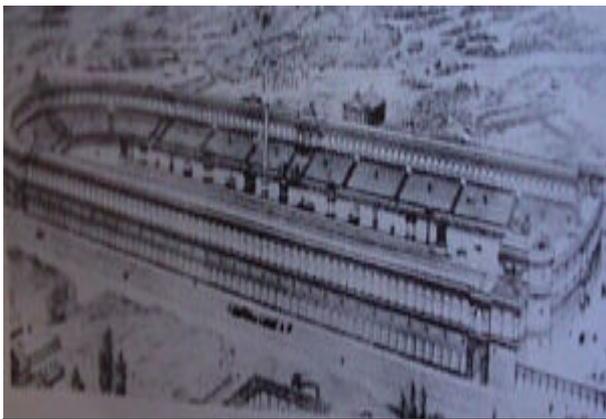


82. Termas de Herculano

considerarse que se inicia con Augusto, por su intento de crear un movimiento deportivo juvenil fundando "*collegia invenum*", que actúan como juventudes del Estado; sus jefes eran elegidos entre los miembros de la familia imperial. Este tipo de asociaciones se dan también en provincias; así en Pompeya se han encontrado restos de un local social "*Schola iuvenum pompeiani*" adornado con el escudo del club. Existían además escuelas de gladiadores en Roma y en otras ciudades del Imperio. Poseían su propia organización, distinguiéndose un administrador para la dirección de los gladiadores de la casa imperial. Domiciano reconstruyó las cuatro escuelas imperiales, que son la grande, la de los gatos, la de los lacios y la de los bestiarios.

Entre las escuelas de gladiadores fuera de Roma destacan las de Capua, la de Alejandría, la de Pérgamo y la de Prevestre³⁹.

3.3.5. INSTALACIONES. Las instalaciones deportivas eran públicas. Parte se arrendaban a empresas privadas y el resto eran instalaciones de uso público, que contaban con unos precios de entrada asequibles a la mayoría de la población, y en el caso del circo y el anfiteatro solían ser gratuitas. Las instalaciones eran las siguientes: las termas, el circo, el anfiteatro, el estadio, el gimnasio y los campos deportivos particulares. En las termas, aunque su principal servicio era el de los baños públicos, también encontramos una gran variedad de actividades combinando el baño con los ejercicios físicos, los juegos de pelota, otras actividades, culturales y de relación social, así como por puro placer y descanso. La necesidad de dotar de abundante agua a las termas (en Roma durante la época de mayor auge de estas instalaciones, llegó haber más de 800 termas), hizo que se construyeran once grandes acueductos que traían el agua necesaria para ellas, sobre todo durante el tiempo que el baño se convirtió en una costumbre cotidiana para la mayoría de los romanos. Las primeras termas las construyó Agripa en el 12 a.C. aunque, sin embargo, fueron las de Trajano, construidas en el 110 d.C. las que marcaron las directrices arquitectónicas que luego siguieron todas las demás. Tenían una parte central donde se encontraban los baños, siempre orientados



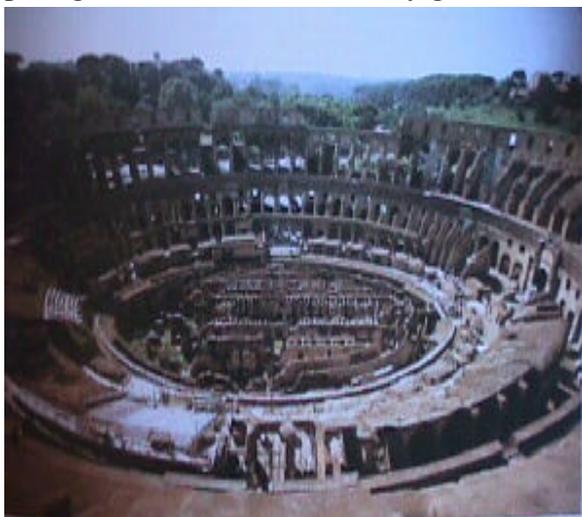
83. Circo de Nerón en Roma

hacia el sur para aprovechar al máximo los rayos solares. A su alrededor aparecían grandes espacios deportivos y jardines para pasear y practicar ejercicios físicos y juegos de pelota. Así las termas más grandes que se construyeron, las de Caracalla y Diocleciano siguieron este modelo de distribución⁴⁰. Tenían tres tipos de baños: el frigidarium o baño frío, el tepidarium o baño templado y el caldarium o baño con agua caliente. El laconicum era el baño de vapor y el sudatoria eran salas para sudar con aguas para fines terapéuticos. Los espacios deportivos se encontraban en

la palestra que estaba construida a cielo abierto rodeado de pórticos, donde se practicaban ejercicios físicos, teniendo salas anexas como los oleatoria, que se utilizaban para echarse aceite; la distractoria, donde se tumbaban para ser limpiados de aceite y recibían masajes. También solía haber una sala para jugar a la pelota y el edificio principal además, albergaba aulas, bibliotecas, salones de conversación, santuarios y vestuarios⁴¹. Las termas fueron una creación original romana tanto por su arquitectura como por la función cultural que cumplieron, subsistiendo la afición por el baño posteriormente en la cultura árabe y también en la turca. El circo era una instalación destinada a las carreras de caballos, pero servía también para celebrar marchas triunfales, procesiones religiosas y asambleas populares. Su forma es oval y en ella podemos distinguir la pista de carrera y las gradas; la pista de carrera o arena estaba dividida por un muro poco elevado o spina que con el tiempo se fue llenando de estatuas, obeliscos, fuentes, etc.; los carros salían de las cárceles, que eran recintos cerrados que se abrían en el momento de la salida. En época del imperio llegó haber

hasta cinco circos en la ciudad; los más conocidos fueron el circo Máximo que se encontraba en el lugar donde actualmente se encuentra un parque público y el construido por Calígula, en la actual plaza del Vaticano; aunque se extienden a lo largo de todo el imperio, son pocas las instalaciones documentadas con exactitud fuera de Roma, si exceptuamos las de Ostia⁴².

El anfiteatro era una instalación deportiva donde se desarrollan las luchas gladiatorias, de forma elíptica formada por la unión de dos teatros, con el fondo cubierto de arena y gradas elevadas para los espectadores. Las gradas estaban separadas de la arena por un muro llamado podium y limitadas lateralmente por muros formando cuñas separadas entre si por los vomitorios o entradas y salidas al anfiteatro, todo ello se completaba con largas escaleras que facilitaban la circulación. Los espectadores estaban protegidos contra los animales y gladiadores mediante una balaustrada elevada con rejas



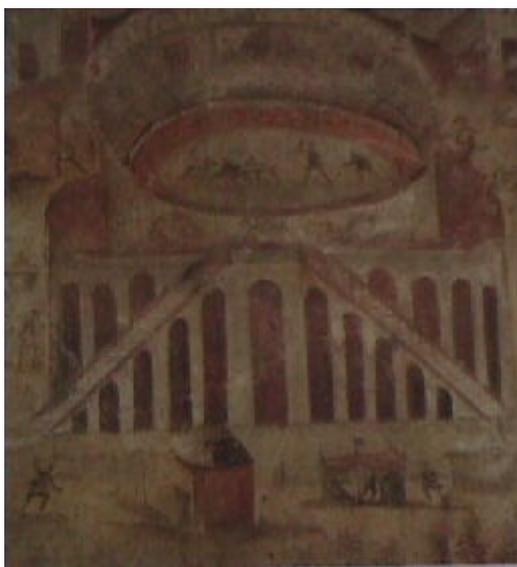
84. Coliseo de Roma

y un foso lleno de agua. Bajo la arena y en el interior del edificio existía un intrincado sistema de corredores y subterráneos para los combatientes, las bestias y también para las cámaras mortuorias, para depósitos y conductos de agua con lo que llenar el espacio interior en el caso de demostraciones y combates navales o para la natación. Existen documentados anfiteatros desde el 70 a.C. en muchas ciudades y campamentos del Imperio Romano. Cuanto más activa era la vida municipal, más frecuente fue su uso. Como ejemplos, podemos citar el Coliseo de Roma, el de Verona, el de Nimes o el de Itálica⁴³. El estadio era un lugar donde se celebraban las competiciones atléticas.

Era frecuentemente un espacio abierto con graderíos improvisados para los espectadores. Tuvo menos desarrollo que las instalaciones señaladas anteriormente debido al relegado papel de las actividades atléticas en Roma. En el campo de Marte existió un estadio documentado hasta la Edad Media, conocido con el nombre "*El campus de Agonis*", situado en la actual plaza Navona, construido por Domiciano y con capacidad para 15.000 espectadores. Los gimnasios, aparte de los que existían en las grandes instalaciones como en las termas. Había otros más sencillos promovidos por las asociaciones deportivas, que incluían en muchos casos piscina; como ejemplo, podemos citar el de Pompeya, conocido con el nombre de "*Schola iuventutis Pompeiani*". En las haciendas imperiales y en las villas de hacendados y funcionarios aparecen campos deportivos con la piscina y la palestra, asociadas a la vivienda. La construcción de estas instalaciones deportivas se interpreta como un deber honorífico de las clases acomodadas, así en algunas palestras aparecen nombres que perpetúan la memoria de su protector. Como ejemplos, tenemos en Sicilia los palacios imperiales que destacan por sus mosaicos en los que aparecen escenas deportivas⁴⁴. La decadencia del Imperio

Romano también se plasma en la de sus instalaciones deportivas. Ejemplos como el de Constantino el Grande, que declaró el cristianismo religión oficial ordenando o consintiendo el saqueo de los templos. Un decreto imperial del año 343 dice *"Aunque toda superstición debe eliminarse por completo, queremos que los templos situados fuera de los recintos amurallados no se destruyan ni estropeen; puesto que de alguno de ellos proceden los juegos y diversiones circenses o agonales, no procede destruir el origen de las antiguas fiestas y juegos del pueblo romano"*⁴⁵

3.3.6. JUEGOS, COMPETICIONES Y ESPECTÁCULOS. Los espectáculos se crearon originariamente para conmemorar las festividades de los dioses y de ello nos ha dejado constancia escrita Suetonio, proporcionando datos sobre los distintos nombres que los juegos iban recibiendo de acuerdo con la divinidad en cuyo honor se celebrasen. Sin embargo, en época republicana los espectáculos constituyen ya el principal medio para ganarse el favor del pueblo, y es también Suetoni, el que nos muestra cómo los espectáculos son una forma extraordinaria de propaganda política; además, por ellos el emperador tratará de probar el origen troyano de Roma y de la familia imperial. Con los juegos se defiende y se exalta el prestigio imperial, se propaga su propaganda, disposiciones y propuestas. También actúan como sustitutos de reuniones populares para aclamar o calumniar a personajes ilustres, pudiendo el pueblo formular sus súplicas o quejas, gozando de cierta libertad para dar rienda suelta a sus burlas, que podían ir

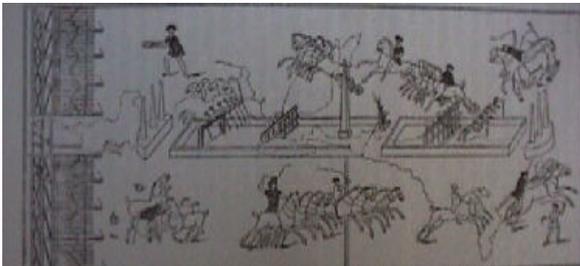


85. Escena de lucha en el anfiteatro

dirigidas incluso contra el propio emperador o hacia otros personajes públicos y notorios⁴⁶. Los espectáculos más importantes fueron: los ludes escénicos, los juegos circenses, los juegos gladiatorios, los juegos atléticos, los certamina, las competiciones navales y otros espectáculos ocasionales junto a conmemoraciones de origen antiguo y de carácter ritual, como fueron las Lupercas, las Consualías, las Apolinarieas, las Robigalías, las Cerealías y las Floralías. Históricamente podemos señalar su evolución desde el siglo I, cuando comienzan a menudear los festejos deportivos debido principalmente al creciente afán de sensacionalismo desatado en Roma. Fulvius Novilior, introdujo el deporte en una manera nueva al invitar a varios atletas griegos y Sila celebra su victoria sobre Grecia con grandes festejos, donde reúne a tantos

deportistas helénicos, voluntarios u obligados, que la 175 Olimpiada se quedó sin participantes. En la misma línea estuvieron los certámenes que organizó M. Amelius Scaurus en el 55 a.C. Será César quien inicie los festejos deportivos que después serán seguidos por los otros emperadores, creando los juegos triunfales en el campo de Marte, reorganiza el juego de la troia, las luchas tesálicas contra el toro e induce a los jóvenes de la nobleza para que participen en estas competiciones internacionales, dado que a ellas acuden atletas de todas partes. Augusto, será admirador de los festejos deportivos

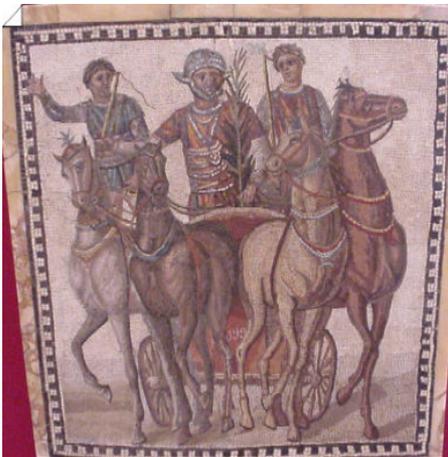
iniciados por César e hizo que esta clase de espectáculos se celebrasen y repitiesen con cierta frecuencia. Además de continuar las fiestas ya existentes y reglamentar su periodicidad, instituyó unas fiestas Iso-Olímpicas, en conmemoración de su victoria en



86. Carrera de cuádrigas en el circo

Actium. Estas fiestas se celebraban cada cuatro años en honor de Apolo. Su importancia fue tan grande que se unieron al ciclo de los cuatro juegos panhelénicos principales y además se observa como desde el principio de la época imperial, la costumbre griega de datar los acontecimientos respecto a las olimpiadas se sustituye por las referencias a las actalias, que como las

olimpiadas crean fiestas similares en otros lugares⁴⁷. Cuando Augusto asumió el poder, el calendario romano contenía sesenta y seis días de fiesta; a mediados del siglo IV había ciento setenta y seis; diez destinadas a competiciones atléticas, sesenta y cuatro al circo y ciento dos al teatro. Los espectáculos se multiplicaron como un arma en manos de los emperadores cuyo afán fue siempre superar a los que le precedieron; utilizando el carácter multitudinario de las fiestas para mostrarse al pueblo y ganárselo. Así con Calígula, las cuádrigas eran dirigidas por hombres con dignidad senatorial; Nerón reguló algunos espectáculos para evitar los accidentes mortales y fundó una fiesta cuadrienal llamada Neronia, cuyo programa incluía competiciones artísticas e hípicas y que fueron derogadas tras su muerte; Vespasiano dispuso que la entrada a las



87. Cuádriga romana

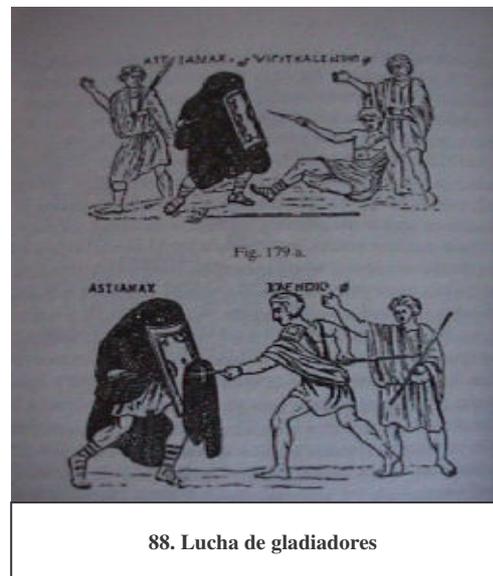
instalaciones deportivas fuese para todo el pueblo. De igual forma que aumentan el número de espectáculos, lo hace también el dinero invertido en 200.000 ases para fiestas de cuatro días; por ello el aumento constante de los gastos llevó a que los ediles hicieran desembolsos propios y pidiesen también ayudas, mostrando que se empleaban todo tipo de esfuerzos para mantener los juegos y a través de ellos la manipulación de todo el pueblo⁴⁸.

Ludens escénicos. Después de las carreras de carros y los combates de gladiadores, el teatro era la diversión preferida por los romanos. Realmente el teatro no dejaba de ser un juego donde se mezclaban la música, la danza y la expresión de las

situaciones mediante gestos y movimientos, de ahí el nombre de pantomimas y mimos. Los primeros actuaban con una máscara y los segundos a cara descubierta. Se tocaban todos los temas pero los preferidos del público fueron los eróticos o los de horror. Se ofrecían como parte de un festival e incluían representaciones teatrales; durante la república tuvieron gran difusión pero en el imperio declinan y ya no son el clásico drama pomposo y solemne, sino una pantomima donde la trama se entendía por el gesto y la danza y no por la palabra, formándose a partir de entonces la tradición del "*caricato*", en cuya compañía había también mujeres que contribuían sin recato a la

obscenidad de los espectáculos y que estaban equiparadas oficialmente a las prostitutas⁴⁹.

Juegos circenses. Las carreras de carros eran sin duda la manifestación deportiva más popular en Roma; en todas las festividades se celebraba alguna carrera y durante el imperio fueron tan numerosas que abarcaban prácticamente la mitad del año. Su origen se remonta a la época de Rómulo aunque recibe influencias de los etruscos en sus primeros momentos y de los griegos posteriormente. Las carreras de carros más frecuentes eran las tiradas por dos caballos, llamadas bigas, y las de cuatro caballos conocidas con el nombre de cuádrigas, aunque había carreras de hasta diez caballos. En las carreras de cuádrigas los caballos se enganchaban uno al lado del otro, colocando al mejor de todos a la izquierda del tronco y los dos del centro unidos por una yuga. Los carros usados eran pequeños, de dos ruedas y de poco peso; los que dirigían el carro eran los agitadores o aurigas e iban de pie con la cabeza y frente cubiertas por un gorro protector en forma de yermo, portaban fusta y cuchillo colocados en la cintura, que les permitía cortar las riendas y bridas en caso necesario. Con la mano izquierda sujetaban las riendas que terminaban atadas a la cintura y con la derecha llevaban el fuste o látigo. Cada carrera constaba de siete vueltas en torno a la pista elíptica, sucediéndose las mismas a lo largo de todo el día. En época de Augusto se celebraban doce carreras al día y un siglo después con los Flavios se llegaron a celebrar hasta cien carreras diarias. Todos los aurigas estaban organizados en facciones o equipos que se distinguían por el color de su túnica y su bandera. En los primeros momentos sólo hubo dos facciones, los rojos y blancos, pero Augusto añadió la de los azules y posteriormente Calígula la de los verdes. Cada facción representaba realmente una organización al



88. Lucha de gladiadores

estilo de las modernas cuadras de caballos, donde se agrupaban no solamente todo el personal técnico necesario para mantener en forma al equipo competidor, sino también a todos sus seguidores, desde el ciudadano de a pie hasta el propio emperador. La pasión que despertaban las carreras se incrementaba aún más con la costumbre de las apuestas, donde se movían enormes cantidades de dinero. Sin lugar a dudas los aurigas eran los deportistas más populares y los que conseguían mayores ganancias y prestigio, así que incluso era normal que se levantaran estatuas públicas donde se señalaban las victorias conseguidas (el español Diocles es un ejemplo de lo que decimos). En los primeros tiempos, los ciudadanos pudientes formaban parte activa en las carreras con sus tiros y sus esclavos que hacían de aurigas; el éxito de las carreras les proporcionaba grandes honores y así durante el imperio crece el interés de las clases altas por actuar de auriga, con lo cual los jóvenes aristócratas lo harán. Los caballos procedían de provincias y también de Italia (Sicilia, Hispania, Mauritania o Calabria). El espectáculo se desarrollaba a lo largo de todo el día sin que por ello decreciera el interés del

espectador, ligado siempre a las banderías y facciones rivales, así como a las apuestas que constantemente se jugaban en el transcurso de la carrera. Las multitudes se encaminaban hacia el circo al igual que hoy día van a los campos de fútbol, luciendo pañuelos de su equipo favorito; los propios emperadores tomaban partido abierto por alguno de los bandos; así Vitelio y Caracalla por los azules y Calígula y Nerón por los verdes. Hay constancia que a mediados del siglo VI en Constantinopla se levantaron pasiones fanáticas y desbordadas que provocaron tumultos e incidentes⁵⁰.

Juegos gladiatorios. Aunque parece ser que el origen de estos juegos fue etrusco, los romanos los adoptaron muy pronto. La palabra munera, que significa ofrenda, debía su nombre porque se celebraban con motivo de los funerales, distinguiéndose de las carreras de carros y de los juegos escénicos que sirvieron siempre para amenizar las fiestas; se piensa que se trataba de aplacar a los muertos mediante la ofrenda de la sangre inocente de los combatientes. Se realizaban en el anfiteatro y en ellos hay que distinguir la lucha entre gladiadores o "munera" y la lucha de gladiadores contra fieras o "venatores". En las luchas gladiatorias se combatía por parejas o en formaciones enteras, con diversas armas, siendo el resultado siempre sangriento. A veces también se llevaban a cabo exhibiciones de fieras o luchas entre ellas. Pronto perdieron su carácter



89. Equipo de protección de los gladiadores

religioso y a partir del siglo II a.C. desaparece ese vínculo y se secularizan pasando a ser un espectáculo sin más connotaciones que las de divertir al público. Augusto para dar mayor continuidad a los juegos gladiatorios y siguiendo el ejemplo de César, que había establecido que en las ciudades de provincias, los magistrados municipales ofrecieran un munus anual, estableció que los pretores de Roma debían pagar de su bolsillo dos muneras anuales de ciento parejas de gladiadores. A éstos, que eran los ordinarios, había que añadir los extraordinarios organizados por el

emperador. También durante la época de Augusto se construyó el primer anfiteatro de piedra aunque el graderío siguió siendo de madera. En el 64 d.C. fue destruido por un incendio, hecho que aprovechó Vespasiano para construir el Coliseo⁵¹. Los juegos gladiatorios estuvieron siempre sometidos a una reglamentación estricta, regulándose desde el número de espectáculos que se podían dar al año, hasta el número de parejas que podían combatir en cada uno de ellos. Dado su costo, eran muchos más escasos, comparados con las carreras o el teatro. Toda su normativa nos recuerda a nuestras actuales corridas de toros. El emperador entraba cuando el anfiteatro ya estaba lleno. A continuación desfilaban los gladiadores dando una vuelta a la arena y saludando al emperador; después se sorteaban las parejas y se revisaban las armas. A partir del siglo I se fue imponiendo hasta generalizarse en la época Flavia, la fórmula del "manus legitimum", por la que el espectáculo se dividía en tres partes diferentes: las venationes por la mañana, unas luchas menores alternando con ejecuciones capitales al mediodía y

los combates de gladiadores por la tarde⁵². Poco a poco el esplendor de los combates y la lucha sangrienta fue creciendo, llegando a desplegar un lujo fantástico para el que se cuenta con una gran cantidad de recursos humanos, animalísticos y materiales. Llegó un momento en que ni la emoción del combate, ni la sangre, ni el esplendor del aparato escénico bastaba para excitar a la plebe y por ello se buscaban métodos inusitados como los ocurridos con Nerón, donde en un sólo día combatieron moros de ambos sexos y de la misma edad; otros ejemplos fueron los espectáculos realizados con mujeres incluso de la alta sociedad, o que los animales presentados resultasen ser cada vez más exóticos⁵³. Los gladiadores eran criminales condenados, prisioneros de guerra, esclavos y hombres libres reclutados como voluntarios. En los bestiarios su procedencia era la misma e incluso podían ser gentes alquiladas. La pena que conduce a la condena gladiatoria solía ser el homicidio, pero se condenaba también por otros motivos menos graves, como por ejemplo cuando había escasez de gladiadores. La condena no implicaba necesariamente la pena de muerte, ya que el vencido podía ser indultado por la multitud a la señal del pulgar alzado y así el condenado se redimía y obtenía al cabo



90. Lucha entre un toro y un oso

de tres años el "espadía", símbolo de haber quedado exento de su deber de gladiador; transcurrido cinco años recibía el sombrero, símbolo de la emancipación completa; más esto dejaba de ocurrir por mandato imperial cuando escaseaban los condenados o eran necesarios los esclavos para trabajos pesados. En relación con los esclavos gladiadores, señalar que además formaban un cuerpo

de guardia o escolta de sus señores y que éstos tenían el derecho de cederlos, alquilarlos y venderlos para que luchasen⁵⁴. Los gladiadores eran formados en escuelas y en las más serias y rigurosas de Roma se ingresaba tras haber jurado una serie de principios que eran "*hacerse azotar, quemar, apuñalar*", "*morir con sonriente indiferencia en las luchas si no vencían*"; se seguía un entrenamiento sistemático dirigido por instructores: el oficio de gladiador ejercía cierta atracción en un sector de la población, ya que los más expertos conseguían grandes ganancias y fama e incluso llegaban a convertirse en héroes populares. Como ejemplos de luchas gladiatorias conocemos el espectáculo ofrecido por Augusto que duró ocho días y tomaron parte 10.200 gladiadores; guardias vestidos de Caronte y Mercurio punzaban a los caídos para comprobar que estaban muertos y los que simulaban se les decapitaba. Entre los bestiarios, destacar las luchas que se dieron en la inauguración del Coliseo de Roma por Tito, donde se dieron luchas entre animales, como por ejemplo tigres contra osos o leones, leopardos contra lobos y luchas de hombres contra animales, como la del hombre contra el toro⁵⁵. Las venationes o lucha con animales se llevaban a cabo al principio en el circo, en el foro o en cualquier lugar apropiado para ello, pero cuando se construyó el Coliseo, esta nueva instalación se especializó en ofrecer estos espectáculos. Los bestiarios era el oficio de quienes luchaban con bestias salvajes. Los habían de oficio llamados venatores que recibían un salario e iban armados de escudo, espada o flechas, y los bestiarii que eran

esclavos, bandidos, prisioneros o gentes de baja condición que iban desarmados. Entre los primeros existían los sagitarii que eran los que utilizaban las flechas para matar a las fieras y los taurarii que bien a pie o a caballo se enfrentaban a los toros usando un trapo rojo. Estas luchas desaparecieron en tiempos de Constantino en el siglo IV de nuestra era⁵⁶. Este modo de divertirse con la sangre y la tortura casi no levantó objeciones entre los moralistas de la época, así Juvenal que lo criticaba todo, era un hinchado del circo y lo encontraba del todo legítimo; Plinio, el más civil y hombre de bien de entonces, encontró que aquellas matanzas tenían un valor educativo porque acostumbraban a los espectadores al estoico desprecio de la vida. Tan sólo Séneca ha dejado una condena hacia los juegos gladiatorios, que dice no haber frecuentado nunca "*el hombre, la cosa más sagrada para el hombre, aquí es matado por deporte y diversión*"⁵⁷.

Juegos atléticos. Los juegos atléticos griegos fueron introducidos tarde (186 a.C.) por M. Fulvio Nobilior y tardaron un tiempo en adaptarse en Roma. Augusto fue el que hizo



91. Niñas romanas jugando a la comba y al aro

que esta clase de espectáculos se celebrasen con cierta frecuencia y se repitiesen de forma regular. En Roma acordó el Senado, después de la batalla de Accio, celebrar cada cuatro años una fiesta periódica en honor de la victoria⁵⁸. A fuerza de repetirse, los juegos atléticos se hicieron más conocidos y populares pero nunca llegaron a tener el auge de los otros juegos analizados. Se celebrarán también con Calígula (39 d.C.), con Claudio (44 d.C.) y llegan a su punto máximo con Nerón, quien organiza en Roma la primera "*fiesta sagrada*", siguiendo íntegramente los cánones griegos (60 d.C.) y que fueron llamadas "*las Neroneas*"; contaban con tres clases de torneos: carreras de carros, atletismo, canto, música, poesía y

elocuencia⁵⁹. Lo cierto es que el espíritu agonístico griego nunca llegó a ser entendido, dado que los objetivos buscados en la práctica deportiva eran totalmente contrapuestos. Para la mayoría de los romanos los juegos fueron siempre un espectáculo y su participación se ceñía a la de simples espectadores.

Naumaquias. Eran combates navales realizados sobre la arena del anfiteatro inundado o en determinados lugares que, por su situación, presentaban condiciones favorables para el espectáculo acuático. Como los juegos circenses y luchas gladiatorias, revistieron cada vez mayor esplendor, siendo también más admirados por el público. La primera naumaquia que se conoce fue construida por Augusto en el actual barrio Trastévere, al lado del Tíber. En el año 2 a.C. hizo representar la batalla naval de Salamina, entre persas y atenienses; barcas, armas, y más de 3.000 soldados participaron en este simulacro de batalla. En el 57-58 d.C. fue convertida en lago, la palestra del anfiteatro construido por Nerón en el campo de Marte, donde tras exhibir

una serie de peces y grandes bestias marinas se reprodujo una batalla entre atenienses y persas. Sin lugar a dudas, la naumaquia más grandiosa conocida fue la celebrada en el lago Fucino durante el reinado de Claudio, con motivo de las obras del canal que se estaba construyendo desde el lago hasta el río Liris (año 52 d.C.), con idea de drenarlo y aprovechar sus tierras con fines agrícolas. En este espectáculo participaron más de 20.000 hombres, combatiendo sobre trirremes sicilianas y otras doce rodias. En general, para la organización de estos espectáculos se aprovecharon los lagos próximos, especialmente los lagos Albanos que se encuentran a 40 kms. de Roma y que además fue zona residencial donde diversos emperadores construyeron sus palacios de verano. Otros espectáculos ocasionales ofrecieron los emperadores con objeto de divertir y sorprender al pueblo; por ejemplo las exhibiciones de animales exóticos, como los organizados por Tito en la inauguración del Coliseo⁶⁰.

3.3.7. LA DANZA. En cuanto a la danza, podemos observar varios tipos que van desde las que tiene una relación estrecha con el culto religioso, hasta aquellas que van unidas a las fiestas y a la pantomima.



92. Jóvenes romanas jugando

El culto más famoso y antiguo de Roma fue el de Marte, dios de la guerra; los más antiguos cuerpos sacerdotales estaban adscritos a su culto y tenían representaciones en cada ciudad. Además de los sacerdotes que hacían la ofrenda, había un cuerpo de sacerdotes llamados salios o saltadores que ejecutaba la danza de las armas en el mes de marzo. Los sacerdotes arrancaban sonoros tañidos a sus escudos, golpeando con sus espadas al tiempo que evolucionaban saltando alrededor del altar. También golpeaban

el suelo con los pies rítmicamente, con repetición de tres patadas cada cierto tiempo. Se llevaba un orden a través de un sacerdote director de la danza llamado proesul (por ser el primero que saltaba). También se extendieron las danzas en los santuarios dedicados a la diosa Cibeles, al estilo de las que se realizaban en Grecia⁶¹.

Las danzas Lupercales y Saturnales originarias de un rito prehistórico, su procedencia se relaciona con la fiesta de los pastores cuando huían del lobo. Estos bailaban desnudos con una piel de chivo rodeada a la cintura, mientras repartían garrotazos a todo aquel que se acercaba a su radio de acción. Con el tiempo, esta fiesta se adjudicó en honor al dios del pan, llamado también Luperco. Daban comienzo el día 15 de Febrero y el lugar donde se celebraba la ceremonia era la cueva Lupercal, situada bajo el monte Palatino en Roma. Estas fiestas están consideradas realmente como el origen de los carnavales modernos. Las Saturnales, en su origen, eran las fiestas del solsticio de invierno y constituían la fiesta de la siembra. Duraban del 17 al 23 de diciembre, debiendo su nombre por estar dedicadas al dios Saturno⁶². Las danzas más desenfundadas fueron las danzas florales. Se ejecutaban durante los juegos florales y

aunque al principio empezaron siendo danzas ingenuas, con el tiempo se fueron convirtiendo en una orgía y libertinaje⁶³. Cuando Roma era dueña de todo el Mediterráneo, importaba las bailarinas profesionales más famosas de entonces; así eran muy populares las danzarinas indostánicas, las sirias y las gaditanas, siendo su procedencia del mercado de esclavos⁶⁴. Las pantomimas danzables constituían la expresión culta de la danza y su origen procedía de algún mito de gran contenido espiritual y exteriorizado con arreglo a la más depurada plástica del clasicismo greco-romano. En la pantomima bailaba sólo un danzante o una bailarina. La danza muda iba acompañada de fondo por la orquesta y el coro. Por influencias griegas y a partir del 186 a.C. se introducen otras formas deportivas como los ejercicios gimnásticos que atendían más a razones de higiene que por afición deportiva; también se generaliza el pedestrisimo de competición y como ejercicio higiénico, el lanzamiento de disco que se hizo muy popular, la jabalina y el boxeo, donde se observa la influencia etrusca, y su práctica es cada vez más peligrosa por lo que se generalizan las protecciones, como las correas de cuero con incrustaciones de hierro y plomo⁶⁶.

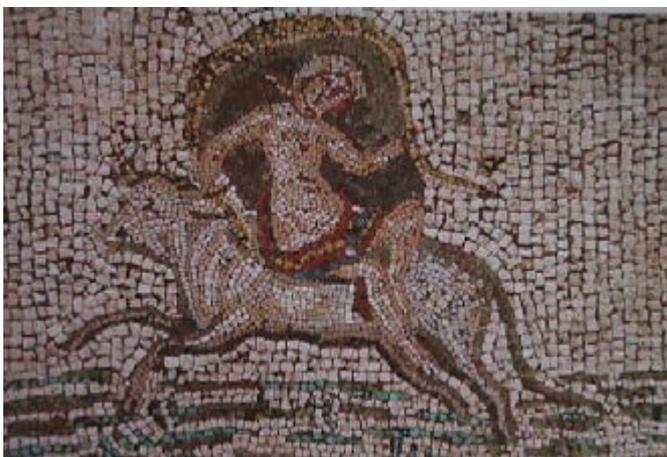
3.3.8. LA PELOTA. Los juegos de pelota evolucionaron considerablemente. Se conocían tres tipos de juegos de pelota, por lo que es previsible que existiera una reglamentación sistemática acompañada de instalaciones para su práctica (por ejemplo, las pistas y plazas descubiertas en las termas), así como variados tipos de pelota (esféricas de varios tamaños e infladas con aire). Entre los juegos se pueden distinguir: un juego donde los participantes se situaban en círculo, a veces uno a espaldas de otros semejante al conocido en Grecia; otro juego era uno llamado "urania", nombre que indica que la pelota se lanzaba muy alta; el "*trigón*" era un juego de golpeo con el puño, la palma, el antebrazo o el codo; entre los juegos de equipo podemos señalar el "*raptim ludere*", similar al actual rugby o una especie de fútbol mencionado por San Isidoro de Sevilla en sus Etimologías. Los juegos de pala, raquetas o palos eran desconocidos para los romanos⁶⁷.

La hípica era el deporte apropiado para las familias acomodadas y en ella se practicaban acrobacias, carreras de equilibrio, equitación artística con caballos amaestrados (individual y por equipos), torneo hípico o Truía de origen etrusco, descrito por Virgilio como torneo por equipos de jinetes con seis jugadores por cada bando; también se le conocía con el nombre de "*Ludi romani*", evidenciando su gran difusión con motivos de fiestas imperiales y otras⁶⁸. Otras formas deportivas fueron: la natación, la esgrima, los columpios y balanzas, las danzas y los bailes, la caza, la pesca, la equitación, las carreras de carros, los combates de gladiadores. La esgrima se aprendía bajo la dirección de un gladiador y formaba parte de la más refinada educación; una vez finalizado el curso se mostraba lo aprendido en una exhibición. En la caza se distinguen varias modalidades: la cacería de fuerza y rapidez contra los osos, jabalíes, lobos o liebres denominada Uenatio y la caza de aves o aucupium⁶⁹. En el deporte femenino nos encontramos con las siguientes formas deportivas: ejercicios de gimnasia, juegos de pelota, lanzamientos de jabalina y disco, saltos de longitud y carreras de velocidad. Los juegos de tauromaquia pueden considerarse como un renacimiento de las lidias taurinas cretenses o de las luchas con el toro a caballo como se practicaba en Tesalia. Es muy probable que, en efecto, hubiera bestiarios

especializados en matar toros y que éstos fueran oriundos de Hispania y más concretamente de la Turdetania⁷⁰.

3.4. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA HISPANIA ROMANA

Para conocer y llegar a profundizar en lo que fue el juego deportivo en la península Ibérica, es necesario remontarse a nuestro pasado romano. El hispano-romano Lucio A. Séneca, nos da en muchos de sus escritos la idea del ejercicio físico y de la actividad deportiva de su tiempo. Especialmente a través de sus obras “*de otio*” y de “*los beneficios*”⁷¹, y a pesar de que condenó ciertas actividades, como los juegos gladiatorios, nos transmite la necesidad de la práctica del ejercicio físico dentro de la



93. Rapto de Europa

formación de los jóvenes⁷². Las clases acomodadas de la península Ibérica no tardaron en adoptar los hábitos romanos y así la afición al teatro y a los juegos circenses pronto se hicieron muy populares extendiéndose por toda la Hispania romana. También pasó con los baños públicos, que se extendieron rápidamente por todas las ciudades de cierta importancia. Los ganaderos españoles exportan además sus caballos, famosos por su resistencia y rapidez, jacas solicitadas desde Roma para la equitación y toros destinados a los

combates con fieras. La romanización cultural de la península comenzó mucho antes de la época de César, al menos en la costa mediterránea, valles del Ebro y Guadalquivir. La datación del epitafio de Eutyches⁷³ nos ayuda a corroborar que a comienzos del siglo II d.C. estaban ya totalmente organizados los juegos circenses en Hispania y se mantuvieron hasta el siglo V, según se constata por las cartas de Simaco (399 y 400 d.C), donde el autor, senador romano, escribe a algunos amigos y empleados pidiéndoles que le consigan caballos, españoles para ofrecer al pueblo de Roma unos juegos circenses⁷⁴. En cuanto a los caballos es significativo comprobar la fama que en aquel entonces tenían las yeguas hispanas. Se conocen por el mosaico de Barcelona hallado en 1860 que representa una carrera de circo, con indicación de los nombres de los propietarios (*Concordius* y *Nicetus*), los nombres de los caballos que nos permiten sentir su procedencia: *Baeticus*, *Tagus*, *Celtiberus*, *Hiberus*, *Asturius*⁷⁵. Aunque Rodrigo Caro nos cuenta que los romanos no hicieron fiestas de toros solos sino que iban unidas a otras fieras, debemos resaltar las coincidencias que existen entre éstas y las antiguas luchas de animales salvajes. El espectáculo y la pasión, el anfiteatro y las plazas de toros, la procedencia de los bestiarios (en Roma fueron los esclavos y condenados, los toreros siempre han salido de las capas más humildes de la sociedad), los tesallos hacían una suerte que consistía en sujetar por los cuernos para derribarlos, saltos sobre el lomo



94. Ley hispanoromana de Osuna

Roma se llamaba discurrere); el lanista era como el empresario actual (llevaba varias plazas y contrataba a varios gladiadores); el paseo o desfile de los gladiadores es semejante al paseo de las cuadrillas, el saludo al presidente o en el caso de Roma al emperador; las venaciones duraban varios días al igual que las corridas de toros, la música suena en ambos casos para señalar los momentos más espectaculares⁷⁶.

Sin embargo, la ley de Osuna otorgada en la recién fundada colonia (en el 44 a.C.), supone un verdadero hito en la historia de los espectáculos deportivos hispanos. Suele aceptarse que fue redactada por Julio César cuando fundó la colonia Genetiua Iulia. Los capítulos que recoge P. Piernavieja son: LXVI y CXXV que se refieren a los asientos de los espectáculos; LXX y LXXI que tratan de los ludi de los duunviros y de



95. Auriga en su carro

los ediles y CXXVII que trata de la organización. *"Quienes fueren duunviros... den el curso de su magistratura según el parecer de los decuriones, un combate gladiatorio o representaciones teatrales en honor de Júpiter, Minerva, los dioses y las diosas, por espacio de cuatro días, durante la mayor parte del día. En esas representaciones y en ese combate, cada uno gaste de su dinero no menos de 2.000 sesteracios y sea permitido a cada duunviro tomar de la caja pública hasta 2.000 sesteracios... (capítulo LXX)"*.

" Quienes fuesen ediles, en el curso de su magistratura den un combate gladiatorio y unas representaciones teatrales en honor de Júpiter, Juno y Minerva, por espacios de tres días durante la mayor parte del día, en el circo o en el foro, en honor de Venus. En esas representaciones y en ese combate, cada uno gaste de su dinero no menos de 2.000 sesteracios y se licitó a cada edil tomar de la caja pública hasta 1.000 sesteracios...(capítulo LXXI)". " Quien fuese duunviro, edil y prefecto de la colonia Genetiua Yulia, durante el año de la magistratura... cuídese de que se hagan juegos circenses (nombramientos de los encargados, celebración de los juegos circenses, sacrificios y lectisternios... (capítulo CXXVII)"⁷⁷. Estas leyes significarán un punto de partida, pero además como durante el Imperio se multiplican los epígrafes sobre celebraciones, se corre el riesgo de pensar que los juegos eran fruto de la iniciativa privada, pero nada más lejos de la realidad. Los espectáculos más numerosos y brillantes seguían siendo organizados oficialmente por duunviros y ediles, más estos no se mencionan porque al ser una obligación vinculada al cargo no suponen ningún mérito, por ello los únicos que aparecen reflejados en las inscripciones honoríficas son los privados aunque siempre de forma muy limitada, ya que los excesos eran vistos como ansias de notoriedad y competencia con los poderes públicos. Con relación a las

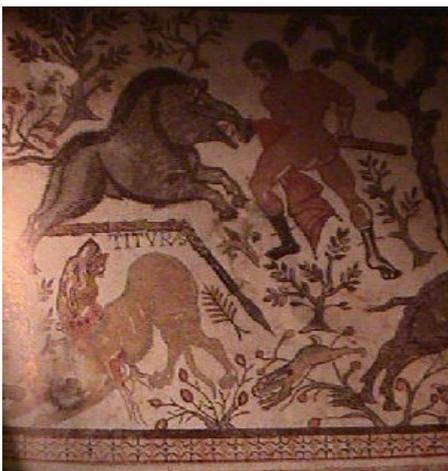
causas por las que se practicaron los juegos, se pueden señalar que fundamentalmente se realizaron por motivos de diversión siempre relacionados con alguna conmemoración o para realzar algún acontecimiento⁷⁸. Así un magnate celebraba juegos circenses o teatrales cuando inauguraba o donaba a los poderes públicos un monumento. Como ejemplo podemos citar cierto personaje de Aurgi (Jaén), que donó un reloj junto con juegos circenses y representaciones teatrales; en Oretum (Granada), es la inauguración de un puente el que sirve como ocasión para unos juegos circenses, y es el mismo tipo de juego el que acompaña a la donación de unas termas en Tegili (Tijola). Otro motivo importante para ofrecer juegos es el acceso a un sacerdocio local o provincial. En este caso no se trataba de un caso de generosidad, puesto que el agraciado tenía la obligación de hacer donaciones y pagar festejos. En Balsa (Tavira) un liberto ofrece al acceder a ese sacerdocio del culto imperial, el *sevirato*, una carrera de barcas que debía ser el principal deporte local; en Córdoba un personaje, que tras una brillante carrera sacerdotal alcanzó el puesto de Flamen de la Bética, lo conmemora ofreciendo estatuas



96. Anfiteatro de Itálica

dedicadas a los juegos circenses, representaciones teatrales y un combate gladiatorio. El ofrecimiento y celebración de los juegos de forma brillante, provocaba el inmediato agradecimiento del público; en Lucurgentum (Morón) se le conceden honores de decurión a un simple liberto, porque además de ofrecer otras dádivas, había costeado representaciones teatrales durante cuatro días. Otros datos pueden verse en los epígrafes de Cástulo⁷⁹. Los juegos escénicos eran fundamentalmente representaciones mímicas de una historia cómica con

inclusión de bailes, juegos acrobáticos, animales amaestrados y escenas bufonescas. Se dirigían a un público que tenía dificultades para entender el latín literario. Arqueológicamente, no existen pruebas sobre las representaciones acuáticas para las que el teatro y su orquesta habían de convertirse en piscina. En ello hay que tener en cuenta que la época triunfal de las representaciones acuáticas fue el Bajo Imperio y coinciden con las ruinas de muchos edificios hispanos. Sin embargo un ejemplo de la existencia de las *naumaquias* en la península, lo tenemos en el ara de piedra caliza encontrada en Balsa (Tavira, Portugal) y que se conserva en el Museo de Faro. Su traducción nos viene a decir lo siguiente: "*Annius Primitivus, por el honor de su *sevirato*, costeaba una *naumaquia* y un combate de púgiles, dadas además espóstulas a los ciudadanos, pagó y dio como obsequio*"⁸⁰.



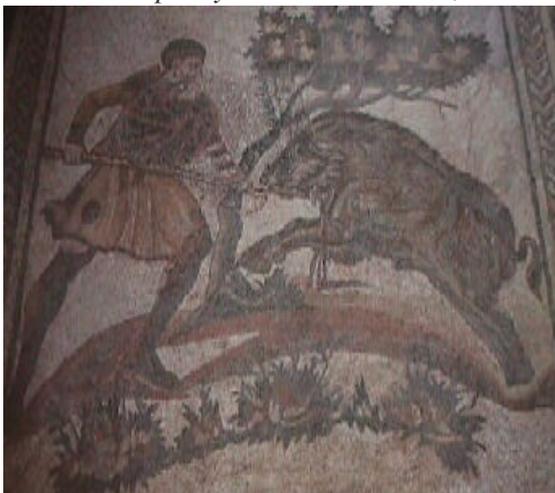
97. Escena de cacería

Aunque los anfiteatros fueron escasos en la península, pues se contabilizan uno por cada dos

teatros, hubo luchas gladiatorias como lo demuestran los abundantes epígrafes sobre gladiadores en las necrópolis, además de existir la ley gladiatoria de Itálica y variadas inscripciones votivas como las de Tarraco, Emérita, Gades, Córdoba o Itálica. Este alto número de epígrafes tal vez pueda explicarse por el propio oficio del gladiador lleno de peligros, lo que les lleva a dedicar exvotos y a encargar amargos epitafios referidos a su trágica muerte. Las inscripciones y las imágenes nos dan algunos datos de los juegos en la Hispania Romana; el estudio más completo disponible donde he recogido todas las inscripciones griegas y latinas conocidas entonces con algún motivo deportivo, lo llevó a cabo P. Piernavieja (1977). Su trabajo reúne por un lado las inscripciones sobre lo que él denomina deporte aficionado, donde recoge los epígrafes que tratan sobre la caza, la pesca y la gimnasia y por otro el deporte profesional, donde encontramos recogida la epigrafía existente sobre el pancracio, pugilato, atletismo, circo y luchas gladiatorias. En relación al deporte aficionado nos cuenta el autor que *“sería algo normal que la gente se entregara en su tiempo libre a ciertos esparcimientos, como en el caso que estamos tratando de la caza y la pesca. Así citando a Marcial nos cuenta que se puede nadar en el río Congedus, cerca de Calatayud y en el Jalón, mientras que en verano es preferible el Tajo”*⁸¹. Asimismo la abundancia de caballos nos hace pensar que la práctica de la hípica era frecuente. Si recordamos a Estrabón, ya citado, nos decía que los habitantes de las montañas *“practicaban luchas gymnicas, hoplíticas e hípicas...”*. Tampoco debieron ser raros otros juegos como los concursos de lanzamientos, carrera, pruebas de puntería con flechas y con hondas, juegos de fuerza y habilidad como el levantamiento de peso, corte de troncos, regatas, etc.⁸² Pero los testimonios epigráficos se reducen, casi exclusivamente a la caza.

3.4.1. LA CAZA. Inscripciones de origen hispano que nos den testimonio de la práctica deportiva se reducen casi en exclusiva a la caza. De Clunia, ruinas que se encuentran cerca de la actual Coruña del Condado (Burgos), procede la siguiente: *“Ferozes jabalíes diezme y, a fe, que era grato para un cazador el paraje. Había atrapado huidizos ciervos que cayeron en la red. Mi casa paterna, en recuerdo mío, remontará los campos con la manquera guardándome honor en adelante como testimonio de verdad”*

⁸³. Otra inscripción, en este caso de un agricultor aficionado a la caza y a la pesca que data probablemente del siglo I *“ A los dioses Manes. Aquí yace Quintus Marius Optatus, natural de Celti y de edad de veinte años. ¡Ay dolor! ¡Oh tu, caminante, que pasas por la acera de este camino; entérate de quien fue el joven cuyos restos mortales se guardan dentro de esta tumba. Apíadate de él y ofrécele tu saludo. Era diestro al lanzar el arpón y el anzuelo al río, donde cogía abundante pesca; sabía como cazador*



200

98. Escena de cacería

*hundir su jabalina en el corazón de bravías fieras; sabía también aprisionar las aves con varetas armadas en liga... (Celti es el nombre actual de Peñafior, Sierra Morena)*⁸⁴”. Podemos señalar también para corroborar la práctica de la caza, el ara dedicada a Diana, procedente de León. En realidad son dos epígrafes grabados, uno en un ara que se encontraba empotrada en la muralla y el otro es una

lápida de mármol que sirvió de peldaño en casa de los Guzmanes. En conjunto nos dice lo siguiente: "*Consagrado a Diana. Quintus Tullius Maximus, general de la Legión VII Gémina Felix*". "*Cercó las llanuras del campo y las dedicó a los dioses, y a tí, Delia Virgo Triformis, te erigió un templo Tullius, natural de Libia, para poder capturar voladoras, cabras salvajes, ciervos, sedeños, jabalíes, potros silvícolas, competir con los animales a la carrera o con un venablo de hierro, a pie, armado, o alanceando desde su caballo Hiberus*". *Las navajas de los jabalíes que mató dedica a Diana Maximus, bella muestra de valor*". "*Tullius dedica a Diana la cuerna de los ciervos de altas frentes a los que venció en la llanura de páramo, montado en brioso corcel*". *Con esta piel, Diana, que él mismo ¡gran gloria! arrancó (a un oso), te honra Tullius Maximus, general de los romanos cuya legión es la VII Gémina*"⁸⁵. El extracto social de estos deportistas cazadores es generalmente elevado o por lo menos desahogado; aparecen cazadores que pertenecen al orden senatorial, ricos hacendados y libertos de origen helénico⁸⁶. Los autores antiguos nos hablan también, según nos cuenta P. Piernavieja, de las armas utilizadas para la caza de animales, como por ejemplo el cutter toledano, las armas forjadas en Bilbilis y las redes de lino que sirven para peces y liebres. Plinio alude a las redes fabricadas en Játiva⁸⁷. La gimnasia y, por tanto, los lugares habituales para su práctica fueron conocidos en la Hispania romana como lo atestiguan las dos inscripciones que a continuación se citan: la primera procede de Lucurgentum (se encontró en las excavaciones que se hicieron en la base aérea). El texto dice así: "*M. Heluius Anthus, lucurgentino, séviro augustal, por haber costeado representaciones teatrales durante cuatro días y el gimnasio durante el mismo tiempo y, además, baño para las mujeres; a éste, el esplendisimo Ordo de los lucurgentinos, a petición del pueblo, concedió los honores de decurión. Heluius Anthus, por tal honor, pagó de su dinero, como obsequio, una estatua de Ianus Pater con pedestal e hizo que se pusiera*"⁸⁸. La segunda, encontrada en Alcolea del Río (Sevilla), es un grabado hecho en una barquita de terracota que se perdió durante la guerra. Nos viene a decir que Aurelius Mannus era un rico comerciante que estaba dedicado a la importación de fieras salvajes con destino a las venationes de los anfiteatros. Esto nos demuestra fehacientemente que durante la época romana existió un comercio de fieras y que este comercio fue frecuente en Hispania, dado seguramente por la cercanía entre los puertos de Cádiz y Larache, Bolonia y Tánger. Concretamente el comercio de leopardos fue muy intenso, dado que en ese tiempo eran muy abundantes por todo el Atlas⁸⁹.

3.4.2. PANCRACIO Y PUGILATO. Sobre Pancracio y Pugilato podemos citar un epitafio hallado en la Alcudia de Pollensa, lugar donde estuvo la ciudad romana de

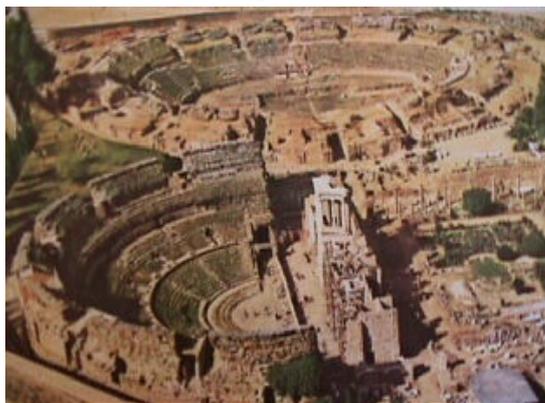


99. Carreras de Circo

Pollentia. Dice así: "*A los dioses Manes de Cornelius Atticus, apodado Pancratius. Aquí yace, llevado por un hado inicuo, este infeliz, acostumbrado a endurecer sus miembros con continuos ejercicios de palestra. Con el arte de su apodo, hizo frecuentemente las delicias del pueblo. Tú, nacido de la tierra y quemado con fuego y humo, ya nada eres, a no ser lo que la pira*

no ha consumido. Huesos y cenizas yacen bajo esta losa de piedra”⁹⁰. También encontramos datos sobre la práctica del pugilato en una inscripción de piedra caliza, empotrada hoy en la jamba de la puerta de una sala del Museo Arqueológico de Barcelona. En resumen dice que " *Lucio Cecilio Optato centurión licenciado y duunviro tres veces, hace un legado a la comunidad de Barcelona en los términos siguientes: "dono, lego y quiero que se entreguen 7.500 denarios, de cuyos intereses al 6% quiero que se de todos los años un espectáculo de púgiles el 10 de junio, por la suma de 250 denarios o que el mismo día suministre a las termas públicas aceite por un importe de 200 denarios. Todo ello con la condición de que mis libertos e igualmente los libertos de mis libertos y libertas a quienes correspondiere el honor del sevirato. Y si alguno de ellos fuere requerido para su cumplimiento, entonces dichos 7.500 denarios mando pasen a la comunidad tarraconense"*⁹¹.

3.4.3. JUEGOS CIRCENSES. En la Hispania romana los juegos circenses fueron muy populares y eso se comprueba por la proporción de circos existentes, muy superiores a las del resto del imperio. Numerosos mosaicos, pinturas y lápidas funerarias nos dan



101. Teatro y anfiteatro de Mérida

muestra de la práctica de este deporte, donde los aurigas y caballos hispanos sobresalían sobre el resto. Hispania y especialmente sus provincias Lusitania y Tarraconense muestran un gran interés por las carreras hípicas y por la cría de caballos. Entre los aurigas más destacados figuran Cayo Apuleyo Diocles (siglo II d.C.), natural de Hispania, concretamente de la Lusitania, que venció en 1462 carreras y por los informes que nos han llegado se le puede considerar como uno de los agitadores más importantes de la historia de este deporte. Diocles, según la

epigrafía romana, nació en el año 104 y se retiró en el 146 contando cuarenta y seis años, lleno de fama y de dinero. Había ganado tanto, que en conjunto sumaron nada menos que 35.863.120 sestercios, es decir, unos 500 millones de pesetas actuales. El monumento romano contiene una enumeración detallada de todas y cada una de las carreras que Diocles ganó y de todos y cada uno de los premios que tales victorias le reportaron⁹². Se conocen tres agitadores de la Hispania romana a través de sus respectivas lápidas, inscripciones funerarias de aurigas, lápidas con mención de ludi o de construcciones. El primero es el epitafio de Aelius Hermeros, procedente de una lápida de mármol de la antigua Valeria (Cuenca): "*Consagrado a los dioses Manes. Al auriga Aelius Hermeros, muerto en Elche a los 23 años. Hermia, siervo de la república de Valeria, a su hijo incomparable. Seáte la tierra ligera.*"



100. Cuádriga. Detalle

Caminante que pasas por aquí con frecuencia, lee: nació... (siglo III d.C.⁹³). El siguiente es el epitafio del auriga Eutyches encontrado en Tarragona y dice así: "Al auriga



102. Anfiteatro de Tarragona

Eutyches de 22 años... Descansan en este sepulcro los restos de un auriga principiante, bastante diestro, sin embargo en el manejo de las riendas. Yo, que montaba ya sin miedo carros tirados por cuatro caballos, no obtuve permiso, con todo, para conducir más que los de dos. Los hados, los crueles hados, a los que no es posible oponer resistencia, tuvieron celos de mi juventud. Y, al morir, no me fue concedida la gloria del circo, para evitar que me llorara la fiel afición. Abrasaron mis entrañas malignos ardores, que los médicos no

lograron vencer. Te ruego caminante, derrames flores sobre mis cenizas Tal vez, tu me aplaudiste mientras vivía" (siglo III d.C.)⁹⁴. Por último, tenemos la inscripción funeraria encontrada también en Tarragona que dice "A los dioses Manes. A Fuscus de la facción véneta, nosotros sus incondicionales admiradores y buenos amigos, hemos costeado y dedicado esta ara..., Intachable es su fama: mereciste la gloria en las carreras; con muchos te enfrentaste, más, aunque menesterozo, a ninguno temiste; soportaste la envidia siempre en silencio y con fortaleza; viviste con dignidad, y has fallecido porque ese es el destino de los mortales..."⁹⁵ Se conocen bastantes inscripciones de lápidas donde se indica la celebración de juegos circenses. Podemos citar, recogidos del trabajo de Piernavieja, entre otros: el legado fundacional de Ibiza, lápida a Bonus Euentus, inscripción de Martos, lápida de Burguillos (Badajoz), lápida de Ronda la Vieja, inscripción de Estepona, lápida de Arjona, juegos circenses murgitanos (Murgi, Almería).

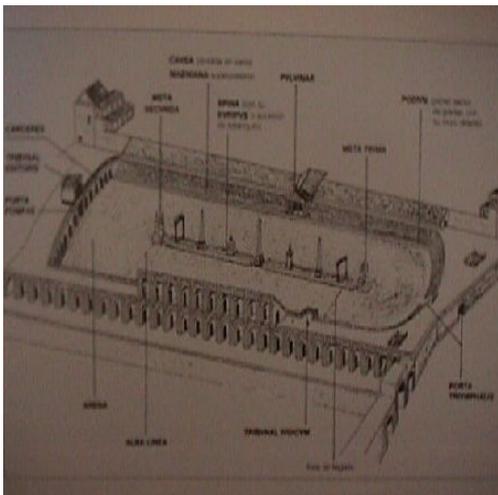
3.4.4. JUEGOS GLADIATORIOS. Aunque los anfiteatros fueron escasos en la península, hubo luchas gladiatorias como lo demuestran los abundantes epígrafes sobre los gladiadores en las necrópolis, además de existir la ley gladiatoria de Itálica⁹⁶ y variadas inscripciones votivas como las de Tarraco, Emérita, Gades, Córdoba o Itálica. Este alto número de epígrafes tal vez pueda explicarse por el propio oficio del gladiador lleno de peligros, lo que les lleva a dedicar exvotos y a encargar amargos epitafios referidos a su trágica muerte; según P. Piernavieja se conocen una veintena de lápidas



103. Anfiteatro de Segóbriga

sepulcrales de gladiadores donde podemos recoger datos, como cual era la especialidad, edad, número de veces que luchó y el número de victorias. Siguiendo las recomendaciones de P. Piernavieja, citaré dos ejemplos que quizás sean los más completos a nivel de organización: el primero es el epitafio de T. Flavius Expeditus, de origen desconocido y que se conserva en el Museo arqueológico Nacional; su traducción dice así: A los

dioses Manes: "A.T. Flavius Expeditus, entrenador de sagitarios, Flavia Euphosyne y Attica, las hijas, a su padre, que bien lo merecía"⁹⁷. La representación de la figura es bastante completa y así podemos ver como Expeditus lleva en su mano derecha la rudis, espada de madera que se daba como recompensa a los gladiadores licenciados. La izquierda la lleva cubierta con algo como si le sirviera de protección. Tal vez fuese un protector para no dañarse al lanzar las flechas. Por ello sabemos que Expeditus fue un gladiador cuya especialidad fue la de sagitario. El segundo es el epitafio del mirmilón Probus, encontrado en el Camino viejo de Almodóvar, hoy se encuentra en el Museo Arqueológico: "Probus, mirmilón contrarete, liberto de Paulus, de 49 años, germano de nación. Aquí está enterrado. Séate leve la tierra. Volumnia Sperata a su buen marido. P. Volumnius Vitalis a su buen padre. Séate leve la tierra"⁹⁸. La Ley Gladiatoria de Itálica es una importante norma jurídica que nos da una visión general de los combates de gladiadores, en cuanto a su organización, y que se conserva en el Museo Arqueológico Nacional (año 177/78 d.C.). Es una oratio imperial encaminada a la disminución de los precios de los espectáculos gladiatorios. Lo único interesante del texto para nuestro estudio es la indicación de los precios y las ganancias de los gladiadores⁹⁹. Los límites de los precios de los munera y combatientes en la Ley gladiatoria de Itálica eran los siguientes:



104. Circo de Tarraco. Reconstrucción

- 1) Munera que cuestan de 30.000 a 60.000 sestercios: los mejores gladiadores cuestan 5.000 sestercios, el mediano 4.000 sestercios y el de peor calidad 3.000.
- 2) Munera entre 60.000 y 100.000 sestercios: el mejor gladiador 8.000 sestercios, el mediano 6.000 y el de peor calidad 5.000.
- 3) Munera de 100.000 a 150.000 sestercios. Existen cinco tipos de gladiadores que cuestan respectivamente: 12.000, 10.000, 8.000, 6.000 y 5.000 sestercios.
- 4) Munera superiores a 150.000 sestercios. Los gladiadores según su categoría, costarían: 15.000, 12.000, 8.000, 7.000 y 6.000 sestercios. Además existían los gladiadores llamados gregarios y que costaban entre 1.000 y 2.000

sestercios mínimo. Las luchas gladiatorias fueron conocidas en la Hispania romana, sin que se pueda precisar ni su extensión, ni el grado de afición, pero podemos señalar que se celebraron con gran profusión dado el carácter belicoso de las viejas tradiciones de sus habitantes. También se pueden suponer la existencia de escuelas de gladiadores tal como nos sugiere la inscripción de Expeditus (entrenador de gladiadores).

En el ámbito arquitectónico y refiriéndonos a los ludi circenses, debemos resaltar de nuevo que es a través de los epitafios de aurigas como podemos reconstruir datos, como por ejemplo los del aforo de los circos y los nombres de los caballos. Lo mismo ocurre con los anfiteatros a la hora de recoger información. En este caso además hay que reseñar que muchas veces los combates de gladiadores se llevaron a cabo en el

foro y no en el anfiteatro. En la actualidad los edificios arquitectónicos referidos a los espectáculos y juegos en Hispania serían: 21 teatros, 12 anfiteatros y seis circos. De entre todos ellos debemos destacar el de Mérida, el de Acinipo (en Ronda la vieja), el anfiteatro de Itálica, el anfiteatro de Ampurias y el circo de Tarraco. Según Piernavieja, las instalaciones deportivas conocidas de la época romana serían las siguientes¹⁰⁰:

3.4.5. INSTALACIONES DEPORTIVAS CONOCIDAS EN LA HISPANIA ROMANA	
Circos	Anfiteatros
Lusitania	
Balsa, Mérida, Mirobriga, Zafra	Braga, Caparra, Coimbra, Mérida
Baetica	
No se conocen restos seguros a pesar de que la mayoría de los ludi son de esta zona	Bolonia, Cádiz, Carmona, Cartaya, Ecija, Espejo, Itálica, Málaga, Sevilla, Ronda la Vieja, Córdoba
Tarraconensis	
Calahorra, Cartagena, Cástulo, Sagunto, Tarragona, Toledo.	Ampurias, Barcelona, Cabeza de Griego, Cartagena, Elche, Tarragona, Toledo

3.5. CONCLUSIONES

3.5.1. SECULARIZACIÓN. En Roma, el deporte careció del sentido educativo y humanitario que tuvo en Grecia y exceptuando en los primeros momentos de su historia, donde el sentido religioso del deporte es patente en las primeras competiciones y



105. Termas de Caracalla

espectáculos públicos creadas originariamente para conmemorar las festividades de los dioses, el deporte se seculariza a partir de la República transformándose el juego y los espectáculos en una diversión al servicio de los emperadores y de su política. En los juegos organizados, a nivel privado, también se percibe esta evolución, dándose en los primeros tiempos una relación estrecha con las ceremonias

funerarias, hecho que va disminuyendo hasta desaparecer en la época del Imperio. No llega nunca a ser concebido bajo un prisma filosófico y por supuesto la competición no conlleva en ningún caso, como en el caso griego, un modo de incrementar la creatividad.

3.5.2. BUROCRACIA. Como en Grecia, también es palpable la burocratización deportiva, pero aquí tanto en sus esferas básicas como en las superiores está ligada directamente con el Estado, con el emperador y su política, plasmándose en ello uno de los aspectos esenciales del deporte en Roma: el deporte como arma política y manipuladora de las masas. En los juegos todo estaba estrictamente reglamentado y nada se dejaba a la improvisación. El emperador entraba el último, y en ese momento todos los espectadores se ponían en pie y lo aclamaban. A continuación desfilaban los participantes rodeados de una gran comitiva. En las esferas básicas encontramos cómo el Estado tiene organizado a los atletas en corporaciones o federaciones dirigidas por funcionarios y sacerdotes, todo bajo el patronato del emperador; escuelas de gladiadores que poseen su propia organización, pero que siempre tendrán una cierta dependencia de la casa imperial. También surgen en la época de Augusto asociaciones juveniles o juventudes organizadas por el Estado. En las esferas superiores señalamos el desarrollo de los espectáculos como una manifestación netamente imperial. Con César se inician los emperadores, como los que regulaban los posibles accidentes durante los espectáculos, donde se marcan todas las funciones y tareas de los funcionarios encargados de su organización; también se estipulan los gastos y las asignaciones (como ejemplo, tenemos las leyes de Osuna).

3.5.3. IDENTIDAD SOCIAL. El planteamiento de los espectáculos en Roma y su Imperio evidencian que el grado de identidad social se ha difundido hasta la esfera interestatal en las que se agrupan las diferentes ciudades que forman el Imperio. Como en Grecia, también serán lugares de encuentro para hechos que rebasan lo netamente deportivo. El deporte será un elemento del poder político imperial aunque también deje paso en determinados momentos a actuaciones políticas del pueblo, hecho que podemos observar a través de las banderías o facciones que llegaron a producir enfrentamientos políticos y religiosos. El pueblo se manifiesta, mediante el sarcasmo o la burla, señalando sus preferencias políticas al tiempo que constituye un lugar de encuentro social en el que se pueden ver las diferencias de clases por el lugar ocupado en las gradas. Serán también formas de conseguir el honor y la gloria para los que ayudan a sufragar los gastos necesarios para la organización de los juegos. Una muestra de la importancia social y política alcanzada por los juegos es el hecho

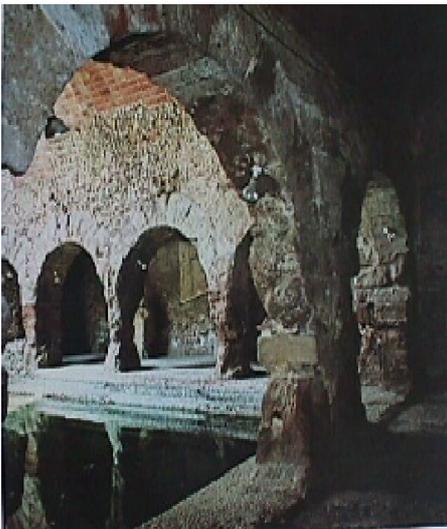


106. Circo Máximo de Roma

de que el pueblo romano se pasaba la mayor parte del año asistiendo a este tipo de espectáculos, con una pasión que superaba todo lo conocido hasta entonces. Un calendario oficial del 354 d.C. señala doscientos días festivos al año, de los cuales ciento setenta y siete estaban dedicados a la organización de juegos.

3.5.4. ALEJAMIENTO SOCIAL. La competición se manifiesta en una escala totalmente exagerada, buscando la lucha no sólo del hombre contra el hombre, sino éste contra los animales y de los animales entre sí; así mismo, y sobre todo en los últimos años del Imperio, se organizan juegos cada vez más exóticos que irán degenerando sobre todo en los juegos circenses y gladiatorios. El deporte espectáculo lo llevan a cabo profesionales que en caso de la lucha de gladiadores, son esclavos, criminales condenados, prisioneros de guerra u hombres libre reclutados como voluntarios

3.5.5. ESPECIALIZACIÓN. Se refleja en el grado de profesionalidad adquirido en la mayoría de los espectáculos, en la formación de los deportistas como los aurigas y los gladiadores especialmente; en el caso de los primeros, formaban como una gran familia donde además de los aurigas existían los guardianes de los caballos, los veterinarios, los encargados de su mantenimiento, los responsables de mantener a punto los carros y los arneses de los caballos, los instructores, etc. Sin duda las carreras de carros eran la manifestación deportiva más popular y, por tanto,



107. Termas romanas

los aurigas los deportistas más populares y que conseguían mayores ganancias. Cada victoria comportaba un premio en dinero y si era esclavo, la libertad. En el caso de los gladiadores, existían dos tipos de espectáculos y, por tanto, de especialistas: por un lado, estaban los munera o luchas de gladiadores entre sí, y las venationes o lucha contra fieras salvajes. Había diversas técnicas de lucha y como norma cada gladiador estaba especializado en alguna de ellas. Las más conocidas eran las que usaban escudo, yelmo y espada, utilizadas por los samnitas; los que usaban escudo y puñal como los tracios; los que usaban un yelmo distinto al de los demás, como los mirmilones; los que usaban una red, tridente y puñal como los retiarios; los que usaban un lazo para estrangular, como los laciarios,

y los que utilizaban una armadura pesada como los hoplomacos.

3.5.6. EQUIPO. La costumbre de los griegos de ir desnudos durante la práctica deportiva es vista como algo amoral por los romanos. El atuendo utilizado por los deportistas romanos será compuesto por piezas cortas. En el caso del auriga hay que hacer constar el gorro en forma de yermo protector. En relación con los gladiadores y los pugilistas, se fueron desarrollando varias protecciones o prendas específicas relacionadas con la actividad.

3.5.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO. El sentido ecológico atribuible a Grecia no es compartido por Roma, ya que éstos en ningún momento buscan con sus actuaciones el lado humanístico ni la integración en el medio natural. Todas las instalaciones están integradas en el casco urbano, buscando únicamente un sentido práctico y utilitario en cuanto a su ubicación. También debemos destacar la incidencia que tuvieron las luchas de animales que durante cuatro siglos se organizaron por todo el Imperio. Su práctica acarrió la desaparición de muchas especies en el área que rodea al Mediterráneo. Elefantes, tigres, leones, rinocerontes, toros salvajes, osos, etc., fueron cazados en masa y de entonces data la desaparición de muchas de estas especies de animales en los países cercanos al Imperio, especialmente en el norte de Africa y en las regiones del próximo Oriente.

3.5.8. CUANTIFICACIÓN. De Roma no se posee una bibliografía específica abundante sobre el tema deportivo, pero sí podemos conocer algunos datos a través de otras fuentes bibliográficas indirectas, como ya hemos señalado anteriormente: textos legales, escritos de filósofos, poetas, historiadores o geógrafos (Cicerón, Séneca, Plinio, Juvenal o Estrabón). Otras fuentes son las arqueológicas y las artísticas (edificaciones, esculturas, mosaicos, cerámica, lápidas funerarias, máscaras, pinturas, etc.). Entre las edificaciones destacan el Coliseo de Roma, el teatro de Mérida, el anfiteatro de Itálica, el circo de Tarraco, las termas de Caracalla; entre los mosaicos podemos destacar las muestras de deporte femenino de Pompeya y los epitafios de Córdoba.

NOTAS. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS: GRECIA Y ROMA

¹ Prats, J, Castelló, J.L., García, M.C., Izurquiza, I., Loste, M^aA. (1994). Op. cit. Cuaderno de fichas de conceptos históricos.

² AAVV. (1993). Cosmos 1, Historia de las civilizaciones, Edit. Bruño, Madrid, pp. 73-75. En la civilización griega, la relación con el deporte, su forma de concebirlo, de interferir en la vida cotidiana y en las esferas política, económica y cultural, cambia radicalmente con respecto a las civilizaciones anteriores. Los elementos fundamentales de este cambio son el papel del deporte en la educación, el sentido de la belleza, su trascendencia vital y el lugar otorgado a la competición y a los juegos atléticos dentro de la celebración de sus fiestas.

³ Diem, C. (1966). Op. cit. p. 122. La gimnasia fue estudiada por los griegos, entendida como juego deportivo trascendental para la vida humana. La dirección de los ejercicios físicos era un problema científico y así, según Diem, Aristóteles nos dice que la ciencia de la gimnasia debe investigar “*qué ejercicios son más útiles al cuerpo y cuál es el mejor de ellos*”

⁴ Ibid. p. 123

⁵ Ibid. p. 123-124

⁶ Ibid. 125-126

⁷ Ibid. p. 127-128

⁸ Teja, R. (1997). Las Olimpiadas griegas. Edit. Santillana, Madrid, pp. 46-47. El autor nos hace un resumen histórico de los JJOO de la Grecia antigua, dividiendo el trabajo en cuatro capítulos: 1º, nos

habla de Olimpia, las Olimpiadas y los Juegos Panhelénicos. El 2º, se refiere a las pruebas Olímpicas (atletismo, lucha, boxeo, pancracio, pentatlón y las pruebas hípicas). El 3º, trata sobre los atletas, entrenamiento, régimen de vida, el nudismo, el amateurismo y por último destaca algunos atletas antiguos de leyenda. El 4º capítulo, cuenta lo que fueron las Olimpiadas en la historia y la cultura de Grecia.

⁹ Ibid. pp. 47-50. Describe la vida deportiva de Milón de Crotona y de Teagenes de Tasos. El primero fue el más famoso luchador de la antigüedad y estaba dotado de una fuerza sobrehumana que hizo que pronto su figura se convirtiese en legendaria. A los quince años logró su primera victoria Olímpica (Olimpiada 60, 540 a.C.), después venció en las siguientes de forma ininterrumpida, así como en los demás Juegos Panhelénicos: siete en los Píticos, diez en los Istmicos y nueve en los Nemeos. Teagenes fue boxeador y pancratista, y fue vencedor Olímpico en boxeo en el 480 a.C. y en pancracio en el 476. Logró vencer también tres veces en los Juegos Píticos, diez en los Istmicos y nueve en los Nemeos, a veces en las dos modalidades en la misma competición. Nos cuenta Pausanias que una vez que hubo muerto Teagenes, uno de sus enemigos, iba todas las noches a la estatua de Teagenes y la azotaba. La estatua un día se desplomó poniendo así fin al ultraje. Los hijos del fallecido procesaron a la estatua por asesinato y como consecuencia de ello, los tasio la arrojaron al fondo del mar, siguiendo el principio de Dracón, a quien estableció la pena de destierro incluso para las cosas carentes de vida. Tiempo después, cuando la tierra dejó de producir cosechas, los tasio enviaron delegados a Delfos, y el dios les dijo que hicieran volver a los exiliados. Así lo hicieron, pero sin resultado alguno. Acudieron de nuevo a la sacerdotisa Pitia, diciendo que, aunque habían obedecido sus órdenes, los dioses aún se encarnizaban con ellos. Entonces la Pitia les replicó: *“Habeís olvidado a vuestro gran Teagenes”*. Cuentan, que cuando ellos no podían imaginar nada para recuperar la estatua, unos pescadores la cogieron en su red y la devolvieron al país. Desde entonces le ofrecieron sacrificios, como a un dios y en otros muchos lugares, tanto entre los griegos como entre los bárbaros, imágenes de Teagenes, sanan enfermedades y reciben honores de los naturales de los diversos países.

¹⁰ Diem, C. (1966). Op. cit. pp. 128-129. Para Platón el modelo educativo que defiende, contiene un 50% de trabajo intelectual y el otro 50% de trabajo físico (en la República y en las leyes, es donde nos habla de la importancia de una buena formación física). Las actividades que considera que hay que ejercitar son: la lucha, esgrima, tiro con arco, lanzamiento de jabalina, marcha, lanzamiento con honda, batallas simuladas, equitación y caza (deportes militares). En cuanto a la gimnasia, Platón nos dice que debe practicarse, aunque sin excesos desde la niñez a lo largo de toda la vida (República 403 c). El programa educativo que preconiza es el siguiente: 0-3 años (el niño cuidado por una nodriza espartana). 3-6 años (en una guardería supervisada por una directora). 6-16 años (asistencia obligatoria a una escuela estatal: desde los 6 a los 10 años recibirá formación militar y gimnástica y desde los 10 a los 16, letras y música instrumental). Desde los 16 a los 20 años (entrenamiento gimnástico y militar). Según Aristóteles, el programa educativo debía incluir: De 0 a 5 años (hogar, juegos infantiles). De 5 a 7 años (escuelas y palestras como espectadores). De 7 a 14 años (desarrollo del carácter moral a través de la instrucción en ejercicios gimnásticos ligeros y pocas letras). De 14 a 18 años (ejercicios ligeros y mucha educación intelectual). De 18 a 20 años (ejercicios severos y dieta estricta).

¹¹ Ibid. p. 180. Pueden distinguirse, funcionarios directivos, monitores con formación científica de la época, especialistas de la práctica deportiva, masajistas, vigilantes y auxiliares. Los preparadores especialistas, dirigían los juegos de pelota, el lanzamiento de jabalina, la esgrima y el tiro con arco. El músico que debía acompañar los ejercicios, el masajista que cuidaba a los deportistas y se encargaba también de controlar su alimentación. El cuidador de campo, era la mayoría de las veces el sacerdote del gimnasio.

¹² Ibid. pp. 177-179. La regla de oro era: *“no endurecer ni ablandar demasiado la constitución ya que en un caso se perjudica fácilmente por influencias exteriores y en el otro frenamos el crecimiento. Los masajes no han de realizarse tan fuertes que desaparezcan todos los humores útiles, ni tan débiles que se retengan los superfluos”*.

¹³ Ibid. pp. 133-136. Había para los niños, según nos cuenta Diem, un adecuado programa de ejercicios y juegos: escondite, caballitos de madera, lanzamientos de la barra, romper la olla, carreras de sacos, juegos de bolas, juegos de malabarismos con cinco piedrecitas, con la peonza, con el aro, un juego a tres llamado mosca de bronce, el columpio, zancos, el diábolo, juegos de acertijos, llevar a cuestras, chocar las narices, el patinaje sobre hielo.

¹⁴ Ibid. pp 129-131

¹⁵ Ibid. pp. 132-133. No se conoce un tratado general que de forma sistemática hable sobre la educación física en general, aunque por Galeno podemos deducir alguna de sus bases. Si se sabe que se clasificaban en: ejercicios lentos, rápidos, duros, sueltos, de tensión, de relajación, violentos, de descanso, pesados, ligeros.

¹⁶ Ibid. pp. 183-186

¹⁷ Ibid. pp. 187-188

¹⁸ Ibid. pp. 189-190. Platón nos ha legado, según nos cuenta Diem, una especie de planificación municipal: las instalaciones públicas destinadas a los ejercicios físicos, deben estar situadas en tres lugares del centro de la ciudad; además, en tres lugares de las afueras debe haber hipódromos y lugares espaciosos para la juventud. Por seguridad de cara al futuro, propuso la promulgación de una ley especial para los campos de juego.

¹⁹ Ibid. pp. 138-141. Un relieve perteneciente a un vaso funerario representa a un jugador golpeando una pelota con el muslo. Los griegos conocieron también un juego en que se golpeaba la pelota con un palo curvado en su extremo. De los tratados de pelota conocidos de aquella época, el de Timócrates se ha perdido, conservándose el de Galeno.

²⁰ Ibid. pp. 140-165. El texto de Diem, desarrolla cada una de las modalidades señaladas, indicando sus características y sus variantes. Existían además otras actividades procedentes de la aplicación militar, como la esgrima con bastones, combate con armas, tiradores con honda, peleas con escudos y el tiro con arco a pie y a caballo.

²¹ Ibid. pp. 164-165. El célebre "*Diálogo sobre el arte de la danza*", de Luciano, donde éste dice que si aquél hubiera conocido las danzas del tiempo de Luciano (refiriéndose a Sócrates, habría hecho de este arte la base de la educación juvenil,

²² Bonilla, L. (1964). Op. cit. p. 71. Ya en la época de Homero, la danza recoge varios aspectos: encarna la acción mágica del ritmo para servir ideales religiosos, reemplaza los movimientos del trabajo por un orden rítmico que lo hace alegre y productivo, aúna el compás de la marcha de los guerreros, o sirve de marco a las fiestas nupciales, donde la danza se une al canto y expresa mejor que éste la pasión del momento o el regocijo de la fiesta.

²³ Ibid. p. 65

²⁴ Ibid. 79.

²⁶ Teja, R. (1997). Op. cit. pp. 10-12.

²⁷ Ibid. pp. 2-14

²⁸ Ibid. pp. 19-21.

²⁹ Ibid. pp. 22-25

³⁰ Diem, C. (1966). Op. cit. p. 199

³¹ Ibid. p. 125. Es fácil nos cuenta Diem, encontrar entre los autores antiguos, al lado de la más elevada valoración, las críticas más duras hacia la actividad deportiva, sobre todo hecha en exceso. Así Aristóteles señala que en la gimnasia debe predominar lo bello sobre lo animal, por lo que se deduce que tenía sus motivos, que no eran otros que los abusos y exageraciones que se cometían entre los deportistas olímpicos. Galeno se apoya en Hipócrates al condenar a los atletas que sólo se preocupan por la victoria.

³² Ibid. p. 125.

³³ Teja, R. (1997). Op. cit. p. 45.

³⁴ Prats, J., Castelló, J.L., García, M.C., Izurkiza, I., Loste, M.A., (1994). Op. cit. Cuaderno de fichas de conceptos históricos.

³⁵ Diem, C. (1966). Op. cit. pp. 241-242.

³⁶ Ibid. p. 243

³⁷ Ibid. p. 258

³⁸ Teja, R. (1996). *Espectáculos y Deportes en la Roma antigua*. Edit. Santillana, Madrid, p. 45. El texto contiene tres capítulos y una parte final que recoge, documentos, debate sobre el tema, línea de tiempo y vocabulario. El primer capítulo describe el espectáculo y el deporte en la sociedad romana (del deporte griego al espectáculo romano; religión, política y juegos en la Roma Republicana; pan y circo: política y espectáculos en la Roma Imperial; el diálogo permanente entre el emperador y el pueblo en los espectáculos; el circo Máximo, el mayor edificio deportivo del mundo. El segundo capítulo, trata sobre los juegos y los espectáculos (el circo y las carreras de carros; el anfiteatro y las luchas de gladiadores, el

teatro, las naumaquias, otros juegos y espectáculos, las termas y por último espectáculos y deportes en la España romana).

³⁹ Diem, C. (1966). Op. cit. p. 259

⁴⁰ Ibid. pp. 259-263.

⁴¹ Teja, R. (1996). Op. cit. p. 39. Los cristianos predicaban el desprecio por el cuerpo, en cuanto portador de pecado, y por los baños, en cuanto excitaban la lujuria. Por ello con el cristianismo desaparecieron las termas y la afición por los baños. Pero la atracción del baño pervivió en otras culturas orientales, como la de los árabes.

⁴² Ibid. p. 18 y 21

⁴³ Ibid. pp. 16,24 y 25

⁴⁴ Diem, C. (1966). Op. cit. 263.

⁴⁵ Teja, R. (1996). Op. cit. pp. 43-44. Desde un principio, los pensadores y predicadores cristianos se opusieron a todo este tipo de espectáculos, no sólo a los de los gladiadores. Sin embargo, parece ser que los resultados de estas condenas fueron muy escasos, pues los cristianos siguieron asistiendo en masa al anfiteatro, al circo y al teatro. Actualmente, se entiende que los juegos, fueron desapareciendo porque eran muy caros de organizar y las ciudades y los particulares cada vez tenían menos medios. Al espaciarse cada vez más, se fue perdiendo afición por ellos.

⁴⁶ Ibid. 10-11.

⁴⁷ Diem, C. (1966). Op. cit. pp. 249-250.

⁴⁸ Tejo, R. (1996). Op. cit. p. 36

⁴⁹ Montanelli, I. (1991). Historia de Roma. Edit. Tribuna, Plaza-Janés. Barcelona, pp. 282-283. El autor, nos cuenta la historia de la Roma Imperial de un amanaera sencilla y amena, a través de una serie de retratos sobre los protagonistas.

⁵⁰ Tejo, R. (1996). Op. cit. pp. 20-24. Cada carrera constaba de siete vueltas completas a la pista, pero se sucedían sin cesar unas a otras. En época de Augusto se celebraban ya doce carreras al día y en época de los Flavios, se alcanzaron las cien carreras diarias. La popularidad de las carreras, aumentaban por el hecho, de que muchos emperadores ofrecían regalos y banquetes al público presente. Cada facción, aglutinaba a su alrededor, a seguidores enfervorizados, aurigas, los guardianes de los caballos, los encargados de su mantenimiento, los responsables del cuidado de los carros, los veterinarios, los instructores, etc. Constituían una familia, al estilo de las modernas cuadras de caballos o escuderías de coches y motos. Los aurigas, además de su popularidad, obtenían grandes ganancias. Se conoce por una inscripción que el auriga de origen español Diocles, se retiró con unas ganancias de treinta y cinco millones de sestercios, unos quinientos millones de pesetas actuales.

⁵¹ Ibid. p. 24

⁵² Ibid. p. 27. Las modalidades más conocidas de gladiadores eran las siguientes: los samnitas que luchaban con escudo, yelmo y espada. Los tracios que combatían con escudo y puñal. Los mirrillones, con un yelmo diferente al resto. Los reciarios, con una red, tridente y puñal. Los laciaros con un lazo para estrangular. Los hoplomacos, con armadura pesada.

⁵³ Ibid. p. 29

⁵⁴ Ibid. p. 30

⁵⁵ Montanelli, I. (1991). Op. cit. p. 286

⁵⁶ Tejo, R. (1996). Op. cit. p. 30. El aportar animales salvajes a Roma y otras ciudades se convirtió en uno de los negocios más lucrativos. Elefantes, tigres, leones, rinocerontes, toros salvajes, osos, etc. Eran cazados en masa y ha sido una de las causas de la desaparición de muchas de estas especies, en los países limítrofes con el Imperio, en especial el norte de Africa y en la regiones del Próximo Oriente.

⁵⁷ Montanelli, I. (1991). Op. cit. pp. 286-287.

⁵⁸ Diem, C. (1966). Op. cit. 243

⁵⁹ Tejo, R. (1996). Op. cit. p. 36.

⁶⁰ Ibid. pp. 34-35.

⁶¹ Bonilla, L. (1964). Op. cit. p. 89. Existieron, según nos cuenta Bonilla, colegios sacerdotes bailarines en varias ciudades, donde se aprendían los movidos saltos de los antiguos ritos del culto romano. Y según parece que en su origen, dichos saltos estaban vinculados a una magia expresiva de floración, que constituían una reminiscencia de danzas prehistóricas que con el paso de los siglos evolucionaron, incorporándose al culto de varios dioses.

⁶² Ibid., p. 92. Las danzas saturnales, obedecían a un simbolismo de vegetación, y cuando los sacerdotes volteaban la simiente en el aire, al compás de sus saltos, practicaban una danza mágica de origen prehistórico y carácter imitativo, como si los saltos incitasen al crecimiento del cereal. Durante su recorrido, los danzantes se obsequiaban con antorchas encendidas, en la creencia de ayudar o estimular al nuevo sol del año para que hiciese crecer mejor la semilla.

⁶³ Ibid. p. 94.

⁶⁴ Ibid. p. 95.

⁶⁶ Diem, C. (1966). Op. cit. p. 244 y 249

⁶⁷ Ibid. p. 245.

⁶⁸ Ibid. p. 247

⁶⁹ Ibid. pp. 241-258. Resumen de las actividades que Diem, describe en su estudio sobre el deporte en la antigua Roma.

⁷⁰ López Izquierdo, F. (1987). Los toros en el Imperio Romano. Edit. Historia y vida, nº 227, Barcelona.

⁷¹ Piernavieja, M. (1960). C.AF.(M, tomo II, fascículo 4).

⁷² Montanelli, I. (1991). Op. cit. p. 287.

⁷³ Piernavieja, P. (1977). Corpus de inscripciones deportivas de la España Romana. INEF de Madrid, P.

85

⁷⁴ Ibid. p. 148.

⁷⁵ Ibid. p. 92, figura 5.

⁷⁶ Caro, R. (1977). Días Geniales y lúdricos. Edit. Espasa Calpe, Madrid, tomo I, p. 61

⁷⁷ Piernavieja, P. (1977). Op. cit. p. 100-107. Curiosamente, a pesar de contar con el dato fidedigno a través de la ley de Osuna y poseer la mayoría de los datos circenses de Hispania, no se conocen restos arqueológicos seguros de instalaciones circenses en la Bética.

⁷⁸ Teja, R. (1996). Op. cit. pp. 39-40.

⁷⁹ Piernavieja, P. (1977). Op. cit. pp. 124-125.

⁸⁰ Ibid. p. Ibid. p. 75.

⁸¹ Ibid. p. 29. Marcial, afirma que existía la caza de la liebre a caballo, y el general de la legión Q. Tullius Maximus, luchaba con las alimañas a caballo. Además según cuenta Marcial, citado por Piernavieja que cuando la caza era peligrosa, o fatigosa, podía abandonarse en manos de un venator, esclavo encargado de atrapar las piezas desdeñadas por su amo, lo que indica una especialización que le distinguía del resto de sus compañeros de servidumbre.

⁸² Ibid. p. 53.

⁸³ Ibid. p. 35. El modo de cazar los ciervos con redes, parece indicar que existían numerosos árboles cerca de Clunia. Nos habla de un cazador de jabalíes y ciervos, lo que nos lleva a pensar que estos animales, eran abundantes en esa comarca.

⁸⁴ Ibid. 32-33.

⁸⁵ Ibid. 35-36.

⁸⁶ Ibid. p. 52.

⁸⁷ Ibid. p. 54.

⁸⁸ Ibid. p. 60. La existencia de un gimnasio a principios del siglo III de nuestra era en Morón, nos indica que en esa época y en esa ciudad había por lo menos un lugar para el ejercicio físico, y que dispondría seguramente de personal especializado para su mantenimiento así como un horario determinado para las distintas actividades, como el juego de pelota o dar golpes contra un stipes...(según cuenta Marcial de forma algo despectiva en VII, 2)

⁸⁹ Ibid. pp. 62-64.

⁹⁰ Ibid. p. 73. Piernavieja, señala que ciertos autores, nos hablan de que los perros eran los únicos seres capaces de reconocer a los combatientes de pancracio, una vez terminada la lucha. Los luchadores, para evitar las presas, terribles por ser hombres fortísimos, se daban aceite en la piel, pero en muchas ocasiones, no podían desviar los golpes, dirigidos a cualquier parte del cuerpo, en especial a las más sensibles.. Procuraban saltar los ojos al contrario, morderle la oreja, y si había ocasión, arrancárselas.

⁹¹ Ibid. p. 76.

⁹² García Bellido, A.(1991). Veinticinco estampas de la España Antigua. Colección Austral. Espasa Calpe. Madrid, pp. 178-185. De Diocles, se conocen dos documentos epigráficos; uno procedente de Roma y el otro de Palestina. Por ambos, se sabe que era natural de Hispania, y más concretamente de la

provincia Lusitania. De la lápida romana se deduce que nació aproximadamente en el año 104, cuando era emperador Trajano y que en el año 146, se retiró, contando cuarenta y dos años lleno de fama y de dinero. Había vencido 1.462 veces a lo largo de su vida profesional. Del texto, es fácil deducir que a lo largo de su vida profesional, estuvo al servicio de varias facciones, o como llamamos ahora clubes, y que durante el tiempo que estuvo en activo, fue un competidor que sobresalió, no sólo por encima de los demás competidores de su época, sino de acuerdo con sus resultados, como uno de los deportistas más grandes de la época.

⁹³ Piernavieja, P. (1977). Op. cit. pp. 83-84.

⁹⁴ Ibid. pp. 85-86.

⁹⁵ Ibid. pp. 87-88. Los aurigas, como ya hemos visto con Diocles, fueron los deportistas profesionales más populares de la antigua Roma. Tenían por costumbre escribir en la inscripción funeraria el historial completo del auriga, indicando las carreras en las que participó, las victorias conseguidas, y la cuantía de los premios ganados.

⁹⁶ Ibid. p. 183. La existencia de un circo en una población determinada llevaba implícita, seguramente la de una escuela gladiatoria.

⁹⁷ Ibid. p. 157. El aforo de los circos, en general duplicaba o triplicaba el número de habitantes de la ciudad, por lo que es obligado pensar que los espectáculos se hacían para la ciudad y su comarca Piernavieja, p. 141.

⁹⁸ Ibid. p. 162.

⁹⁹ Ibid. p. 183-196. Es una importante pieza jurídica para conocer de una manera más aproximada, el mundo de los gladiadores, como deportistas profesionales, aunque en el presente texto, lo que verdaderamente describe y resulta interesante para nuestro estudio, es la indicación de los precios y las ganancias de los gladiadores según su categoría profesional.

¹⁰⁰ Ibid., pp. 133-216. El único circo discutido, según Piernavieja es el de Cádiz, le siguen Mérida y Taracena.

4. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MEDIA¹ Resumen histórico (476-1492)

ALTA EDAD MEDIA (del siglo V al IX)

- Caída del Imperio romano de occidente
- Permanencia del Imperio romano de Oriente
- Grandes migraciones (400-1000)
- Reinos germánicos
- Aparición de las lenguas romances

- Ruralización de Europa
- Aparición del feudalismo,
- . Origen de una nueva organización social
- . Papa, rey, señores feudales, vasallos, siervos
- . Castillos; caballeros medievales
- La cultura árabe como transmisora de la cultura grecorromana
- Imperio carolingio Siglo IX
- Conquista de la península Ibérica por los árabes

- Religión
- . El cristianismo como nexo de la Europa medieval
- . El Papa, los obispos y los clérigos
- . Los monasterios
- . El Islam como nexo de unión de los países orientales
- Arte románico

BAJA EDAD MEDIA (Siglo X-XV)

- Monarquías feudales
- Resurgir de las ciudades
- Surgen las universidades
- Influencia del mundo árabe en Occidente

Siglos X-XIII

- Auge del feudalismo: la caballería, la corte, nobles y siervos
- Crecimiento agrícola: nuevas tierras, roturación, nuevas técnicas
- Nacimiento de nuevas ciudades
- Aumento demográfico
- Artesanía: gremios, guildas
- Crecimiento comercial: nuevas rutas, ferias, transporte marítimo
- . Banca, manufacturas
- Iglesia
- . Las cruzadas
- . Herejía e inquisición (1231)
- . Ordenes mendicantes: dominicos, franciscanos
- . Cisma de Occidente
- Arte gótico

Siglos XIV-XV

- Monarquías feudales: enfrentamientos con el Papa
- . Supremacía sobre los señores feudales
- . Parlamentos
- . Ciudadanos libres, comerciantes, artesanos, nobles, marginados, patriciado urbano, clases populares
- Consejos, comunas
- Universidades
- Nacimiento de la literatura
- Descubrimiento de la imprenta y de las armas de fuego
- Crisis: Revueltas campesinas, revueltas ciudadanas
- . Hambrunas (1315), peste negra (1348)
- Crisis del comercio y de la democracia
- Expulsión de los árabes de la península Ibérica

4.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MEDIA. Durante la Alta Edad Media, tenemos que señalar como hechos significativos que marcan todo esa época, la consolidación del Imperio Bizantino, el apogeo del mundo árabe y las grandes migraciones que, iniciándose en el siglo IV, no se completan hasta el año 1000 aproximadamente, fecha en que realmente comienza la historia de la Europa Medieval, en aquellos hechos que nos son más familiares: feudalismo, caballería, corte, monasterios, nobles y siervos².

El triunfo progresivo del cristianismo, junto a las influencias recibidas por parte de los pueblos germánicos que en oleadas van barriendo toda Europa, son los ingredientes que van conformando los nuevos estados medievales. Era tal el grado de influencia de la Iglesia, que hablar de la Europa baja-medieval y decir cristiandad resultaba prácticamente lo mismo. El plan de estudios en las escuelas catedralicias lo constituían las siete artes liberales, desde la época carolingia: el trivium, que comprendía gramática, retórica y lógica, y el cuadrivium, que comprendía aritmética, geometría, música y astronomía³. La importancia de los ejercicios gimnásticos en la educación fue declinando lentamente en el curso del periodo helenístico y romano hasta desaparecer hacia el siglo IV de nuestra era. De hecho, la gimnasia educativa y la gimnasia militar degeneran en la época romana, mientras cobran valor la gimnasia médica y la gimnasia profesional. A partir de la Baja Edad Media, se puede decir que estas disciplinas habían desaparecido y si se practicaron fue como diversión como único motivo. Es a partir de los primeros humanistas según veremos, cuando se empieza de nuevo a tener en cuenta a la gimnasia como una forma de educación de lo corporal⁴.



Fig. 9.—La Filosofía, madre del saber, con sus siete hijas, las siete artes liberales.

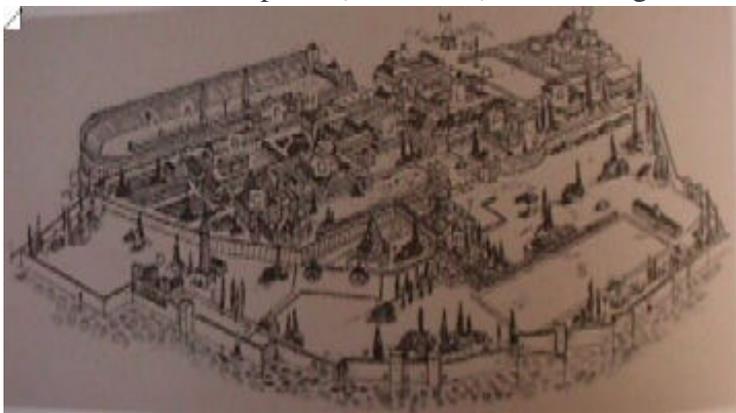
108. Las siete artes liberales

que, por contra, era la materia base de la educación europea occidental, donde la educación y la cultura estuvo en manos de la Iglesia durante todo el tiempo⁵. En las cátedras de latín y griego se realizaron copias de las obras clásicas. Otro rasgo diferencial con occidente fue que mientras Europa se ruraliza y se divide en multitud de estados, las ciudades bizantinas mantienen su vigor, existiendo en cada ciudad una clase ociosa y cultivada que supo mantener las tradiciones y por supuesto en el caso que nos ocupa, la brillantez de los juegos circenses y otros deportes⁶.

El Imperio Bizantino conservó ciertos aspectos de la organización cívica anterior, fundamentalmente los juegos de circo, aunque éstos perdieron pronto el carácter de banderías y grupos que tenían en la época romana. La educación nunca fue monopolio de la iglesia y estuvo llevada siempre por docentes seculares. Tenían escuelas en los pueblos y las familias acomodadas solían tener tutores para sus hijos. La educación que recibían permitía la práctica deportiva al tiempo que las letras.

En el terreno deportivo queda constancia del apogeo de ciertas actividades deportivas como las de circo, el polo o la caza, estas dos últimas practicadas incluso por los propios emperadores. El pueblo además de asistir a los espectáculos del circo o del polo, también se divertía por los numerosos acróbatas o juglares que deambulaban constantemente por los pueblos. Sin lugar a dudas, las actividades deportivas más importantes fueron las carreras de cuádrigas, que llegaron a ser incluso más importantes que en Roma; sus características más importantes fueron: se corrían con dos o cuatro caballos en siete mangas o doble recorrido de pista (6.000 mts). Se distinguían las

cuádrigas por los colores, que como en Roma, representaban al principio determinados grupos o banderías; las ceremonias inaugurales las bendecían el clero y era el emperador el que autorizaba la salida. Debemos destacar como aspecto social, que el cuidado de las cuadras, los aurigas y sus programas de entrenamiento, eran temas de discusión y debate, lo



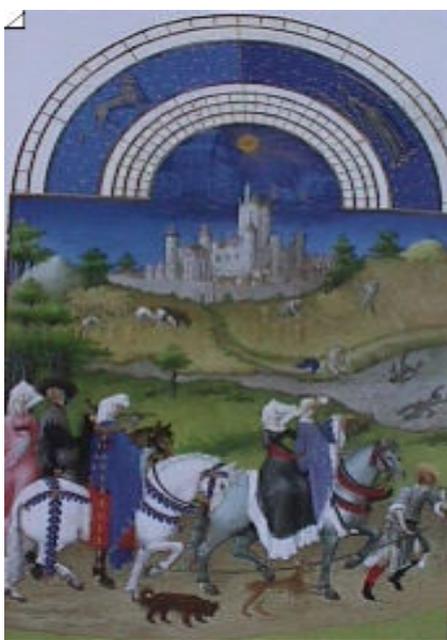
109. Nea Roma. Reconstrucción

que favorecía cierto grado de intercomunicación por encima del complejo sistema de clases reinante. Se conoce la celebración durante siglos de los juegos del circo romano en el hipódromo de Constantinopla, la introducción del juego de polo persa en el siglo IX y la mención de torneos en los romances bizantinos tardíos, así como el uso de los baños en la capital⁷.

Otro hecho que se debe destacar por la influencia posterior que tuvo, no sólo en la península Ibérica sino también en el resto de la Europa Medieval, es la aparición del Islam durante el siglo VII y su posterior difusión. Herederos de una cultura milenaria, pues supieron recoger en todo un conjunto cultural que definió a partir de entonces al mundo árabe, dos grandes tradiciones: el arte grecorromano de Siria y Egipto, y el arte sasánida de Persia y Mesopotamia. Refiriéndonos al ámbito deportivo, podemos señalar que la herencia recibida de la que se tiene constancia, son los baños de vapor que eran tan populares como en el mundo antiguo; la caza, pasatiempo preferido por los príncipes sasánidas y posteriormente por los omeyas; y el polo persa que fue difundido no solamente por el imperio bizantino sino también en aquellos territorios conquistados por los omeyas como la península Ibérica. Qasr al-Hair al-Sharqi, uno de los palacios más importantes, situado en el desierto de Siria, al nordeste de Palmira, fundado por el califa Hixem en el año 728, tenía alrededor del recinto otra muralla que abarcaba una

superficie de unos 8 km². Se ha sugerido que la finalidad de esta muralla era impedir que se escaparan los animales salvajes, pues se sabe que la caza era uno de las aficiones favoritas de los príncipes omeyas⁸. Los juegos deportivos en el occidente europeo, después de unos años de incertidumbre y conforme los estados feudales van perfilando una cierta estabilidad, comienzan a resurgir y a observarse su práctica de forma generalizada por todo el continente. El hundimiento de las instituciones romanas traen consigo que la mayoría de los juegos-espectáculos dejen de practicarse en todo el imperio, debido fundamentalmente a la desaparición de la vida urbana y no sólo por la posición de la Iglesia oficial, que por supuesto siempre estuvo en contra como lo atestigua en su obra Isidoro de Sevilla. De cualquier forma se tienen pocas informaciones que nos señalen con claridad la actividad deportiva en esos primeros siglos llenos de cambios e invasiones sucesivas y que no acaban realmente hasta el siglo XI. Pero sí conocemos, cómo poco a poco, algunos deportes conocidos de siempre, comienzan a resurgir de nuevo, como los juegos de pelota, conforme la vida en sociedad comienza a estabilizarse, y otros nuevos adaptados a las nuevas necesidades se manifiestan de una manera cada vez más ostensible, como los torneos. El juego deportivo al igual que en otras épocas sigue su evolución, adaptándose determinadas formas lúdicas a las necesidades bélicas (caso de los torneos) y aunque la educación se encierra en los monasterios, la gente sigue practicando en cuanto tiene un poco de tiempo y tranquilidad, los juegos de pelota y los ejercicios gimnásticos como saltar, correr o lanzar.

El espíritu religioso no es totalmente hostil a todas las actividades deportivas, como se ha creído tradicionalmente, pero pone sus límites en cuanto a los excesos y señala que el escolar debe prepararse para el trabajo y no para el juego. Asimismo, en la vida rural, la gente de los pueblos solía ocupar sus horas de ocio



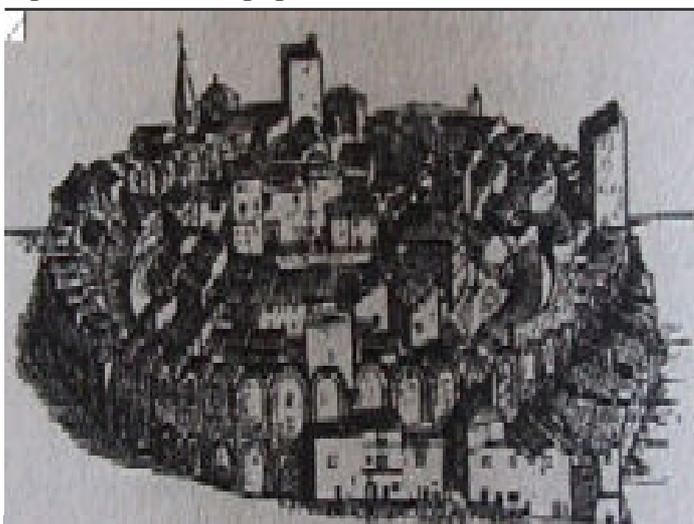
110. Salida a una cacería

preferentemente en el juego, la bebida, el canto o el baile⁹. Además fue floreciendo una cultura popular que tenía en los juglares su principal difusión. El juglar era un personaje diestro en ejercicios gimnásticos, baile y danza, con instrumentos musicales, canto, recitar poemas e incluso componerlos. Como vemos, realizaba funciones de todo tipo que iban desde las de trovador hasta las de titiritero y malabarista. Vivía de sus actuaciones en calles y ferias así como en las residencias de nobles y potentados. También los nobles en tiempos de paz realizaban frecuentes torneos que servían para demostrar su valor y para destacar ante sus damas, pero también como preparativos para la guerra. Junto a los torneos, la caza fue otra de sus diversiones favoritas (mayor información sobre los juglares, la podemos encontrar en la obra de D. Ramón Menéndez Pidal, sobre la poesía juglaresca y los juglares, 1991)¹⁰. Del estudio del deporte de esta época, podemos observar que la mayoría de las

actividades deportivas que surgen en una zona determinada europea, posteriormente y más o menos reglamentadas, se extienden por todo el continente europeo occidental. El

análisis de esos deportes nos permiten saber con cierta exactitud lo que fue la Edad Media con respecto al mundo del juego y del deporte. En cuanto a la infraestructura deportiva de la época romana, en la mayoría de los casos es abandonada, aunque existen informaciones en algunos casos de un uso alternativo durante los primeros siglos, como en el caso de Roma con el estadio de Domiciano o el ejemplo francés de los anfiteatros romanos de Nîmes y Arlés que se convirtieron en la ciudadela de la ciudad.

4.1.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO ITALIANO. Aunque la Iglesia fue reacia a continuar con ciertos juegos paganos de Roma, relacionados con su culto, ha quedado constancia que desde los primeros momentos llegó a mantener algunas fiestas populares como las carreras pascuales, los *ludi carnevelarii* o *lupercalia*: así con motivo de la celebración del milenario de la ciudad de Roma y bajo el patronato del obispo Fabianus (año 248 d.C.) se organizaron competiciones que abarcaron las siguientes modalidades: lucha libre, justas, tauromaquias, cucañas, mascaradas y una carrera pedestre, siendo el lugar de estas competiciones el estadio de Domiciano, aunque posteriormente se trasladaron al Corso. Desaparecido el ideal clásico, el juego deportivo a nivel popular se convirtió exclusivamente en diversión pública; la gente



111. Casco antiguo de Arlés, antiguo anfiteatro romano

siguió organizando sus fiestas lúdicas y la Iglesia intentó desde el principio controlarlas para evitar abusos y guardar las buenas costumbres de acuerdo con la ética religiosa del momento¹¹. Se practicaron una serie de juegos, cuyo origen era el de las antiguas luchas gladiatorias, pero eliminando los actos sangrientos. Podemos señalar la lucha a empujones en el juego del puente que existía en la mayoría de las ciudades fluviales. Frecuentemente se añadían también juegos de tauromaquia, caza de osos,

coger al gato y agarrar al ganso. Las carreras, saltos, tiros y lanzamientos se practicaban tal como nos los confirma un manuscrito del año 1181, que nos señala que la ciudad de Módena tenía en extramuros un prado para juegos. También Milán, desde tiempos antiguos, disponía de un campo de arena donde los jóvenes se ejercitaban en la lucha libre, peleas y pedestrismo¹².

Se puede decir por los datos disponibles que los juegos de pelota, la esgrima y la equitación, fueron sin lugar a dudas los deportes más practicados en la Italia de la Baja Edad Media. Una versión de los juegos circenses son las carreras de caballos que ya desde la antigüedad se venían celebrando en la mayoría de las ciudades importantes, existiendo cuadras donde se cuidaba la calidad de los caballos. Destacan la casa D'Este, la napolitana y la siciliana. El duque Francesco Gonzaga (1407-1444) consiguió buenos caballos cruzando los caballos y yeguas de España, Islandia, Africa, Tracia y Sicilia. Se organizaron actividades de este tipo en Florencia, Siena, Venecia, Perugia, Roma y

Palermo, con motivo de las fiestas religiosas, festejos oficiales y recepciones. Se conocen los premios que se dieron en el año 1281 en las carreras anuales de la ciudad de Bologna: un caballo por montura, un halcón, dos perros de caza y un cochinillo. De estos juegos han perdurado hasta nuestros días los de la ciudad de Siena, consistentes en dar varias vueltas a la plaza del mercado. Las regatas a remo se conocen en los documentos de Venecia desde 1300, y a partir de 1351 esta regata va unida al día de San Pablo. Su práctica se deriva hacia los gondolieri que competían sobre una distancia de siete kilómetros y medio¹³.

Los torneos de caballería, de origen francés, fueron introducidos en Italia con el nombre de Hastiludia, incluyendo en el programa combates en grupos y por parejas. Existe documentación de un torneo celebrado en Bologna en el año 1147, en Roma en 1476 y en Florencia en 1468. Los juristas de la época, como Astesano de Asti (muerto en 1330), pensaban que los torneos y luchas servían para afirmar el valor y adiestrarse



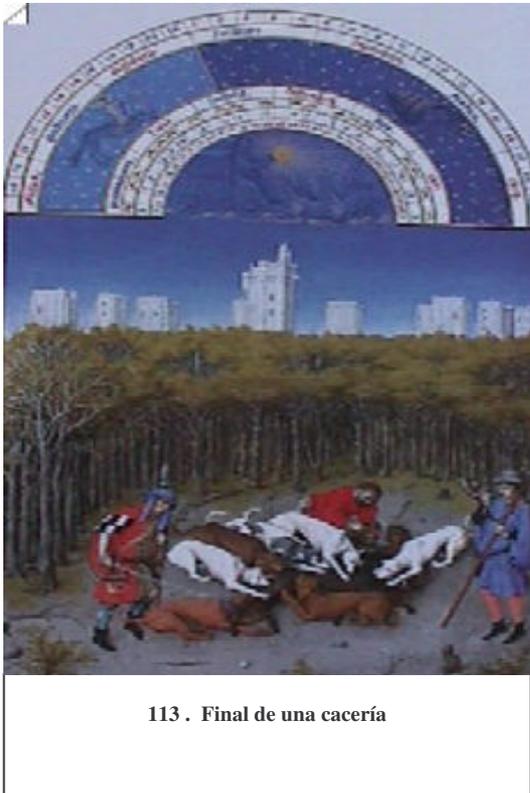
112. Caballero medieval

en el uso de las armas y puesto que estas virtudes se emplean en las guerras y a favor de la fe y de la paz de la iglesia, debían considerarse permitidos. Sin embargo, debido a los continuos excesos, las autoridades tanto seculares como religiosas tuvieron que prohibirlos con cierta frecuencia, distinguiendo entre el juego permitido y el no permitido¹⁴. Tomás de Aquino (1225-1274), discípulo de Alberto Magno, fue partidario de que el hombre viviera conforme a su naturaleza, llamando a los ejercicios físicos "*un medicamento del alma*" y a la afición de los juegos "*solaz del descanso espiritual*", aunque recalca a continuación que su práctica debe ser comedida. También Pietro Palo Vergerio (1349-1428), considerado como uno de los primeros humanistas, exigía que se ejercitara la gimnasia unas horas al día. Su programa incluye la carrera, el salto, el ayuno, la sed, el frío, el calor y los juegos de pelota. El cardenal Giovanni de Domenici (1357-1419), defensor de la cultura

física, señala el valor de los juegos, indicando que la sangre ardiente de los jóvenes exige movimiento y no es bueno paralizar la abundancia de sangre y fuerza viril¹⁵.

Petrarca (1304-1374), además de ser uno de los primeros en dar a conocer el mundo clásico y facilitar el camino a los humanistas, fue el iniciador del alpinismo europeo y del gusto por la naturaleza, escalando el 26 de abril de 1336 el mont Ventoux de 1.210 mts. de altitud. Esta vuelta a la naturaleza, unido al espíritu liberador de antiguas convenciones y dogmatismos, es realizado también por el humanista Guarino de Verona (1374-1460) cuando nos cuenta lo siguiente en relación con la natación: "*Así saltas ahora desde la verde orilla o desde el prado florido a las aguas que fluyen y dejas jugar a los miembros, ora buceas, ora resbalas sobre la espalda río abajo, ora divides las aguas en alternas brazadas*". Victorino Ramboldini de Feltre, creó una escuela (Mantua 1425) donde se practicaban a diario los ejercicios corporales:

equitación, lucha libre, esgrima, tiro con arco, carrera, saltos y natación. Los discípulos tenían que adaptarse a un reglamento muy severo, sueño breve, vestidura ligera y mucha actividad. Su "*Academia física literaria morale*" fue muy popular aunque no sobrevivió a su autor¹⁶. Federico de Urbino (1422-1482), discípulo de Vittorino, dio la misma educación deportiva a sus hijos, constituyendo en su palacio un campo de juego que



113 . Final de una cacería

llamó el "*Sferisterio*". Mateo Palmieri (1400-1475), pedía una formación armónica de cuerpo y alma, recomendando, además de los ejercicios ya citados, la equitación, la esgrima con lanzas, el alpinismo y el excursionismo organizado por la comunidad escolar. Enea Silvio (1405-1464), que fue Papa con el nombre de Pío II, en su tratado sobre la educación, se refirió a la formación física, señalando que es el profesor el que debe tener una buena formación. Según el modelo clásico, recomienda el endurecimiento físico, el tiro con arco, con honda, arrojar lanzas, equitación y natación. Mateo Vegi (1406-1458) en su manual de educación recomienda la gimnasia como "*reposición y refrigerio del espíritu, después del cumplimiento de la tarea*", citando como ejemplo a Alejandro Severo que después del estudio practicaba la lucha libre, la carrera y varios ejercicios ligeros. Para la edad madura aconseja la equitación, el tiro con arco, con

la honda, la jabalina, la lucha y el juego de pelota. Nos dice, con relación a los ejercicios que preconiza "*conveniente, honesto y favorable a la salud*"¹⁷.

En cuanto a la esgrima, uno de los deportes más populares en la Italia medieval, tuvo sus precedentes en la época romana donde se consiguió un elevado nivel de instrucción militar de acuerdo con un sistema de entrenamiento para la tropa, recogido en un manual de Publius Rutilius Rufus (105 a.C.). La esgrima tuvo un gran desarrollo en las luchas gladiatorias y posteriormente nunca llegó a desaparecer. Así, doscientos cincuenta años antes de que llegara la esgrima española (año 1527), enseñaban esgrima en Milán, los hermanos Francesco y Philipo des Serpente, siendo profesores durante una época en París y más tarde en España¹⁸.

Aunque el juego de pelota lo podemos observar en Italia a través de la tradición antigua, ya que se sabemos que las legiones romanas introdujeron estos juegos en aquellos territorios donde estuvieron, los antecedentes de los juegos de pelota que más adelante serán muy populares, los tenemos en una crónica veneciana de Donato Valluti (1300-1370), donde nos cuenta que unos 500 caballeros franceses hechos prisioneros en la batalla de Altopassío (1324), dieron a conocer un juego llamado Tenez (de giucare a tenes), llamado en Francia "*jeu du paume*". Otra modalidad de juego de pelota es el juego del calcio (giuco del calcio). Es en 1410, en una poesía dedicada a la plaza de San Spirito, de autor desconocido, donde se encuentra la primera referencia sobre este juego,

antecedente del actual fútbol. El 10 de enero de 1490, los florentinos juegan sobre una superficie helada a un juego similar al fútbol. El calcio empezó siendo un juego de la nobleza y se practicaba con motivo de fiestas y ceremonias reales, aunque con el tiempo se popularizó a otros grupos sociales. El humanista Antonio Scaino (1524-1612), escribió el primer libro sobre juegos de pelota, desde la pérdida de los tratados clásicos, con el título "*Trattato del giuoco della palla*" (1555)²⁰. En el libro, el autor describe las varias modalidades del juego de pelota, de la diferencia que hay entre la pelota maciza y la de viento, cuantas y cuales son las maneras de jugar a la pelota, en que modo se practica el juego de la pelota de puño y el de la pelota de scanno, y del campo mayor con cuerda para el juego de raqueta. A finales de siglo, Giovanni Maria Bardi (1580), publica su "*Discorso sobre el juego del fútbol florentino*", donde entre otras cosas, nos da una definición del fútbol y una serie de reglas, como el número de jugadores, indumentaria del jugador, modo de dividir el fútbol sin librea, ordenación del partido de fútbol, etc²¹.

4.1.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO FRANCÉS. Existe un pequeño verso francés que documenta (siglo XIII), que el origen de la palabra deporte procede de este país, ya que es considerado por ahora como el más antiguo conocido y dice así:

**"Por déduire, pour desporter
et pour son corps reconforter
porter faisait fausons".**

“Para descansar y reponerse
y el cuerpo reconfortar
partió para una cetrería”

La palabra francesa *desporter* se transformó en *sport* en Inglaterra y *deporte* en España, significando en un principio "diversión". Lo que está claro es su origen latino, dada la semejanza que existe entre los países europeos de lenguas romances. *Deportare*, *disportare*, como aparecen en algunos textos medievales españoles, significa en sentido figurado, distraer, aunque su significado más generalizado fue siempre el de diversión. Rabelais (1494-1553), la usó ya en el sentido actual²². Durante la Edad Media, Francia crea la ordenación de los torneos, de los juegos de pelota y de la esgrima. No se conoce con seguridad el origen de los torneos medievales. Es posible que apareciesen a través del entrenamiento periódico de una serie de ejercicios preparatorios para la guerra, utilizando los elementos típicos de la época (ejercicios hípicas, esgrima con espada y lanza, escudo o rodela, armadura). Si además, a todos estos ingredientes se le añaden el aspecto lúdico y la necesidad de dar unas normas fijas para poder competir en igualdad de condiciones y dar un resultado final, nos encontraremos con seguridad delante de uno de los deportes más reglamentados de la Edad Media²³. Las primeras reglas documentadas que se conocen se deben a Godofredo de Preully (muerto en 1066) y tenían como objetivo dar una normas fijas reduciendo al mínimo el riesgo de confrontación. Así Nithard, nieto de Carlomagno describió un torneo, donde unas veces se combatía individualmente y otras en grupo, convirtiéndose a veces en verdaderas batallas organizadas como diversión y también como preparación para la guerra. Una de las modalidades del torneo era la justa, que consistía en tocar con la lanza al adversario

con la intención de desmontarlo del caballo o que la lanza se rompiera contra la armadura del contrario.

En la pista, los combatientes se enfrentaban a galope y en el momento de cruzarse, intentaban golpearse con las lanzas, evitando el choque entre jinetes y caballos. Una de las modificaciones que se introdujeron para evitar la gravedad de los choques fue colocar una empalizada, barrera o tablas tal como se llamaba en España y que separaba a los contendientes. Otra modalidad fue el torneo de cuadrilla, y simulaba una verdadera batalla que se practicaba tanto como diversión como de preparación y entrenamiento para la guerra. Había también otras modalidades de torneos como el correr lanzas contra un blanco, conocido con el nombre de quintana, o bien luchas entre grupos con el objetivo de desarmar y coger prisioneros. La participación en los torneos estaba limitada a los caballeros, que debían demostrar su origen noble y no ejercer ningún oficio. Todo el ritual giraba alrededor de la dama a quien el caballero admiraba, llevando en el momento del torneo los colores de su dama. Existieron maestros profesionales que enseñaban las técnicas y el ritual de los torneos. La armadura se componía de yelmo con visera y penacho, jubón guateado y coraza de acero; todo el atuendo tenía su correspondiente protección incluyendo puños y zapatos²⁴. A partir del siglo XIV, la justa se impuso a todas las demás modalidades, aumentando la seguridad de los combatientes por la mejora de la armadura y la eliminación de los golpes más peligrosos. Todo ello exigía de una gran fuerza física y un gran dominio del caballo. Las justas de San Ingilberto, en 1389, contadas por Froissart, nos hablan de tres caballeros franceses que durante cuatro días seguidos lucharon contra al menos treinta y seis ingleses, sin que ninguno de los franceses fueran derribados. En cuanto al ritual ostentoso que fueron adoptando las justas según Evans, es muy probable que la influencia procediera de los sarracenos con los que estaban en relación constante los franceses y los españoles, puesto que adoptan formas elaboradas que recuerdan las Tradiciones del Profeta que relatan su comportamiento en la vida cotidiana²⁵.



114. Vestidura de caballero

Debido a que en Francia hubo combates muy violentos, llegó un momento en que los torneos fueron prohibidos frecuentemente por la Iglesia (por ejemplo el Papa Inocencio II en el concilio de Clermont en el año 1130). También los reyes franceses promulgaron constantemente edictos en contra de los torneos, aunque nunca se llegaron a controlar. Solamente cuando aparecieron las armas de fuego, los torneos empezaron a decaer hasta que desaparecieron o se convirtieron ya en la Edad Moderna en manifestaciones como los "*carroussels*" o las "*courses de bagues*". Como veremos más adelante en nuestro país, se popularizó el juego de cañas como una derivación de los torneos medievales²⁶. A través de una influencia recíproca con los maestros italianos, la esgrima se popularizó en Francia sobre todo a partir de la decadencia de los torneos, entre la nobleza, existiendo hermandades de esgrimistas en Yprés, Brujas, Bruselas, Tournay y Gante²⁷. Uno de los hechos más significativos del deporte de la Francia

medieval fue el auge de los juegos de pelota. Hay bastante información gracias al poeta e historiador francés Jean Froissart (1337-1410), que parece que era un gran aficionado. Se dieron a conocer varias modalidades de juego de pelota que iban desde los que sólo se golpeaba a la pelota con la mano, a los que utilizaban una raqueta o un bastón. Los más populares fueron el juego de la paume (corto y largo), el soule (que era una especie de fútbol), el crosse (juego de persecución, que en Inglaterra evolucionó más tarde hacia el golf y el hockey). Fueron los religiosos los primeros que practicaron los juegos de pelota. Las autoridades religiosas autorizaban su celebración por Pascua Florida y Navidad, aunque otras veces los juegos de pelota eran prohibidos, debido a que se producían abusos y altercados (en 1245 se prohibió en Roueu la práctica del juego a los religiosos). Durante el siglo XIV, los juegos de pelota se extendieron por los castillos donde la nobleza y la corte se divertían y apostaban dinero o en especie. El rey Juan el Bondadoso (1319-1364), obsequió a sus vencedores con suntuosos vestidos. Según un documento de 1424, existió una maestra de juego llamada Margot, que jugaba con el dorso o la palma de la mano. En París, en 1292, la lista de gremios señala que existían 13 empresas fabricantes de pelotas. De las crónicas clericales del siglo XII se sabe que durante la época de los merovingios y carolingios, existía ya el juego, practicado sobre todo en los monasterios y escuelas episcopales.

Entre los siglos XII y XV tuvieron una gran difusión por castillos y ciudades y al iniciarse la guerra de los 100 años, había tal afición que Carlos V el Sabio, los prohibió al igual que el resto de los juegos que no servían al oficio de la guerra (1338).



115. Justa entre caballeros

Felipe el Hermoso también intentó evitar su práctica, y a finales del siglo XV el alcalde de París prohibió jugar en días laborables²⁸. Hacia 1450, los fabricantes de pala forman un gremio independiente cuando aparecieron las raquetas, y en París los Campos Elíseos se utilizaron como campos públicos para la práctica de los juegos de pelota, teniendo cada uno de los terrenos 120x90 mts. Las reglas fueron apareciendo y las raquetas y pelotas se fueron perfeccionando. El campo se limitó por líneas y se introdujo la red para separar los dos

campos. Incluso se construyeron salas cubiertas para evitar el frío y la lluvia (hasta ese momento se jugó siempre al aire libre en espacios llamados tripots)²⁹.

El soule era un juego parecido al calcio italiano. La palabra ya designaba en principio una bola de madera o un balón de cuero que se rellenaba de heno, salvado, musgo y más tarde aire. Se jugaba con los pies o también con bastón. En 1319, el rey Felipe V prohíbe los juegos de soule y lo mismo hace más tarde Carlos V en 1369. A pesar de todas las prohibiciones, el juego se siguió practicando sobre todo en los monasterios durante la Pascua. A veces se llegaba a pedir dinero en la iglesia para el juego. No sólo fue una diversión popular sino que lo practicaron también las más altas

jerarquías. Así se conocen las crónicas acerca del obispo de Poitiers en 1165 y de los frailes de Mende (Departamento de Lozère), el día santo de la fiesta de Pascua, en el año 1286³⁰. En el monasterio de Auxerre, Departamento de Yonne, se celebraban por Pascua unos torneos que se inauguraban con cantos gregorianos. El ceremonial y las reglas de juego estaban fijadas en una "*Ordinatio de Pila facienda*", fechada el 18 de abril de 1396. Existía la costumbre de que los frailes cuando ingresaban en el monasterio tenían la obligación de donar un balón. Además de las actividades deportivas citadas, se practicaron en Francia otras disciplinas muy difundidas por toda la sociedad. El mariscal francés Jean Boucicant (1364-1421), destacó de joven en la práctica del juego de la barra, el salto y el lanzamiento de la jabalina y piedras. Se sometió a un duro entrenamiento junto con el heredero del trono, con marchas, carreras de resistencia y salto al caballo, fortaleciendo los brazos dando golpes de hacha, maza o martillo en el aire³¹.

La lucha también fue una actividad practicada tanto por la nobleza como por el pueblo. Los luchadores que destacaban podían ser contratados como profesionales en la corte. Fueron muy populares por su fuerza y habilidad los bretones. En 1466, en la corte de Borgoña, se combatió ya de acuerdo con unas reglas muy severas. Por ejemplo, se prohibieron las llaves por debajo de la cintura. Un juego relacionado también con la lucha fue el tirar la cuerda (soga-tira) que se practicaba entre dos equipos muy numerosos. Otro muy popular sobre todo en Namur (región de las Landas) era la lucha subido en zancos, que se realizaba entre dos equipos de zancudos con el objetivo de tirarse al suelo, empujándose sólo con los brazos y los codos³².



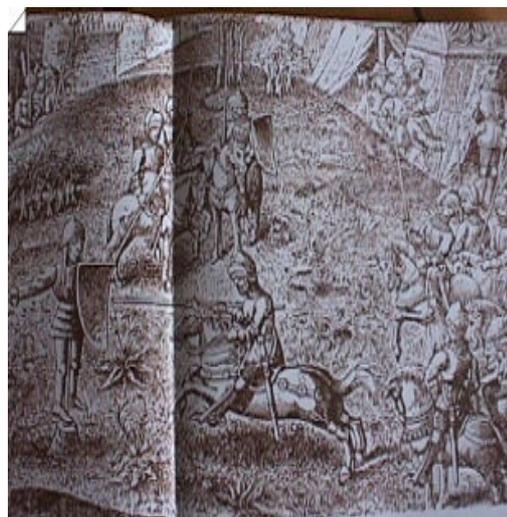
116. Caballero medieval

4.1.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO ALEMÁN. Según los romanos, los germanos eran un pueblo de guerreros y campesinos que vivían en las regiones de la actual Alemania. Según César, los jóvenes se ejercitaban en la carrera, saltos y lanzamientos. Eran famosos por su velocidad, y cuenta Tácito que el ser corredor rápido era sinónimo de descendencia germana. También fueron buenos jinetes aprendiendo a montar desde niños, siendo aficionados a las carreras hípicas y a otras formas de competiciones ecuestres³³. De las actividades de los germanos, encontramos bastante información en las sagas germanas, como la poesía de los Edda el Beowulf, los Nibelungos y el de Gudrun. La natación es una de las actividades donde encontramos numerosas referencias, repitiéndose

constantemente y donde se cuentan proezas increíbles o se refieren a cómo en la vida cotidiana, muchos jóvenes se reunían para nadar. Se alcanzó un gran nivel, señalando modalidades como la natación de fondo, con armadura, de salvamento de un compañero, de lucha en el agua y de buceo. Olaus Magnus (1555) en su manual "*De*

pueris instruendis in arte natandi" explica el valor que esta actividad tenía para los soldados. Cita entre otras cosas, la utilización de cinturones flotadores y vejigas de cerdo. Durante la Edad Media, las carreras pedestres forman parte de las fiestas primaverales y de todas las demás fiestas familiares. Cita los ejercicios más populares: jabalina, arrojar piedras, saltos y carreras, la esgrima con la espada y la lucha. En la historia del escaldo Egil (901-983) se dice que el héroe era "*duro en la lucha y ardoroso*". El Cantar de los Nibelungos describe la lucha entre Hagen de Tronje y Teodorico de Berna. En el poema del Rig se describe las actividades del joven guerrero Jarl: "(...), y sabía esgrimir el escudo, tallarse el arco, hacer puntas para sus flechas, cazar con perros, agitar la lanza, montar a caballo, arrojar la jabalina, manejar la espada y moverse en el agua como un pez"³⁴.

Según Carl Diem (1966), es a partir de Carlomagno y al aparecer el estilo caballeresco, cuando surge una cierta educación física sistemática. Su biógrafo nos cuenta "que estaba entrenado en la equitación y en la caza", y que sabía nadar con tal maestría que nadie podía superarle. Los caballeros feudales mantenían unas reglas estrictas: disciplina, moderación, fidelidad a su señor, ayuda a los oprimidos y respeto a las mujeres. Todo esto exigía una escuela de vida donde "*el saltar, esgrimir, tirar, luchar correr, arrojar piedras, fortalecer los brazos, piernas y tronco... combatir a caballo y a pie*"; además era de práctica común el uso de del arco o la ballesta y la caza en todas sus formas. Esta educación abarcaba a toda la persona, por lo que se repite con frecuencia la necesidad de "*reír, bailar, cantar, correr, saltar, tiro, justa y lucha*".³⁵



117. Caballeros practicando con el estafermo

Ya Enrique I (919-936) fomentó los torneos sin una reglamentación precisa. Los "*ludi gallici*" de los franceses se fueron extendiendo por todos los países próximos y así Ricardo Corazón de León los introdujo en Inglaterra y Carlos de Anjou en Italia. Las luchas existentes en Alemania evolucionaron influenciadas por las francesas sobre todo en lo que se refiere a sus reglas. Estos torneos estaban reservados exclusivamente a los nobles y exigían que estos declarasen bajo juramento su ascendencia de caballero. Estas diferencias se fueron atemperando con el tiempo, sobre todo por la influencia de las ciudades ricas que organizaban sus propios torneos y donde participaban los hijos de los patricios e incluso los de los judíos. En la crónica de los Regidores de Magdeburg en 1386, se cita un torneo en Weisseufels, donde participaron judíos luchando y cabalgando en el torneo³⁶. Los doce artículos para los torneos, del libro del heraldo palatino Rütner, dados a conocer en 1430, aunque siempre se han atribuido a Enrique I (876-936), nos cuenta que para la organización de los torneos, la caballería de todo el Imperio se dividía en cuatro grandes grupos: Rin, Franconia, Suabia y Babiera, y estaban dirigidos por reyes de armas que se escogían entre los más distinguidos caballeros. Asimismo se señala la existencia de un personal especializado como

heraldos, jueces de barrera, guardas de orden y mozos de vara, demostrando con ello que debían existir frecuentes altercados, con víctimas incluidos. En el torneo de



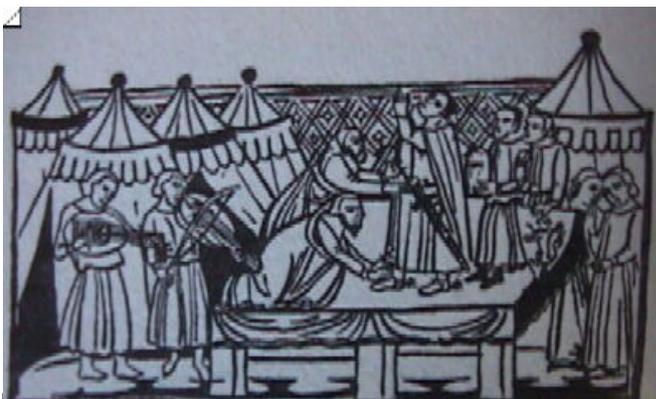
118. Comitiva dirigiéndose al torneo

Gottingen (1119), se conoce también que hubo además de las luchas a caballo, competiciones de lucha libre, saltos, carreras, lanzamientos de piedras y bastones. El mismo autor enumera en su libro, 36 actas de torneos que se celebraron entre los años 938 y 1487, indicando el nombre y el escudo del organizador, de la ciudad, además de la proclama con los nombres de los jueces y reyes de armas, autoridad imperial, las pruebas de nobleza, lista de invitados, participantes y la descripción de los diferentes encuentros y sus resultados³⁷.

En Frankfurt, desde 1351 a 1500, se celebraron 38 torneos. El ambiente de fiesta se llenaba de caballeros, curiosos, feriantes y jugadores. En las actas de las ciudades se pueden comprobar las descripciones de estos torneos. Durante los torneos se vigilaban los derechos forales, los salvaconductos, se construía el circo y se habilitaba su entorno. Así

se aseguraba el orden y la protección para todos los participantes. Se celebraban dos tipos de torneos: los que utilizaban armas de guerra (lanzas con puntas muy afiladas) y los que usaban armas de entrenamiento (lanzas sin punta)³⁸. Conrado de Wurzburg (1220 ó 1230), autor de la Guerra Troyana, conocía el concepto del entrenamiento para la carrera pedestre. El juego de la barra se conocía como complemento del pedestrismo. El cronista y canónigo de la ciudad de Eisenach, Juan Rothe (1360-1434), en las "*Siete agilidades del Espejo de caballeros*", escribió un compendio sobre ejercicios físicos³⁹.

Aún en el siglo XV se exigía una formación caballeresca, donde junto a ejercicios como el tiro con arco, la ballesta o la caza, los jóvenes aspirantes a caballeros tenían que ejercitarse en todas las demás artes medievales. Como ejemplo podemos observar la educación de Federico I⁴⁰. Diem (1966) nos describe como Juan Sachs, el "*zapatero y poeta*" nos da una idea de lo que debía ser un caballero según el punto de vista burgués: "*el torneo era la escuela*



119. Acto de armar a un caballero

de la nobleza que mantenía a esta severa disciplina", enumerando las doce condiciones que un caballero debía probar para participar en los torneos⁴¹.

En la educación de los caballeros destacaron dos actividades: la esgrima y la lucha que al principio iban unidas, aunque con el tiempo tendieron a ser disciplinas independientes. En los primeros momentos la esgrima consistía en un combate entre caballeros que llevaban pesadas armaduras y utilizaban una espada pesada de doble filo. Se usaba también una espada más corta, que se manejaba con una sola mano. El uso del arnés, de la coraza, pectoral y otras protecciones, unido al peso de las armas hacía necesario tener una gran fuerza y habilidad para poder moverse con cierta soltura. Con el tiempo se fue cambiando y comenzaron a utilizar armas y armaduras más ligeras, así como una espada más delgada, afilada y flexible. Estaba claro que todos estos ejercicios con armas iban dirigidos a la preparación para el combate. Los



120. Duelo entre caballeros

documentos más antiguos conocidos son las reglas de esgrima de Johann Lichtenauer de 1389. Posteriormente aparecieron una serie de códices que fueron explicando la normativa a tener en cuenta. Así, uno de 1467 enumera las armas más usadas: espada, daga, cuchillo, hacha y lanza. También describe la esgrima frente a dos contrincantes, de la esgrima y la lucha a caballo o de las justas entre hombres y mujeres⁴². El emperador Maximiliano encargó a Durero en el año 1512, un tratado sobre la esgrima. En 1487 los maestros de esgrima formaron la Hermandad de San Marco, reconocida por el Emperador Federico III (1440-1493) el 10 de agosto de 1487⁴³. La esgrima fue tan popular en Alemania, que muchos nombres de plazas y calles llevan su nombre. En Colonia hubo hasta 1232 una plaza llamada "*intergladiadores*" y más tarde un callejón de los espadachines. Al ir unidos la esgrima con la lucha, los profesores solían ser expertos al mismo tiempo de gimnasia y lucha. También había profesores de danza que enseñaban al mismo tiempo equitación y juegos de pelota. Según nos cuenta Diem (1966), Johann Klapp fundador de la casa de juego de pelota de Estrasburgo, fue saltador y danzarín tal como figura en las actas municipales⁴⁴. Los torneos, al igual que ocurrió en los países del mismo entorno, fueron decayendo, sobre todo por la aparición de las armas de fuego, hasta que desaparecieron o se transformaron en actividades más rituales y sin ningún tipo de peligro a finales del siglo XV (los carrouseles en Francia o el juego de cañas en España).

Sin embargo, se puede decir que los juegos más populares entre caballeros en la Alta Edad Media fueron los torneos y la esgrima. En el caso de la esgrima, las espadas se hicieron más ligeras, surgiendo la modalidad puramente deportiva⁴⁵. La aparición de las armas, de fuego, hizo que se difundieran también nuevas modalidades como la de los tiradores, que pronto se organizaron en hermandades, donde se integraron en un primer momento las asociaciones de tiradores de ballesta. Las órdenes de caballería, como las de San Juan, los Caballeros Alemanes, los Templarios y los Cruzados, fundaron también sociedades de tiradores bajo el patronazgo de un santo patrón y a las órdenes de un maestro tirador. Tenían sus

casas y campos de tiro, siendo consideradas de utilidad pública y exentas de impuestos, por lo que algunas llegaron a tener grandes fortunas. Las fiestas de los tiradores eran verdaderos acontecimientos populares⁴⁶. Uno de los hechos más antiguos es el caso del arzobispo de Colonia, Anno (1010-1075), que concedió anualmente a partir de 1064 de dos a seis florines de la caja municipal, al rey de los tiradores, para que se comprara una capucha nueva. Se conoce un concurso de tiradores organizado en 1206 por el duque de Schweidnitz. También existen referencias de que desde 1304 hasta la primera mitad del siglo XVIII, se celebraba en el mes de mayo la fiesta de tiradores de Erfurt. Después de un desfile se iniciaba el tiro a los pájaros, y el que acertaba en el corazón era proclamado rey de los tiradores. El segundo puesto lo conseguía el que acertaba en el ala derecha y el tercero en el ala izquierda, y así sucesivamente⁴⁷. El resto de la población medieval, a quien se les negaba la práctica de estos deportes, desarrollaban otras actividades



121. Escenas deportivas en el campamento

lúdicas, casi siempre relacionadas con las fiestas campesinas. Ejercicios de fuerza y habilidad eran frecuentes y así era muy apreciada la fuerza física de un hombre, que lo convertía enseguida en un personaje popular. Votker, monje y maestro de la escuela del convento de St. Gallen, escribió por el año 1.000 unas canciones donde se describen los juegos más populares de aquellos tiempos. Había un día de asueto en la escuela, que se

aprovechaba para jugar a la pelota, para correr o para luchas a dos, lanzarse piedras o para jugar con el bastón. Cincuenta años después, el poeta Hans Sachs, describe muchas veces los ejercicios corporales más frecuentes de su época: correr, lanzar piedras, saltar, esgrimir, cabalgar, luchar, tornear con lanza y espada, disparar, bailar, bañarse en aguas naturales, patinar sobre hielo, viajar en trineos, etc. Normalmente, en los concursos de carreras, saltos o lanzamientos se repartía dinero y objetos de valor como recompensa. En las carreras, se corría frecuentemente un tramo de trescientos pasos, aunque también se utilizaban otras distancias. El salto de longitud se practicaba con y sin carrera y los lanzamientos se realizaban frecuentemente con piedras, troncos y espadas⁴⁸.

También los nobles practicaron estas actividades, y así Federico el Vencedor (1425-1476) destacó como forzudo luchador y rápido corredor. El duque Cristóbal de Babiera (1449-1493) fue muy habilidoso en el levantamiento de peso y andar por la pared. Uno de los juegos más reglamentados y populares, aparte de los torneos, fueron los juegos de pelota que se jugaban entre las alquerías y granjas, siendo el otoño la época del año donde se practicaba con más frecuencia.⁴⁹ Aunque los ejercicios no fueron muy frecuentes en la formación escolar de la Edad Media, se

conocen unos reglamentos escolares de origen religioso donde se describe que en las fiestas de la primavera se aprovechaba para realizar excursiones, juegos de pelota y otros. Los relatos del obispo de Münster (siglo XI) y los de la escuela de Diebenburg citan diversas actividades similares a la citada anteriormente. En las escuelas de Reichenan y St. Gallen en el año 911 se dispuso que fueran dedicadas tres festividades a los juegos. El reglamento escolar de 1450 en Wiek ordena que los muchachos jueguen los días festivos de doce a dos de la tarde. En la canción de vacaciones de Ekkenart IV se habla de carreras, lucha, esgrima con bastón y lanzamientos. La orden promulgada en Crainsheim en 1418 permitía el tiro con arco y los bolos. Otros reglamentos como el de Kronostadt (1453) hablan del juego como las carreras, saltos, lucha, bolos y pelota. En algunos casos existe la presencia del maestro y en otros son alumnos escogidos los que dirigen los juegos⁵⁰.

4.1.4. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO INGLÉS. Un dato constatado en el caso de Inglaterra es la influencia que recibió de otros pueblos, no sólo de las primeras invasiones de sajones y normandos sino posteriormente, como lo atestigua el origen francés de la palabra sport. Así durante algunos periodos Inglaterra estuvo bajo el



122. pelea con bolas de nieve

vasallaje de los reyes franceses y en otras el norte de Francia formó parte de Inglaterra. A causa de esta situación se puede observar la afición común a algunos juegos y a la lucha libre en regiones como la Bretaña en Francia y Escocia e Irlanda en Inglaterra. La lucha, el lanzamiento de piedra, el tiro con arco, la caza y los juegos de pelota ya se citan en los romances antiguos hacia el año 1.000 d.C., aunque es aún más antiguo un documento donde se señala que los mensajeros que el rey celta Vortigern (siglo V) envían al joven Merlin, encontrándose a éste jugando a la pelota. Sin embargo, es a partir del siglo XII cuando empiezan a conocerse datos más exactos y así leemos en una descripción de la ciudad de Londres hecha por Willian Fitzstephen (1174) que por la cuaresma los jóvenes de toda la ciudad jugaban a su famoso juego de pelota, estando organizados en equipos de estudiantes, comerciantes, etc. Este mismo autor menciona por primera vez en la literatura inglesa, la

práctica del patinaje. Debido a los excesos y al temor a los desórdenes públicos, y a que su práctica distrajese al pueblo en la preparación a las armas, se tuvieron que prohibir en varias ocasiones algunos juegos. En cuanto a la natación, hay constancia de que en el siglo XIV existían profesores que enseñaban a nadar y que conocían varios estilos. Se conocen dibujos donde aparecen los estilos de braza, una especie de crawl y de saltos⁵¹.

El tiro con arco fue siempre fomentado por los reyes como una actividad utilitaria para la guerra y mantuvo siempre una gran popularidad. En los primeros momentos se usó el arco de tipo anglosajón, después el de los normandos y, por último, ambos fueron desplazados por la ballesta. Durante el reinado de Enrique III se creó la Asociación de Arqueros de San Jorge, que gozó de ciertos privilegios. Algunas

imágenes prueban la práctica de acrobacia, practicadas por jóvenes o por juglares, como por ejemplo el puente en todas sus variantes, colgarse de rodillas en una barra horizontal, puente sobre paralelas, la vertical en todas sus formas, saltos a través de un arco, volteretas que evolucionaron hacia el salto mortal y el flick-flack (los volatineros fueron muy populares en la corte inglesa). Para el fortalecimiento muscular se utilizaban ejercicios de resistencia con algún compañero, luchas a empujones y tirar de la cuerda⁵². También se conocieron los ejercicios de equilibrio, con largas varas, con una rueda sobre la espalda o sentado sobre una barra, a horcajadas. Se practicaron también competiciones de carreras y danzas sobre zancos. Los domingos y festivos se organizaban concursos de lucha cuya finalidad era derribar al contrario por medio de una presa o una zancadilla. Se solían dar premios a los ganadores que consistían a veces en caballos o carneros. Fueron muy populares también todas las actividades relacionadas con la caza: la caza a caballo o a pie, con halcones o sin ellos. Las carreras de caballos, muy populares en Inglaterra, tienen su origen en los anglosajones. Uno de los juegos de pelota más primitivos fue el tenis a mano que más tarde se le añadió el guante y posteriormente la pala o raqueta. La adopción de términos afrancesados nos indican que algunas de las formas de estos juegos procedían de ese país. El hockey nació a partir del empleo de la maza curva⁵³. En sus orígenes, el fútbol moderno no era más que una lucha por una pelota a la que se podía empujar con las manos y pies. Fuentes literarias nos indican que se jugaba a la pelota en los días festivos, sobre todo en Carnaval. Se dice que el primer partido tuvo lugar en Chester, utilizando la cabeza de un prisionero danés. La pelota estaba hecha de una vejiga llena de aire y metida en una cubierta de cuero cosida. El juego tenía como objetivo hacer pasar la pelota a través de la meta del equipo contrario que, al principio, podía ser cualquier cosa (un árbol, la entrada del pueblo). Según cuentan las antiguas crónicas el juego era muy violento, pues estaba permitido casi todo. Por eso se explica que ya en 1313 prohibiese el juego el rey Eduardo II dentro de la ciudad de Londres. Por una proclama del alcalde de Londres en 1314 se prohibía también el juego de pelota en las plazas de la ciudad, repitiéndose estas prohibiciones varias veces más en los siguientes años. Las principales características del fútbol antiguo eran⁵⁴:



123. Halcones

- Se jugaba una vez al año, en las fiestas comprendidas entre la Candelaria y el primero de mayo. Se formaban dos bandos, que unas veces eran solteros contra casados, los hombres de un pueblo contra los del otro, mujeres contra mujeres o representaciones de gremios. La pelota era de cuero que se llenaba de serrín al principio; solía ser muy grande, por cuyo motivo se movía más por el suelo que por el aire. El juego podía empezar en el centro de la ciudad o en la plaza de la iglesia y el balón se golpeaba con cualquier parte del cuerpo. Se comenzaba el juego, según costumbre, a las 14.00 horas y terminaba con la puesta de sol. El fin del encuentro

era introducir la pelota en la meta del equipo contrario, que solía estar orientada en sentido este-oeste. Al final el equipo ganador se quedaba con la custodia de la pelota. Cuando el juego se desplazó fuera de las ciudades se empezaron a utilizar campos abiertos con dos metas. En la novela del rey Artús, del poeta inglés Layamon (a finales del siglo XII), se menciona el primer campo de juego, con las características que hemos señalado.

El juego del tenis importado de Francia, constituyó al principio un privilegio de la nobleza. Se dice que durante el reinado del monarca escocés Alejandro III (1249-1286), fue introducido en la isla por los cortesanos de su madre, que era de origen francés. Hacia 1490 aparece una balada del poeta inglés John Gower (1325-1408) que dice: "*en el tenis la pérdida o victoria en un juego, nadie puede saberlo antes de la pelota haya empezado el vuelo*"⁵⁵. De todas las actividades, y como ocurre en la mayoría de los países de su entorno, los torneos fueron las actividades deportivas más organizadas durante toda la Edad Media. Los datos más antiguos hablan de



124. Juglares medievales

enfrentamientos entre caballeros ingleses y franceses, aunque al principio los reyes no fueron muy partidarios de su práctica y por ello se llegaron a prohibir en determinados momentos. Se guardan imágenes de estos torneos en la biblioteca Real de Londres que señalan el parecido con los torneos del continente. Los torneos patrocinados por la Casa Real se convertían en verdaderos espectáculos con toda la parafernalia de banderas, clarines y combates incruentos. A partir del siglo XVI comienzan a decaer hasta que desaparecen⁵⁶. El hecho de que se considere a Inglaterra, como originaria del deporte moderno, se basa en una serie de particularidades que surgen en primer lugar en este país. Así fue allí donde primero se unificaron las reglas y se diversificaron las modalidades deportivas, sobre todo las relacionadas con los juegos de pelota y el ejercicio físico. También fue el pueblo inglés un adelantado en cuanto a la educación de internado. En las antiguas leyendas británicas ya aparecen los niños educándose con los abuelos, o en casa de amigos de la familia. De esta forma se impulsó una pedagogía más profunda que la

que se recibe de forma natural en el seno de la familia. Esta situación contribuyó de una forma natural a la práctica del juego, sobre todo en los colegios, donde los profesores y pedagogos no solamente no descuidaron la importancia de la educación física sino que la propulsaron en sus centros de trabajo y en sus escritos, promoviendo ya en los principios de la Edad Moderna, una verdadera revolución en las aulas que posteriormente influyó en toda la vida de ese país⁵⁷.

4.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MEDIEVAL

En el periodo cristiano primitivo, la península Ibérica, cultural y políticamente fue una parte importante del Imperio Romano; exportaba cereales, frutas y minerales, y proporcionaba reclutas para las legiones, expertos funcionarios, agitadores y tutores para educar a la juventud romana⁵⁸. La coyuntura social en la época de Isidoro de Sevilla (562-636), es básicamente consecuencia del dominio del cristianismo que lo impregna todo. En la alta Edad Media, por el norte los cántabros y vascones siguen constituyendo unos núcleos cerrados sin apenas relaciones con los otros pueblos de la península, excepto en acciones bélicas⁵⁹. Hispanorromanos y germanos ocupan y controlan el resto del país; a su lado conviven grupos importantes de la comunidad judía y el levante y el sur está controlado por los bizantinos desde Atanagildo, que controlaba todo el nordeste, y la tarraconensis, incluida las Baleares y Cartagena, hasta el sur con ciudades tan importantes como Málaga, Córdoba y Sevilla que se convirtieron en centros bizantinos al menos un siglo más. La Iglesia, a partir del 527, con el objetivo de formar a los clérigos y sobre todo a los obispos, crea las escuelas episcopales. En el Concilio IV Toledano, presidido por Isidoro en 633, se establece la obligación de los obispos de crear escuelas episcopales en sus sedes⁶⁰.

Aunque los visigodos asumieron e incorporaron aspectos importantes de la cultura romana, en el caso de los juegos y las diversiones en la península Ibérica, como



125. Guerrero godo

los juegos de circo, las termas y las representaciones teatrales, van decayendo fundamentalmente a la vez que desaparece la vida urbana. Si a eso se le suma el peso de la moral cristiana, tenemos todos los ingredientes causantes de que en poco tiempo todas estas actividades desaparecieran totalmente aunque se mantuvieran algo más de tiempo que en otras partes del Occidente romano debido: "1) a la alta romanización de a península ibérica. 2) el que los visigodos fueran asimismo uno de los pueblos más romanizados, y 3) El Imperio Bizantino, se mantuvo en gran parte de la península, un siglo más que en el resto del Imperio Romano"⁶¹. Así, para Isidoro de Sevilla los juegos circenses "sirven al culto del demonio"⁶². Concretamente, en el caso de los juegos de anfiteatro y circo se unen dos aspectos que causan su declive: el económico, ya que no se puede soportar el gran coste que supone importar las fieras de Oriente y el religioso, impuesto por la iglesia católica. Pasado el siglo VI no se vuelven a organizar más juegos. También las termas tuvieron

sus limitaciones, debido a reparos que la propia iglesia imponía a su uso, ya que tradicionalmente se utilizaron como pretexto de conocimientos amorosos.

4.2.1. ISIDORO DE SEVILLA. Enciclopedista, historiador, poeta, filósofo, sabio y santo es una de las mentes más preclaras de Europa. Al igual que la mayoría de los grandes escritores de la época, Isidoro es de origen hispano-bizantino. Uno de los logros conseguidos rápidamente por los visigodos fue la fusión de romanos, antiguos iberos, cartagineses, celtas, vándalos y godos en un sólo pueblo hispano. La causa principal de este hecho fue que ya antes de la invasión, los visigodos eran uno de los pueblos más romanizados de la Edad Media y adoptaron según nos cuenta Isidoro, los trajes y costumbres de la Hispania bizantina⁶³. Isidoro a pesar de su pensamiento ortodoxo cristiano, es uno de los pocos autores que, en su obra de las Etimologías, se introduce en el mundo antiguo liberando los temores por los riesgos que según la doctrina cristiana conlleva la cultura profana. A pesar de todo se mantuvo la prohibición de que los monjes pudieran leer los libros paganos, basándose toda la formación en la Biblia y en autores cristianos reconocidos por la iglesia.

La depuración de los libros que podían causar problemas a la vida espiritual cristiana, la hicieron los grandes pensadores como Jerónimo, Agustín, Boecio y Casiodoro⁶⁴. Isidoro, afronta su obra tomando como baza los libros filtrados por estos escritores, esforzándose en reconstruir el mundo antiguo. Poco a poco, sobre todo en los últimos años de su vida Isidoro, intuye el valor integrador de la cultura antigua y sintió la necesidad de ponerla en sintonía con las exigencias de su tiempo. Asimismo se esforzó por divulgar, aunque siempre a través del prisma cristiano, los grandes principios del saber, por lo que su obra se convierte en un intento enciclopédico que servirá de soporte a una cultura milenaria controlada en ese momento por la monarquía visigoda altamente romanizada y con una influencia decisiva del mundo bizantino de la época⁶⁵. Manuel Díaz y Díaz (1995) señala que las Etimologías vienen a ser la muestra de una especie de conversión isidoriana a la cultura profana.

Con relación a las actividades relacionadas con los juegos y las diversiones públicas, en el libro V que trata de las leyes y los tiempos, nos habla de las Olimpiadas, diciendo que *"entre los griegos comenzaron a celebrarse las Olimpiadas cerca de la ciudad griega de Elide, cuando los elios empezaron a disputar juegos y torneos quinquenales, dejando transcurrir entre ellos un lapso de cuatro años"*[...] ⁶⁶. En el libro XV, que trata de los edificios y los campos, en el punto 2, apartado 30 nos dice: *"Gimnasio designa, en general, el lugar donde se hace ejercicio. Sin embargo en Atenas, era el local donde se aprendía filosofía y se ejercitaba el estudio de la ciencia, pues el griego llama gymnasion a lo que el latín dice "ejercicio", es decir meditación. Sin embargo en Atenas era el local donde se aprendía. Pero también los baños y los lugares en que se practican carreras y atletismo reciben el nombre de gimnasio", porque en ellos los hombres se ejercitan en la práctica de su arte"* ⁶⁷. Nos cuenta que los romanos creen que el nombre del circo tiene su origen en el circuito de los hipódromos, porque allí los caballos corren circum metas. A continuación nos cuenta que el anfiteatro está compuesto por dos teatros. Y es que el anfiteatro es redondo, mientras que el teatro es la mitad de un anfiteatro pues tiene forma semicircular. En cuanto a los baños nos viene a decir que se les da este nombre porque *"alivian la tristeza, pues los*

griegos los llamaron balaneîos, porque quitan la ansiedad del espíritu. Se llaman también gimnasios porque allí los atletas se ejercitaban con el cuerpo ungido de aceite y bien friccionado”⁶⁸.

En el libro XVIII, capítulo que nos habla acerca de la guerra y los juegos, y donde se habla de los espectáculos, Isidoro toma toda la información casi, íntegramente y en algunos casos literalmente de la obra de Tertuliano "De Spectaculis"; también se recoge la parte donde nos habla sobre el anfiteatro del "apologeticum", del mismo autor. Isidoro nos dice, refiriéndose a los espectáculos: *"A mi entender, se denominan espectáculos en su sentido más general a los placeres que por sí mismos no manchan, pero que pueden hacerlo por lo que allí se desarrolla. Se les llama "espectacula" porque están abiertos a la espectación de los hombres. Se les denomina también ludicra porque se desarrollan en los juegos (ludus) o escenarios. El origen de los juegos, según cuentan es el siguiente: los lidios, conducidos por Tirreno, obligado a ceder por la fuerza el reino a su hermano, se asentaron en Etruria procedentes de Asia. Ya en Etruria, entre ritos propios de sus supersticiones, instituyeron también espectáculos en nombre de la religión. De allí los romanos hicieron venir actores oriundos de aquella tierra; y derivándolo del nombre de los lidios acuñaron el vocablo Ludi (juego); no obstante, Varrón afirma que ludi deriva de Lusus (divertimiento) porque los jóvenes acostumbran a divertir al pueblo con la alegría del juego durante los días de fiesta. Por esto, el juego de los jóvenes se pone en relación con los días festivos, con los templos y con las creencias religiosas. No voy añadir nada más sobre el origen de este vocablo, pues su raíz es la idolatría. Estos juegos (ludi) reciben, indistintamente, también el nombre de liberalia, por celebrarse en honor de Liber pater. Por este motivo hay que considerar la maldad de su origen, para que no vayas a dar por bueno lo que tuvo su origen en el mal. Los juegos pueden ser gimnásticos, circenses, gladiatorios o escénicos. Dado el tratamiento que da Isidoro a los juegos, podemos considerar su obra, como el texto más completo de la Alta Edad Media y que refleja de alguna forma lo que aún quedaban de los juegos romanos, en la Hispania visigoda. Aunque, como ya hemos dicho, Isidoro recogió casi toda la información que nos transmite de Tertuliano, no nos cabe la menor duda que en su época, la mayoría de las instalaciones deportivas estaban en pie y gracias a la influencia bizantina, muchos de los juegos, al menos durante el tiempo que duró su permanencia en la península (un siglo más), se mantuvieron vigentes. Cuando Isidoro, recomienda a los buenos cristianos que no asistan a estos espectáculos, es señal que al menos, alguno de ellos aún se seguían practicando”⁶⁹.*

“Juegos gimnásticos. *El juego gimnástico consiste en la velocidad y el motivo de gloria para los hombres. El lugar donde se practica se llama gimnasio. Allí ejercitan los atletas y se pone a prueba la velocidad de los corredores. A partir de esta concepción se aplica el nombre de gimnasio a los lugares donde se ejercitan todas las artes. Antiguamente, los que competían en estos lugares se ceñían sus vestiduras con el fin de no verse desnudos. En cierta ocasión, un corredor, al que se le había desatado el cinturón, cayó repentinamente a tierra y murió asfixiado. Por ello el arconte Hipomenes permitió, mediante decreto, que desde entonces se ejercitasen todos desnudos. Y de ahí le viene su nombre al gimnasio, porque en el deporte los jóvenes se entrenan desnudos, cubriendo únicamente las parte pudendas”⁷⁰.*

Isidoro, a continuación, describe de forma somera las distintas clases de juegos gimnásticos. Nos dice que hay cinco clases diferentes de juegos gimnásticos, a saber: salto, carrera, lanzamiento, fuerza y lucha. El número lo explica diciendo que hubo un rey que tuvo cinco hijos a quienes ordenó que se disputasen el reino mediante la práctica de otras tantas clases de competiciones gimnásticas. Sobre el salto, nos dice que el nombre viene de saltus que es como lanzarse hacia lo alto (exilire in altum). También señala que el salto puede ser de altura o de longitud. La carrera (cursus) debe su denominación a la velocidad de piernas (crura), añadiendo después que la carrera consiste en la agilidad de los pies. El lanzamiento deriva de iacere (arrojar). Por eso a la red de los pescadores se la llama iaculum. A la práctica de este deporte pertenece el lanzar lo más lejos posible piedras levantadas a pulso, el arrojar lanzas de determinado peso y disparar flechas con el arco. La fuerza (Virtus) es la demostración de la enorme fortaleza en pruebas de trabajo y de peso. La lucha (luctatio) recibe su nombre de la acción de trabarse los costados, en los que se apoyan los luchadores, que en griego reciben el nombre de atletas⁷¹.

“La palestra es el lugar donde se practica la lucha, nombre que según dicen, deriva de pâle, esto es combate o bien pâllein, es decir, movimiento de enorme ruina, precisamente porque la pelea, agarrándose por la cintura, se golpea violentamente y esto entre los griegos se dice pâllein. Hay quienes opinan que este tipo de lucha está imitado de los enfrentamientos entre los osos, pues son los únicos, entre las fieras, capaces de caminar erguidos, abalanzarse de pronto, retroceder, acometerse uno a otro con las manos y trabarse mutuamente como lo hacen los luchadores. Las competiciones son aquellas actividades que los latinos denominan certamina y son conocidas por los griegos como "agônes" por la cantidad de público que asistía a su celebración. Y es que a toda reunión y concentración de gente se denomina agon; otros opinan que se llaman agônes porque se celebran en lugares circulares o, por así decirlo, en agonios, esto es en lugares sin ángulos. Los tipos de competiciones que existieron según Isidoro son: la potencia de las fuerzas, la rapidez en la carrera, la destreza en disparar la flecha, el tiempo que se aguanta permaneciendo en pie, la forma de moverse al son de la cítara o de la tibia; había también concursos sobre las costumbres personales, la belleza, el canto; se competía, igualmente, en la pericia en las peleas terrestres y los combates navales; y había, asimismo, certámenes en los que se demostraba el aguante de los suplicios⁷².”

“Juegos circenses”. Los juegos circenses fueron instituidos por motivos religiosos y para celebración de los dioses paganos. Por eso, los que asisten a ellos como espectadores se considera que con su presencia sirven al culto de los demonios. En efecto, antaño, el ejercicio ecuestre era estimado como algo sencillo, y siendo de uso común, no se veía en él malicia alguna; pero cuando su práctica natural se traslada a los juegos, se convirtió en culto a los demonios. Este tipo de competición está consagrado a Cástor y Pólux a quienes, según cuentan las historias, entregó Mercurio caballos. No obstante también Neptuno está relacionado con los juegos ecuestres: los griegos lo llaman híppios. Igualmente, Marte y Júpiter tienen caballos consagrados a

ellos en los juegos, y ambos presiden las cuadrillas. Estos juegos se denominan circenses, por derivación del verbo circumire (correr alrededor) o porque en el lugar donde hoy se sitúa la meta, antaño se colocaban espadas en torno a las cuales daban la vuelta los caballos; en efecto, en la ribera, a la orilla de los ríos, practicaban carreras; y destreza ecuestre se demostraba haciendo girar al caballos en torno a esos obstáculos”.

“En cuanto al circo, nos cuenta que estaba consagrado de manera especial por los paganos en honor del sol, cuyo templo es el espacio celeste y cuya efigie resplandece en lo alto de semejante templo; pues consideraron que no debía rendirse culto bajo techado a quien se encuentra en el espacio abierto. Se denomina circo toda la superficie que los caballos suelen rodear: circuire. Los romanos opinan que el circo se llama así por la vuelta (circuitos) que describen los caballos, debido a que los caballos corren en él en torno a las metas. Los griegos, por su parte, aseguran que el nombre deriva de Circe, la hija del sol, quien instituyó este tipo de competición en honor de su padre y argumentaban que de ella proviene el nombre de circo. Circe fue una maga, hechicera y sacerdotisa de los demonios: en la práctica circense se reconocen las obras de las artes mágicas y el culto de la idolatría. Los ornamentos del circo son: los huevos, la meta, el obelisco y las cárceles. Los huevos se utilizan en honor de Cástor y Pólux, quienes no se avergonzaban de creer que habían nacido de un huevo de cisne, animal en que se había transformado Júpiter. Los romanos imaginan que los juegos circenses hacen referencia a los orígenes del mundo, para justificar con esta interpretación las supersticiones de sus vanas ciencias”⁷³.

“Con el vocablo meta pretenden designar el término y fin de un espacio, porque lo que se ha medido por completo tiene en ese punto su final; o quizá sirvan de testimonio al nacimiento y puesta del sol. El siguiente aspecto que describe Isidoro es el del obelisco; se cuenta que Mesfres, rey de Egipto fue el primero que erigió un obelisco y el motivo fue el que sigue: habiendo causado en cierta ocasión el Nilo grandes daños a Egipto en el curso de una violenta inundación, este rey indignado y como para imponerle un castigo al río, lanzó una flecha contra sus aguas. Poco tiempo después, atacado por una grave enfermedad, perdió la vista. Después de permanecer ciego durante algún tiempo, recuperó la visión de sus ojos y por ello consagró al sol dos obeliscos. En efecto obeliscus significa flecha. Y se coloca precisamente en el centro del circo porque el sol cruza por el centro del firmamento. Ubicado a igual distancia de una y otra, el obelisco significa la altura y elevación del cielo, ya que el sol, en el decurso de las horas, en su recorrido de un punto a otro, va ascendiendo a la zona central. En lo alto del obelisco está colocado un adorno dorado que ofrece el aspecto de una llama, simbolizando el enorme calor y fuego del sol. En el circo el lugar donde toman la salida los caballos se denomina "cárcel" por el mismo motivo que se da también el nombre de carcer a la que existe en la ciudad. En efecto, del mismo modo que en ésta se encuentran los hombres condenados y detenidos, así en la otra se mantienen encerrados los caballos, para que no tomen la salida antes de que se de la seña”^l. “El arte del circo reside en el auriga y la carrera, los jinetes y los corredores. En su sentido propio se denomina así al auriga porque conduce y guía su carro; o porque golpea a los caballos que van uncidos, ya que aurire es lo mismo que ferire, como se ve en Virgilio (En. 10,314): "hiere su descubierto costado". Al auriga se le

conoce también con el nombre de agitator, es decir, fustigador, derivado de agere (conducir). Dos son los colores de los aurigas con los que manifiestan sus creencias idolátricas: el color verde, dedicado por los paganos a la tierra, y el color azul, consagrado al cielo y al mar”⁷⁴.

“En cuanto a las cuádrigas se cuenta que Erictonio que reinó sobre Atenas, fue el primero que unció cuatro caballos juntos. Así lo afirma Virgilio cuando dice (Georg. 3 113-11): "Erictonio fue el primero que osó uncir cuatro caballos a un carro y resultar así vencedor sobre sus veloces ruedas". Fue hijo de Minerva y de Vulcano; producto, según narran las fábulas, del placer de un dios derramado por tierra. Portento demoníaco, o más todavía, demonio auténtico, fue el primero que consagró el carro a la diosa Juno. Semejante inventor tuvieron las cuádrigas. El nombre de carro deriva (curru), deriva de carrera (cursus); o quizá de que parece tener ruedas. De ahí que se diga también carrus en el sentido de currus. El carro de la cuádriga estaba antaño dotado de un doble timón fijo y todos los caballos se uncían a un mismo yugo. Clístenes de Sición fue el primero que unció únicamente a los dos del centro, mientras que los de los extremos iban unidos a los centrales mediante unas simples correas. A estos los griegos los denominan seiraphóroi, y los latinos, funales, por el tipo de cuerdas con que primeramente se ataban”⁷⁵.

“Por el número de caballos y su yugo se conocen como cuádrigas, bigas trigas y seyugas. De ellas las cuádrigas fueron consagradas al sol; las bigas a la luna; las trigas a los infiernos; las seyugas, a Júpiter; y los desultores (los que saltaban de un caballo a otro), a Lucifer y Héspero. Relacionan la cuádriga con el sol, porque éste desarrolla su curso a lo largo de las cuatro estaciones del año: primavera, verano, otoño e invierno. Las vigas están consagradas a la luna, porque compite con el sol en doble carrera; o bien porque se ve de día y de noche; y así uncen un caballo negro y otro blanco. Las trigas están dedicadas a los dioses de los infiernos, porque éstos van atrayendo hacia ellos a los hombres al través de sus tres edades, es decir, la infancia, la juventud y la vejez. La seyuga, el mayor de los carros que compiten, está consagrada a Júpiter porque que creen que también él es el mayor de los dioses”.

“Siete son las vueltas que las cuádrigas dan a la pista, haciendo con ello referencia al curso de las siete estrellas por las que, dicen, se rige el mundo; o bien al curso de los siete días presentes, concluidos los cuales se llega al término de la vida, cuyo final es la línea de meta, es decir el juicio. Los jinetes corren cada uno por separado, del mismo modo que cada uno de nosotros sigue y corre la carrera de esta vida, siguiéndonos unos a otros a diferentes tiempos, aunque todos por el mismo camino de vida mortal hasta llegar a la meta propia de la muerte. Se denominan desultores porque antaño, a medida que iban llegando al final de la carrera, saltaban del caballo y echaban a correr; o saltaban de un caballo a otro. Los corredores pedestres se llaman así porque corren a pie, pues así se corre hacia la muerte. Por idéntico motivo corren de la parte superior a la inferior; es decir, de oriente a occidente, porque los mortales nacen y mueren. Corren desnudos, debido a que el hombre no se lleva nada de este mundo. Corren, en fin, en línea recta, porque entre la vida y la muerte la distancia es mínima. Pero imaginan estas interpretaciones porque tratan de dar una explicación a sus vanas creencias y a sus sacrilegios”⁷⁶.

“Colores de los caballos. Fijándose en las causas de los elementos, los gentiles trataron también de hacer concordar los colores de los caballos. En este sentido, pusieron los de color alazán en relación con el sol, es decir, con el fuego; los blancos con el aire; los verdes, con la tierra; los azules, con el mar. Del mismo modo establecieron que los alazanos corrieran en verano, por ser del color del fuego y amarillear todo en esa época del año. Los blancos correrían en invierno, porque es una estación glacial y todo blanquea por los fríos. Los verdinos, en primavera, con su verde color, porque entonces el pámpano toma cuerpo. Siguiendo idéntico criterio, la carrera de los alazanos fue consagrada a Marte, de quien provienen los romanos; y esto lo hicieron porque los estandartes de los romanos están teñidos de escarlata; o porque Marte siente placer con la sangre. Los blancos están consagrados a los céfiros y a los vientos tranquilos; los verdes, a las flores y a la tierra; los azules, a las aguas o al aire, que son de color cerúleo; los rojizos, es decir, los de color azafranado, al fuego y al sol; los purpúreos, al arco que llamamos iris porque éste presenta. Y así, en este espectáculo, al estar los caballos consagrados a los cultos de los dioses y a los elementos del mundo, aprenden sin duda alguna a rendir veneración a esos mismos dioses y a esos mismos elementos. Por eso debes darte cuenta, cristiano, de que inmundas divinidades son las dueñas del circo. Por eso debe ser ajeno ese lugar que ocuparon numerosos espíritus de Satanás, pues todo él está repleto del diablo y de sus ángeles”⁷⁷.

“El anfiteatro. El anfiteatro es un lugar propio para espectáculos en que combaten gladiadores. De ahí que se llame también "Juego gladiatorio", porque en él los jóvenes aprenden el uso de las armas con las más variadas fintas, unas veces conteniendo entre sí con espadas o a puñetazos, otras veces enfrentándose a animales salvajes. Y se entregan a estas fieras competiciones movidos no por el odio, sino por el atractivo de un premio. El anfiteatro debe su nombre a que está formado por dos teatros. En efecto, el anfiteatro es redondo, en tanto que el teatro está formado por medio anfiteatro, presentando una figura semicircular”.

“Del juego ecuestre. Múltiples son los tipos de juegos gladiatorios; el primero es el ecuestre. Precedidos por estandarte militares, hacían su aparición dos jinetes, uno por la parte oriental y el otro por la occidental, a lomos de blancos caballos y pertrechados con pequeños cascos dorados y armas muy apropiadas. Con atroz perseverancia, cada uno según su valor, iniciaba la pelea, combatiendo hasta lograr la muerte del contrario; el que sucumbía se hacía acreedor a la desgracia, mientras su matador obtenía la gloria. Este ejercicio militar se efectuaba en honor de Marte, dios de la guerra”.

“Sobre los reciarios. El reciario era una clase de combatiente. En el juego gladiatorio se dirigía contra su adversario pertrechado ocultamente con una red denominada iaculum, para atrapar con ella a su contrincante mientras le acosaba con su arma, y una vez que lo tuviera envuelto en ella, poder vencerlo por la fuerza. Este tipo de combate se realizaba en honor de Neptuno, a causa del tridente. La lucha se llevaba a cabo entre un gladiador armado con tridente y otro que se cubría con un escudo, para defenderse del tridente, y llevaba una red con la que trataba de atrapar a su

adversario. Hay noticias acerca de combates múltiples, es decir, de cinco contra cinco gladiadores al mismo tiempo”.

*“**Sobre los secutores.** Se llama secutor al que persigue al reciario. Iba provisto de una espada y una maza de plomo para rechazar la red de su adversario e imponerse a éste, antes de verse envuelto en la red. Este tipo de combate estaba consagrado a Vulcano, pues el fuego siempre persigue; de manera que se empareja perfectamente con el reciario, ya que el fuego y el agua siempre son enemigos entre sí”⁷⁸.*

***Sobre los laquearios.** El combate de los laquearios consistía en hacer caer, persiguiéndolos y trabándolos con un lazo que les arrojaban, a hombres que huían durante el desarrollo del juego y que se protegían con un escudo de piel”.*

*“**Sobre los velites.** La lucha de los velites consistía en lanzarse dardos desde un campo al otro. Su combate era muy variado y resultaba más grato que ningún otro al público espectador. En cuanto a los velites, recibían este nombre derivado de volitatio (volteo); o quizá de una ciudad de los etruscos llamada Veles”.*

*“**Sobre el combate con fieras.** Consistía en que los jóvenes aguardaban a pie firme bestias salvajes que les soltaban y contra las que peleaban; y se exponían voluntariamente a la muerte, no por haber cometido crimen alguno, sino por valentía”.*

*“**Sobre el ejercicio de estos juegos.** Estos espectáculos de crueldad y la contemplación de estas vanidades fueron establecidas no sólo por la mala inclinación de los hombres, sino además por orden de los demonios. Por semejantes motivos no debe el cristiano tener relación alguna con la locura circense, con la liviandad del teatro, con la crueldad del anfiteatro, con el sanguinario espectáculo de la arena ni con la lujuria de los juegos. Pues el que asiste a semejantes espectáculos niega a dios; y prevarica de su fe el que de nuevo siente la atracción de lo que renunció en el bautismo, es decir, el diablo, sus pompas y sus obras”⁷⁹.*

4.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MUSULMANA

Tras la invasión árabe, la estructura construida durante siglos por Roma y el Cristianismo fue destruida pero, sin embargo, ese periodo significó para gran parte de la península una época de expansión cultural y económica. Los árabes, herederos de la tradición griega y de Oriente próximo, crearon un foco cultural que irradió por toda la Europa cristiana. Toledo producía armas y era famosa por su escuela de traductores; Córdoba se convirtió en el centro del tejido de la seda y de la manufactura de cuero, al tiempo que destacaba en los estudios de la medicina y la filosofía. Y Almería, dedicada al principio a las exportaciones de esparto, se convirtió en el centro de fabricación de vidrio y en una de las ciudades más ricas del Mediterráneo⁸⁰. En contraste con el resto de Europa, la vida urbana en Al-Andalus no sólo no decayó, sino que aumentaron su población y su importancia económica y cultural. Se sabe que existieron intercambios diplomáticos entre Córdoba y Bizancio durante el reinado de Abderraman II (822-852) y su hijo Al-Hakim II. Córdoba, en los siglos IX y X, se convirtió en el centro de peregrinaje y en la sede de las escuelas coránicas, de arte, música y poesía. Según una máxima de Averroes (1126-1198), cuando moría un hombre sabio, sus libros se vendían en Córdoba y sus instrumentos musicales en Sevilla⁸¹. Córdoba en el siglo X sólo puede compararse en importancia a Bagdad y Constantinopla, ya que las ciudades de occidente no eran más que simples aldeas. Contaba entonces con más de 800.000 habitantes, más de 300 mezquitas, otros tantos baños o hammam, 50 hospicios, 80 escuelas públicas, un centenar de bibliotecas (biblioteca que poseía más de 400.000 volúmenes), y una universidad cuyas facultades de filosofía y medicina tenían un prestigio y una fama por todo el mundo⁸². Se puede decir que la España medieval empieza por un lado con la aparición de un reino cristiano en Asturias y su orientación hacia Francia y Alemania. Alfonso II (791-842), que reinaba cuando se descubrió el sarcófago de mármol de Santiago, veneró los restos del cuerpo y construyó sobre la tumba una basílica que más adelante se convertiría en la catedral de Santiago de Compostela. Compostela pasó a ser en poco tiempo el mayor santuario de Europa y durante toda la época medieval, el camino de Santiago se vio recorrido por peregrinos procedentes de todo Occidente. Con ellos iban artistas, juglares, vihuelistas, poetas y trovadores, de modo que la devoción al santo dio lugar a uno de los principales intercambios culturales de la Europa Medieval. Y por otro lado el gran renacimiento artístico y cultural en los reinos árabes y como consecuencia de estos dos poderes emergentes, un nuevo equilibrio entre el cristianismo occidental y el Islam⁸⁴.

Con relación al deporte de la España musulmana, podemos decir que hasta hace muy poco se tenía poca información y sobre todo datos o vestigios que nos pudieran servir para recuperar parte de esa historia perdida y que sin embargo, según el esplendor de la cultura árabe y las influencias recibidas (cultura greco-romana y sasánida), se podría pensar que habría tenido un pasado rico en juegos y diversiones deportivas. Sorprende comprobar cómo de la cultura árabe no ha quedado nada relacionado con el mundo del juego (ni en las tradiciones orales ni en las tradiciones escritas). Una hipótesis a este hecho pudiera ser la prohibición que de forma progresiva se hizo de las costumbres y diversiones de los moriscos, una vez que los territorios eran conquistados, sabiendo la relación que siempre han tenido las fiestas con los rituales religiosos. Diego Hurtado de Mendoza, en su obra *“Guerra de Granada”*, libro I, Lisboa, 1627, nos

señala lo siguiente: “*El rey les mandó dejar el habla morisca, quitóles el hábito morisco y hubo fama que les mandaban tomar los hijos y pasarlos a Castilla, vedáronles los baños, la música, cantares, fiestas, bodas y cualquier justas y pasatiempos*”.

4.3.1. LA CAZA. Además de las fiestas específicamente religiosas, reflejo de los valores espirituales emanados del Islam, en la península ibérica de al-Andalus, se celebraron en distintas épocas dos fiestas estacionales de origen persa que reflejaban los diferentes periodos del año fiscal y agrícola, y que daban lugar a festejos y diversiones en los que participaban todas las capas sociales. En las excavaciones de Almería y la Alhambra de Granada, se encontraron juguetes de terracota o de loza vidriada en forma de caballos o de cuadrúpedos con cabeza pequeña y cuello largo. En una anécdota citada por qadi´ Iyad de Ceuta, se cuenta que el califa omeya ´Abd al Rahman había



126. Cogida de un moro en la plaza

ordenado a los poetas de su corte asistir a las carreras de caballos organizadas con motivo del Mahrayan y participar en justas oratorias; en el siglo XI, el príncipe de Baleares, Mubassar, organizó con ocasión del Mahrayan unas regatas⁸⁵. Entre los deportes favoritos de los soberanos y de su corte se encontraba la caza. Fuentes iconográficas, cerámicas, textos y crónicas árabes atestiguan que se entregaban con entusiasmo a los placeres de la montería y la

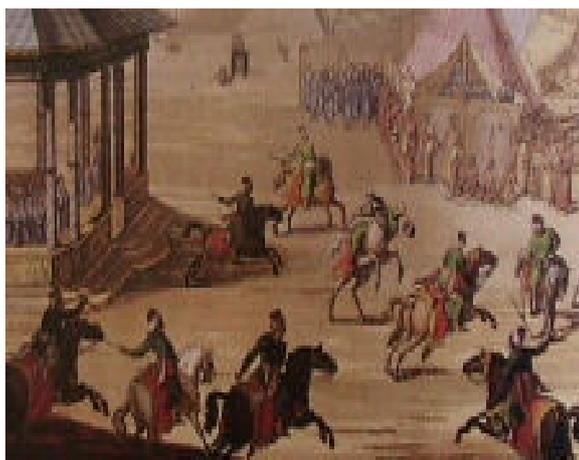
cetrería. En las regiones boscosas de Sierra Morena, los Omeya practicaban la caza mayor con jabalíes, ciervos y corzos que los criados dirigían una vez que la jauría de perros acorralaban y por fin eran muertos con un venablo. ´Abd al-Rahman II, había veces que se pasaba una semana persiguiendo a los ciervos en las laderas de Sierra Morena⁸⁶. Para al-Mu´tamid, el amor por la caza era una de las cualidades naturales de los hombres nobles. En 1494, Jerónimo Münzer se quedó maravillado ante la abundancia de caza mayor en las monterías que rodean Granada (osos, jabalíes, ciervos y gamos). En 1499, una ordenanza de Fernando el Católico, prohibía la caza del oso, jabalí y ciervo en un entorno amplio alrededor de Granada⁸⁷.

A menudo se cazaban ciervos en el recinto de la propia Alhambra, como demuestra un texto encontrado en los archivos municipales de Granada. En la sala del Tribunal hay pintado un ciervo acosado por perros de caza, mientras un jinete árabe se dispone a atravesarlo con su lanza. También aparecen en las mismas pinturas de la sala conejos y liebres entre las matas de hierba. Los cronistas mencionan, durante el emirato omeya, las largas cabalgadas de al-Hakan por la campiña cordobesa, donde iban a cazar grullas y animales acuáticos. Abd al-Rahman II cazaba con halcón en el valle del Guadalquivir, zona de paso de las grullas, que era el ave de caza más apreciada desde el siglo IX. En al-Andalus se consumía gran cantidad de aves de caza: perdices, faisanes,

patos salvajes, palomas torcaces y ocas salvajes que se cazaban con aves de rapiña como buitres, águilas, sacres, halcones y gerifaltes, siendo el halcón entre todas ellas el ave de presa más utilizado. La cría de halcones tuvo un gran auge en la península Ibérica, destacando la variedad que se criaba en Niebla. Cerca de Lisboa, así como los de las islas Baleares. De lo popular que fue la cetrería, dan fe diversos textos y en la toponimia de la península encontramos su huella en los barrios de la Alhambra, Antequera y Baena, donde existían barrios conocidos como "*el barrio de los halconeros*". Abderraman III (912-961) se le llamaba el sacre coraixita y se conocen varios poemas dedicados a los halcones. En una caja cilíndrica de marfil del siglo XII que se encuentra en el Louvre, aparecen representadas partidas de caza con aves de presa. Boabdil, exilado en las Alpujarras, cazaba todos los días con sus azores, en los campos de Dalías, durante el mes de diciembre de 1492. Los árabes de condición humilde utilizaban gavilanes y empleaban ballestas en lugar de lanzas⁸⁸.

4.3.2. EL POLO. Tanto durante el emirato como bajo el califato de Córdoba, los nobles se entregaban a una de sus distracciones favoritas: el polo. Al-Hakam I fue un experto en este juego y pese a la total ausencia de textos, es de suponer que este juego se mantuvo en tiempo de los reinos de taifas. El arte de la equitación y las carreras no se difunden en al-Andalus hasta después del siglo X. Experimentó auge en época de los

reyes de taifas y los nasrís lo convirtieron en su pasatiempo favorito. Muhammad IV era un buen jinete y conocedor de las características de los caballos de pura sangre. Según los poemas de Ibn Zamrak, Muhammad IV asistía con frecuencia a las carreras de caballos⁸⁹. Durante el reinado de al-Hakam II se compraban regularmente caballos en el litoral atlántico de Marruecos; el historiador Ibn Hayyan nos cuenta la llegada a Madinat al-Zahra de potros y potrancas procedentes de esta región. En tiempo de al-Mansur se consiguieron caballos de las remontas gubernamentales situadas en las islas del



127. Juego de cañas

valle inferior del Guadalquivir. De la época de al-Hakam II, tenemos detalles de los arreos de las cabalgaduras. Se utilizaban dos clases de sillas, la andaluza y la africana, siendo esta última la que se generalizó a partir de la dictadura 'amiri. No se sabe con precisión la fecha exacta de la aparición de la silla con perilla y borrén elevados. Este sistema se utilizó en la España musulmana hasta el reinado de Muhammad I. Sin embargo Ibn al-Jatib asegura que Abu Sa'íd Faray (muerto en 1302) ya cabalgaba a la jineta. En el siglo XIV, Enrique IV rey de Castilla, montaba a la jineta, al igual que su guardia personal. Más tarde, la caballería española equipada a la jineta en el transcurso de las guerras franco-españolas, venció a los soldados que iban armados de pesadas armaduras y cargados de lanzas. La monta a la jineta hizo que se modificaran la fabricación de los tipos de espadas: más delgadas y cortas, y con una empuñadura más pesada que facilitaba su manejo⁹⁰.

4.3.3. LA DANZA. En cuanto a la música y la danza, aunque estuvo muy restringida, se practicaba en todos los festejos y celebraciones. Así en el transcurso de las fiestas nocturnas organizadas por la Jassa en Córdoba, Sevilla y otras ciudades, se obsequiaba a los invitados con un espectáculo de cante y baile a los sones de una orquesta formada por hombres y mujeres. Durante el emirato y el califato, la corte omeya asistía a sesiones de música y danza en los que una sencilla flauta acompañada de una pandereta



128. Danza morisca

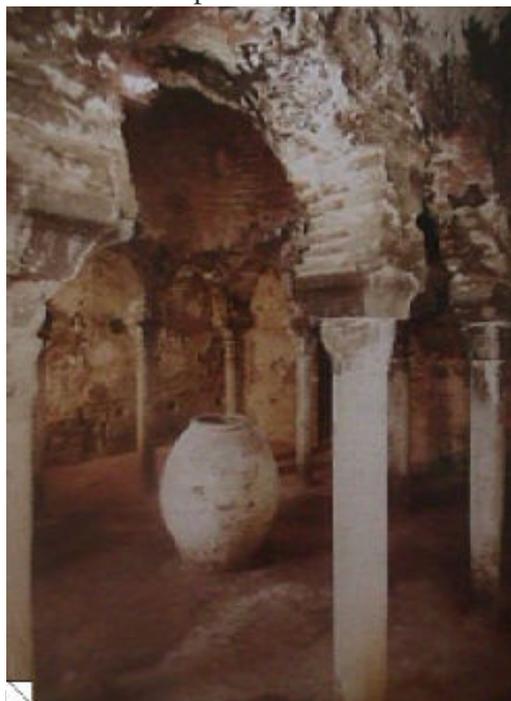
marcaban la melodía y el ritmo. Una esclava cantante procedente de Córdoba y vendida a Hudayl Ibn Razin, príncipe de la Sahla, por tres dinares, era además una excelente calígrafa, con una dicción muy pura y sobresalía en el manejo de las armas, en los ejercicios acrobáticos con escudos de cuero y en los juegos malabares con sables, lanzas y puñales afilados. Al - Sagundi, atribuyó las mismas cualidades a las bailarinas de Úbeda: *"También había en Úbeda ciertas histriónicas y bailarinas célebres por la viveza de su ingenio y por su arte, pues son las más hábiles criaturas de Dios en esgrimir espadas, manejar dados y cubiletes y en otras especies de juegos de manos, pasapasa y nexos de danzantes y mascaradas"*.⁹⁶ En los

prolegómenos de Ibn Jaldun, nos relata que en la España musulmana se sentía gran interés por los accesorios: *"Se atan unas figuras de caballos de madera ensillados, a los faldones de las chaquetas que llevan las mujeres. Estas simulan montar los caballos, atacan, huyen y luchan entre sí"*. En las plazas, gentes de la ciudad y del campo se agolpaban en torno a faranduleros, funámbulos y equilibristas. En Sevilla, Córdoba y Almería, los malabaristas participaban en las diversiones de los príncipes, amenizándolas con trucos y ejercicios circenses; también había prestidigitadores, presentadoras de sombras chinescas, ventrílocuos y escamoteadores. En un lugar conocido como la Tabla (llamada en la actualidad puerta de los siete suelos), en la Alhambra de Granada se desarrollaban torneos y actos solemnes como el que se celebró en 1477, donde el sultán Abu al-Hassan y su séquito asistieron a las evoluciones de la caballería y a admirar la habilidad de los cenetas⁹⁷.

4.3.4. LOS BAÑOS. Los baños públicos, adaptación musulmana de las termas romanas, fueron muy populares en la península ibérica desde la alta Edad Media. La cantidad de restos de baños musulmanes que aún quedan, son una muestra de lo que realmente existió. En Córdoba hubo entre trescientos y seiscientos baños públicos a finales del siglo X. Entre el personal había masajistas, mozos de baños vestidos tan sólo con taparrabos; en la entrada, un encargado vendía a los bañistas tierra de batán que utilizaban para lavarse el pelo; también se podían alquilar batas de baño y toallas. Los que acudían a los baños se desnudaban en una primera sala con cabinas y colgaban sus ropas en un guardarropa. Después pasaban a la sala fría (frigidarium), que tenía una alberca; esta sala se adornaba a veces con estatuas de mármol, como las termas romanas procedentes de las ruinas de Mérida o de Itálica; a continuación se pasaba a la sala

templada (tepidarium) y después a la sala caliente (caldarium) que era doble: en la primera habitación, los bañistas se hacían enjabonar y friccionar por los mozos y los masajistas en dos alcobas provistas de bancos de piedra; la segunda habitación daba a la sala de calderas, de donde se sacaba agua en cubos de madera. Una pequeña habitación añadida sobre la sala de calderas se habilitaba para la letrina. En el siglo XIV, el apodyterium, cantado por los poetas hispanos-musulmanes en el periodo de los reinos de taifas, se convirtió en una sala para descansar, donde se tumbaban los bañistas en colchonetas en una galería situada a su alrededor. En los baños de la Alhambra, esta habitación decorada con cerámica, madera y estuco esculpido, se transformó en una gran sala con un patio central con columnas; el agua caliente y fría corrían por dos estanques de mármol. La gente del mundo rural utilizaba también los baños con regularidad. El viajero al-Idrisi nos cuenta de la existencia de baños en el Aljarafe de Sevilla. Cerca de Valencia se han encontrado unas termas en Torres, seguramente del siglo XIII⁹⁸. Hay que señalar que los baños públicos estaban también muy extendidos entre los cristianos y judíos como entre los mudéjares, sobre todo entre los siglos XII y XIV, donde ir a los baños fue una costumbre habitual tanto en la España cristiana como en el al-Andalus.

Los baños públicos eran por lo general de propiedad real y a veces de las ciudades o de particulares. La estructura de los baños cristianos era la misma que la de los musulmanes, como se puede comprobar en los baños de Barcelona del siglo XII.



129. Baños árabes. Mallorca

Musulmanes granadinos construyeron los baños reales del palacio de Tordesillas, siendo rey Alfonso XI (1340). En Toledo, los baños estaban en plena judería, cerca de la sinagoga de Santa María la Blanca. A partir del siglo XII aparecen una serie de disposiciones para el uso de los baños municipales por los fieles de las tres religiones; en Tortosa según el libro de las Costumbres (¿1297 ?), dice que: sarracenos, judíos y cristianos podrían bañarse día y noche "*sin reserva de días especiales*". En pleno siglo XIV, los baños públicos de Mallorca y Madrid, situados en las proximidades de San Pedro, estaban arrendados a mujeres mudéjares. A partir del reinado de Alfonso X el Sabio, la España cristiana deja de utilizar los baños por considerar esta costumbre una causa de molicie y de afeminación. En tiempos de Felipe II, se prohíbe a los moriscos el uso de

los baños públicos. En cuanto a las termas naturales, se utilizaron tradicionalmente siendo muy populares las termas de la Alhama de Almería, las de Zaragoza, Murcia y Granada; su toponimia actual atestiguan su uso en esa época⁹⁹.

4.3.5. LA TABLA. El juego llamado la tabla consistía en jinetes a galope que lanzaban con destreza unos palos sobre un blanco de madera. Los combates entre animales fueron muy populares. Ibn al-Jatib, embajador en la corte mariní, asistió en el año 1351 a una pelea entre un león y un toro. En Granada se organizaban peleas entre toros y perros, evocados por el mismo autor, y que fueron los antecedentes de las corridas. A Muhammad V le gustaban las peleas de animales y según afirman sus poetas, a veces llegaba incluso a participar. Se conoce la existencia de las corridas de toros entre los moros españoles desde el siglo X. En la segunda mitad del siglo XIII, el sultán de Granada celebró la circuncisión de su hijo con una fiesta taurina⁹¹. Desde principios del siglo XIV, los granadinos destacaron en los torneos a campo cerrado; Muhammad V de joven, ya frecuentaba las palestras y exigía que le entregaran lanzas cortas para medirse con los jinetes más diestros. Las justas se celebraban en las plazas públicas de Granada y era frecuente que caballeros cristianos desafiaran en tierras musulmana. En la región de Jaén, los señores andaluces se entregaban con entusiasmo al juego de cañas. Una embajada granadina ante la corte del rey Juan II, tuvo un notable éxito practicando este tipo de juego. En tiempos de Muhammad VIII, en una carta de origen nasri (fecha el 30 de mayo de 1418) y dirigida a Alfonso V, enumera entre los regalos destinados al rey aragonés, un equipo para el juego de cañas⁹². Los combatientes que se conocían de otras lides, unas veces como compañeros y otras enfrentados, tenían entre sí, muchos de ellos, lazos de parentesco, ya que eran frecuentes los matrimonios mixtos. Además, existía una tácita emulación caballeresca entre cristianos y árabes. Jerónimo Münzer nos ha transmitido una descripción del juego de cañas al que asistió en Granada el 26 de octubre de 1494. El conde de Tendilla, había convocado a los cien jinetes más diestros en una explanada que hay en la Alhambra destinada a estos juegos. *"Divididos en dos cuadrillas, comenzaron los unos a acometer a los contrarios con largas cañas, agudas como lanzas; otros simulando una huida, se cubrían 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"*⁹³. El juego, aunque era peligroso, servía de entrenamiento y de simulacro de batalla entre los caballeros. *"Después con cañas más cortas, a modo de flechas, y a galope de los caballos, hicieron tiros tan certeros como si los dispararan con ballesta o con lombarda"*. Alonso de Palencia, citado por Arié (1996) nos relata la táctica del juego de cañas al evocar una justa disputada en Jerez en honor de los Reyes Católicos⁹⁴. El pueblo bajo andaluz practicaba juegos más sencillos. Los jóvenes formaban bandas y los de una calle peleaban con los de la calle vecina, armados con palos y garrotes⁹⁵.

4.3.6. LOS RETOS. Según el relato de al-Turtusi, la costumbre medieval de los retos lanzados por campeones de ambos bandos, parece que ya se practicaba en España a finales del califato omeya; durante la guerra de Granada en 1491, los jinetes granadinos y castellanos medían sus fuerzas en duelos celebrados al pie de las murallas de las plazas sitiadas. Juan de Mata Carriazo (1969), historiador español, interpreta estas ocasiones caballerescas como una especie de torneo prolongado¹⁰⁰. En el cuadro de la batalla de la Higuera (año 1431), aparecen escaramuzas de diversión, realizadas por jinetes granadinos. En presencia del califa omeya al-Hakam II (año 975) se celebra en Córdoba un torneo, donde un grupo de militares distinguidos se habían reunido para tornear, atacándose unos a otros en broma, jugando con el caballo; se pasó orden a los militares de que lo hiciesen con más seriedad, con cuidado de no hacerse daño; tuvieron

varios encuentros, del que salieron ilesos, derribándose unos a otros, con gran cuidado de no herirse. Sin embargo en un momento determinado uno de los jinetes hiere a otro gravemente. El califa mostró su desaprobación por estos sucesos, encarcelando al causante de los hechos y enviando regalos a los heridos¹⁰¹.

Las principales armas ofensivas eran la lanza y el hacha de arzón con doble filo para los jinetes y la maza y la pica para los infantes. El alfanje era igual al sable mencionado por los orientales. Se citan a menudo dagas y puñales y el empleo de hondas se atestigua ya en la época de Abd-al-Rahman II contra los piratas normandos. La fabricación de arcos se remontaba a la Alta Edad Media; sólo se utilizaba el arco árabe hasta que en el siglo XI los guerreros de al-Andalus, comenzaron a usar también la ballesta que se tensaba con los pies. Ibn Hudayl, que vivió en la corte de los sultanes Muhammad V y VII, distingue dos tipos de arcos: los que se manejaban con las armas, los arcos árabes, y los que se tensaban con los pies o los arcos francos. Según el mismo autor, los primeros se adaptaron mejor a la caballería por ser más rápidos y menos costosos y los segundos a los soldados de a pie, debido a su largo alcance sobre todo en los asedios de plazas, en los combates navales y operaciones similares¹⁰².

En cuanto a los vestidos protectores, se hacían con tiras de cuero o fieltro muy grueso, reforzados con placa metálicas que se fijaban sobre algunas superficies; eran parecidas a las lórigas con mangas que llevaban los castellanos y leoneses. La cota de mallas, cubría las piernas del jinete. Como protección de la cabeza llevaban un capuchón de mallas o un capacete de hierro. También se empleaban brafoneras y espinilleras. El escudo conocido como rodela era circular, pesado y de madera, provisto a veces con placas y salientes de hierro. Los jinetes iban provistos de adargas, escudos de pequeño tamaño, hechas de cuero grueso. A partir del siglo XII, el armamento de los musulmanes estuvo muy influenciado por el cristiano. A finales del siglo XIII el arma ofensiva más extendida era la lanza gruesa y larga que se sostenía con una mano, mientras con la otra se llevaba una rodela. El escudo fue el arma defensiva de los guerreros andaluces, la rodela o escudo circular servía para desviar los golpes del adversario y con él se defendía tanto al jinete como a su caballo. Los bereberes zenetas introdujeron en España los broqueles de cuero o adargas fabricados en el norte de Marruecos con la piel de antílope sahariano, resistente a los sables, lanzas y flechas. La adarga superaba al escudo cristiano por su flexibilidad ya que se hacía de trozos de cuero pegados y cosidos entre sí y no estaba tensada sobre ningún armazón de madera. La superficie exterior de la adarga se adornaba con piezas de metal, redondas y de donde salían borlas de seda de vivos colores o cordones de bellota. En el famoso cuadro de la batalla de la Higuera, los soldados musulmanes, llevan adargas. A partir del siglo XV los jinetes españoles adoptaron la adarga árabe. Las adargas al igual que el resto de las armas medievales fueron desapareciendo a finales del siglo XVI, debido a la aparición de las armas de fuego¹⁰³. Los bereberes aportaron algunas modificaciones en el uso de las armas tradicionales; sus jinetes llevaban como únicas armas los alfanjes y lanzas ligeras; pero con el tiempo se alentó el uso de la ballesta y así Fernando del Pulgar, al narrar el sitio de Ronda por los Reyes Católicos en 1485, señaló la habilidad de sus habitantes en el manejo de la ballesta¹⁰⁴.

4.3.7. JUEGOS MORISCOS. Como dato histórico digno de mencionar es el hecho que Purchena, municipio de la provincia de Almería, decidiera hace unos años conmemorar los juegos moriscos organizados por Aben Humeya en 1569. En pleno fragor de las guerras de las Alpujarras, Purchena se convirtió en la capital y corte de los moriscos revelados. Fue entonces cuando al rey Aben Humeya se le ocurrió convocar una serie de competiciones deportivas, musicales y de danza en las que participaron moriscos de Granada, Baza, Guadix y las Alpujarras, así como soldados llegados de Fez y Turquía. Las pruebas que se organizan en la actualidad intentan ajustarse con la máxima fidelidad posible a las competiciones que convocó el rey morisco: lucha, levantamiento de peso, sostenimiento de ladrillo, carrera de velocidad y tiro con arco. Además, se organizan también concursos de danza, canto y gastronomía, así como actuaciones musicales y de teatro.

Los festejos tuvieron lugar, según parece, al final del mes de septiembre en la plaza ancha y grande. Aben Humeya intentó con su gesto restaurar en todos sus aspectos la cultura musulmana y su valor testimonial, de cara a la recuperación del juego deportivo en nuestro país, es muy importante, dado que es el único rasgo histórico que representa la celebración de unos Juegos en el siglo XVI, cuando el mundo occidental había olvidado bajo la pisada de los bárbaros la tradición olímpica del mundo griego. José Acosta Montoro (1997) en un libro titulado *“De Olimpia a Purchena”*, recoge el testimonio de las crónicas de Ginés Pérez de Hita en sus *“Guerras civiles de Granada”*, utilizando la edición impresa de 1619, Cuenca, pp. 153 y ss. Los juegos moriscos de Purchena según Pérez de Hita fueron los siguientes: *“Pues es de saber que Abenhumeya, después del cerco de Vera, tan vano a su pretensión, se retiró a Purchena con todo su campo, determinado a aguardar allí a Murcia y su reino, si acaso si fuera le querían seguir, y visto que Lorca y Murcia no le seguían, determinó hacer unas solemnes fiestas de esta forma:*

- 1. Al que en travada lucha mejor lo hiziese, le daría cien escudos de oro y le coronaría de hojas de laurel.*
- 2. Más aquel que se mostrase más suelto y corriese más ligero y llegase primero al puesto disputado, otros cien escudos de oro.*
- 3. Más al que de tres saltos alcançase más tierra por medio le daría otros cien ducados de oro.*
- 4. Más al que más tiempo sustentase un canto de seis arrobas en el ombro, le daría cien ducados de oro y un rico alfanxe.*
- 5. Más al que mejor y más gallardamente dançase la zambra con una bella Mora, le daría ropa de seda fina hecha en Argel.*
- 6. Más a la mora que mejor dançase, le daría una riquísima marlota y quatro almayzales finos.*

7. *Más al moro que mejor tañese y cantase a la morisca y mejor canción dicesse o romance, le daría un hermoso caballo aderezado y enjaezado.*
8. *Más a la mora que cantase mejor y mejor canción arábica dixese, le daría una hermosa marlota guarnecida de oro.*
9. *Más al moro que mejor tirador fuesse de canto, treinta escudos de oro y un alfanxe.*
10. *Más el moro que mejor tirase con escopeta o arco le daría diez ducados de oro*
11. *Más al moro que tirase más derecho y más certero con honda le daría diez ducados de oro.*
12. *Todas esta fiestas y cosas se avían de hacer en la Plaça de Purchena, que para poderlos hacer era muy grande y ancha y para esso mandó que la plaça fuese aderezada y arenada, y todas las paredes y ventanas entoldadas de ricas telas de seda y lienços labrados y blancos..., todo lo cual se debía hacer en doce días. Mandó Abenhumeya que a un lado de la plaça se pusiese un rico doçel de seda y debaxo del doçel un rico asiento para que él se sentase, y otros asientos de no tanto valor para sus Capitanes y Cavalleros más allegados”¹⁰⁵.*

¹ Prats, J., Castelló, J.L., García, M.C., Izurquiza, I., Loste, M.C. (1994). Op. cit. Cuaderno de fichas de conceptos históricos.

² Talbot, D. (1988). Historia de las civilizaciones. La Alta Edad Media. Edit. Alianza-Labor. Madrid, pp. 8-18.

³ Evans, J. (1988). Historia de las civilizaciones. La Baja Edad Media. Edit. Alianza-Labor. Madrid, pp. 251-252.

⁴ Ulmann, J. De la Gymnastique aux sports modernes (1971). Librairie Philosophique J. Urin, París, p. 77.

⁵ Talbot, D. (1988) Op. cit. pp. 146 y 174. Centros urbanos que supieron mantener una viva tradición cultural propia. Alejandría con su gran biblioteca, Antioquía, Gaza, Beirut, Cesárea.

⁶ Ibid. pp. 203-204. Mantuvieron un modelo de educación liberal, de orientación clásica, es decir, ligada a la lectura de los autores clásicos, desde Homero en adelante, culminando en el estudio de la retórica que fue considerada muy importante por las personas cultivadas. La Iglesia, tuvo que aceptar el método existente, mezclándose los paganos y los cristianos en las mismas escuelas, sin que, en general, hubiese problemas.

⁷ Ibid. p. 207.

⁸ Ibid. p. 76. Los árabes, al no conseguir Constantinopla, se volvieron hacía Oriente y adoptaron la majestuosidad externa de los monarcas sasánidas. En Qusyr Amra, construyeron los omeyas un pabellón de caza. Aparte de la influencia grecorromana, el espíritu del arte omeya, es sasánida y así la caza entre otras actividades, tuvo la influencia de esa cultura.

⁹ Ulmann, J. (1971). Op. cit. pp. 86-94

¹⁰ Talbot, D. (1988). Op. cit. p. 210.

¹¹ Diem, C. (1966). Op.cit. p. 361.

¹² Ibid. p. 362.

¹³ Ibid. p. 362-363.

¹⁴ Ibid. p. 363.

¹⁵ Ibid. p. 380.

¹⁶ Ibid. 381.

¹⁷ Ibid. p. 378.

¹⁸ Ibid. 369.

²⁰ Ibid. p. 364. También podemos encontrar unos capítulos “*Del Tratado del juego de pelota*”, concretamente los cap. V, XIII y XVI, que nos hablan sobre las varias modalidades de juego, de la diferencia que hay entre la pelota maciza y la de viento, cuántas y cuáles son las maneras de jugar a la pelota, en que modo se practica el juego de pelota de puño y el de la pelota de scano y del campo mayor con cuerda para el juego de raqueta. Betancort, M. Vilanou, C. (1995). Historia de la Educación Física y el Deporte a través de los textos. Ed. PPU S.A. Promociones y Publicaciones Universitarias, S.A. Barcelona, pp. 159-164.

²¹ 164-168. El libro nos ofrece un fragmento del “Discurso sobre el juego florentino”, de Giovanni María Bardi. Betancort, M. Vilanou, C. (1995). Historia de la Educación Física y el Deporte a través de los textos.

²² Ibid. p. 388.

²³ Ibid. p. 387

²⁴ Ibid. p 389

²⁵ Evans, J. (1988). Op. cit. p. 193. En el siglo XIV, la justa fue conquistando el favor de la aristocracia, en vista de que el torneo resultaba demasiado peligroso. La justa era un deporte, un ejercicio militar, una prueba de habilidad y un acontecimiento social. El combate individual podía realizarse con gran variedad de armas, a caballo o a pie, y solía terminar sin mayores consecuencias que unas contusiones y la rendición de uno de los contendientes.

²⁶ Diem, C. (1966). Op. cit. p. 390.

²⁷ Ibid. p. 395.

²⁸ Ibid. p. 397.

²⁹ Ibid. p. 398.

³⁰ Ibid. p. 402.

³¹ Ibid. p. 403.

³² Ibid. p. 392.

³³ Ibid. p. 419

³⁴ Ibid. pp. 420-424

³⁵ Ibid. p. 430-431

³⁶ Ibid. p. 435.

³⁷ Ibid. 437.

³⁸ Ibid. p. 438.

³⁹ Ibid. p. 431-434.

1 De las agilitades siete

hay, que en todos los tiempos

un hombre querrá saber

y son: que sepa bien montar

subir y bajar de prisa

galopar y cabalgar

volverse y con presteza

algo del suelo recoger

4 De la cuarta que sepa trepar

de prisa en la escalera, y así

en las varas, y con cuerdas también

que pudiera ser útil en la guerra.

6 La sexta habilidad es la de la lucha

saber defenderse y también embestir

y frente a otro a lo lejos saltar

a mano izquierda como a derecha

2. La segunda, que sepa nadar

y atrevido en el agua bucee

dando giros y volviéndose

tanto de espaldas como de pecho

3 La tercera que tire bien

con ballesta, arcabuz y arco,

y poder hacer gala

ante príncipes y duques

5 De la quinta os quiero hablar

y es que sepa cabalgar en torneo

que maneje lanza y espada

Con honor también en las justas

7 La séptima, servir a la mesa

bailar y cortejar a las damas

y sin que olvide el ajedrez

y cuanto pueda necesitar.

⁴⁰ Ibid. p. 430-431.

Siempre en plena agilidad

y fuerza en todo impulso

lo mismo en el vigor del cuerpo

como en la fuerte lucha,

rápido correr y saltar

manejar la daga y la espada

a pie o a caballo, como haga falta,

adiestrarse con todo vigor

en arrojar la piedra y la lanza,

u otros ejercicios,

que los jóvenes practican.

⁴¹ Ibid., pp. 436-437

Quien sostenga herejía,

*quien desprecie orden imperial
quien deshonorre mujer y jóvenes puras
quien falsifique sellos y jure en falso
del enemigo huya o a su señor abandone,
quien asesine a un camarada,
quien robe a iglesias, viudas y huérfanos,
quien sin aviso guerree o disputa,
quien erige nuevo impuesto, arbitrio o carga
quien viva en mancebía o adulterio
quien comercie o practique cambio o usura,
quien no mantenga pura su estirpe
por su casamiento o sin su ascendencia
no lo sea desde cuatro generaciones.*

⁴² Ibid. p. 439.

⁴³ Ibid. P. 441.

*" que cualquiera que en sacro imperio
quiera llamarse maestro de espada,
o quiera establecer escuela
debe ser primeramente examinado y aprobado
en su arte por los maestros de espada"*

⁴⁴ Ibid. p. 442-443.

⁴⁵ Ibid. p. 446

⁴⁶ Ibid. 457.

⁴⁷ Ibid. 457-459.

⁴⁸ Ibid. 447-448.

⁴⁹ Ibid. 451-452. Los gobiernos municipales reservaron espacios situados extramuros de las ciudades que se utilizaban para todo tipo de manifestaciones deportivas. La ciudad de Nuremberg adquirió en 1434, unos prados que aún hoy se usan como campo municipal de deportes

⁵⁰ Ibid. 460.

⁵¹ Ibid. p. 408. En un edicto del rey Eduardo III a mediados del siglo XIV se prohibieron determinados deportes como el lanzamiento de piedra, el disco, la jabalina, los juegos de pelota a mano, el fútbol, un juego con bastones y las luchas galas o torneos y se obligó a los ciudadanos a entrenarse en el tiro con arco. Lo mismo ocurrió durante el reinado de Ricardo II (1388) donde además se incluyó en la prohibición el lanzamiento de martillo.

⁵² Ibid. p. 410.

⁵³ Ibid. p. 412

⁵⁴ Ibid. pp. 413-414.

⁵⁵ Ibid. p. 415

⁵⁶ Ibid. p. 417. El rey Enrique II (1154-1189) los prohibió y posteriormente fue Ricardo de León el que volvió a instaurarlos con la intención de que sirvieran de preparación para sus caballeros. Dispuso espacios adecuados y dictó normas para asegurar su desarrollo. Por ejemplo el que todos los participantes debían pagar un impuesto.

⁵⁷ Ibid. 405.

⁵⁸ Talbot, D. (1988). Op. cit. 279.

⁵⁹ Ibid. p. 272. El descubrimiento del sarcófago de mármol del apóstol Santiago durante el reinado de Alfonso II (791-842), que lo proclamó patrón de España, mata moros, bajo cuya protección los ejércitos cristianos expulsaron posteriormente al Islam del país.

⁶⁰ Ibid. 286. Isidoro, representa, uno de los espíritus más inquietos de la Europa cristiana, entre los siglos VI VII. Su obra las Etimologías, abarca desde la gramática a la ingeniería naval, son una fuente valiosa

para el conocimiento de la vida y el saber medieval. Para nuestro estudio, es imprescindible, analizar los capítulos que hablan de los juegos y espectáculos públicos, ya que suponen una información valiosísima, sobre las actividades deportivas de origen romano que perduraban en gran parte de la península Ibérica.

⁶¹ Ibid. 272-292.

⁶² Isidoro de Sevilla (1995). *Etimologías*. Edición bilingüe preparada por José Oroz Reta y Manuel A. Marcos Casquero. Edita B.A.C. Madrid, p. 14

⁶³ Talbot, D. (1988). *Op. cit.* p. 289. A finales del siglo VI, la disgregación étnica y lingüística que España había sido, pese a la romanización, se convirtió en una unidad nacional y religiosa. Los visigodos, pueblo muy romanizado, incluso antes de la invasión, adoptaron rápidamente las costumbres de la España bizantina.

⁶⁴ Evans, J. (1988). p. 253. La Biblia se convirtió en el texto básico de estudio, en torno a la cual se desarrolló parte de la enseñanza de la época. Cualquiera que fuese el tema, el método de enseñanza era el mismo. El maestro leía el texto en voz alta y lo comentaba. Los estudiantes, o algunos de ellos tomaban notas. Otra forma de ejercicio muy utilizado fue la discursión. El maestro planteaba y al final resolvía la cuestión. Por ejemplo la *Summa Teológica* de Santo Tomás de Aquino, está construida a base de una serie de artículos. En cada artículo los argumentos en pro y en contra se ordenan en forma de silogismos.

⁶⁵ Isidoro de Sevilla (1995). *Op. cit.* pp. 93-94. Autores paganos que probablemente se encontraban en las bibliotecas medievales, se encuentran según Manuel Díaz Díaz: Salustio, Lucrecio, Virgilio y Marcial. Posteriormente, se encuentra a Claudiano, Estacio y de segunda mano Juvenal y Lucano, Plinio el Viejo, Marciano Capela y Fulgencio junto con Solino y Séneca. Entre los autores cristianos: Tertuliano, Cipriano, Hilario, Ambrosio, Agustín, Jerónimo, Sulpicio Severo, León Magno, Genadio de Mrsella, Gregorio Magno, historiadores como Eutropio, Orosio, Hidacio, poetas como Juvenco, Prudencio, Sedulio, Draconcio, Ausonio y Venancio Fortunato. Boecio como científico, Casiodoro, Casiano, Orígenes, Eusebio de Cesárea, Juan Crisóstomo o Evagrio Póntico. Tampoco faltaron en ciertas bibliotecas obras de Hipócrates, Oribasio o Rufo. Gramáticos como Donato, Sacerdos, Audax, Caper, Probo, y Prisciano.

⁶⁶ Ibid. p. 549.

⁶⁷ Ibid. p. 231.

⁶⁸ Ibid. p. 233.

⁶⁹ Ibid. 405.

⁷⁰ Ibid. pp. 405-407.

⁷¹ Ibid. p. 407.

⁷² Ibid. p. 409

⁷³ Ibid. p. 409.

⁷⁴ Ibid. p. 411.

⁷⁵ Ibid. p. 413.

⁷⁶ Ibid. p. 417.

⁷⁷ Ibid. pp. 417-419

⁷⁸ Ibid. 423.

⁷⁹ Ibid. p. 425

⁸⁰ Talbot, D. (1988). *Op. cit.* pp. 294-295.

⁸¹ Ibid. P. 298. En sus calles, mercaderes, y sabios cristianos, esclavos islamizados y hombres libres compartían cultura, riqueza, y prosperidad y de sus bazares salían telas bordadas, marfiles tallados, sedas y objetos de metal.

⁸² Courau, R. (1973). *Historia pintoresca de España*. Edit. Luis de Caralt, Barcelona, p. 113

⁸⁴ Talbot, D. (1988). *Op. cit.* pp. 273-274.

⁸⁵ Arié, R. (1987). III, *España musulmana, siglos VII-XV*. Edit. Labor, Barcelona, p. 310

⁸⁶ Ibid. P. 311

⁸⁷ Ibid. p. 312.

⁸⁸ Ibid. pp. 313-315.

⁸⁹ Ibid. p. 316.

⁹⁰ Ibid. pp. 137-140

⁹⁶ Ibid. pp. 318-320. La música y la danza fueron manifestaciones muy apreciadas por la sociedad hispano-morisca: música de canto acompañada, a la manera persa, por una orquesta de complicados instrumentos y danzas realizadas muchas veces por verdaderos conjuntos de baile. Ya en la época del

califato, empieza a implantarse la danza de una bailarina que danza al ritmo de una pandereta o de castañuelas.

⁹⁷ Ibid. p. 322. En Sevilla, en Córdoba y Almería, los malabaristas participaban en las diversiones de los príncipes, amenizándolas con diversos trucos, como por ejemplo haciendo desaparecer frascuetas. En las calles había prestidigitadores, presentadores de sombras chinescas, ventrílocuos y escamoteadores.

⁹⁸ Ibid. pp. 302. Las mujeres eran la que más frecuentaban las termas, pudiendo ir sólo por la tarde. Tomaban allí la merienda y se encontraban con sus amigas. Se depilaban, les aplicaban alheña, les untaban el pelo con aceites perfumados, en especial el aceite de algalia y les vendían ungüentos de todas clases para el cuidado de la piel.

⁹⁹ Ibid. p.304. En Tortosa, según el Libro de las Costumbres (1279?), sarracenos, judíos y cristianos podían bañarse día y noche “*sin reservas de días especiales*”. En pleno siglo XIV, los baños públicos de Mallorca y los de Madrid, situados en las proximidades de San Pedro, estaban arrendados a mujeres mudéjares. La fuentes termales de Almería, Granada, Murcia y Zaragoza, eran famosas por sus agua ferruginosas y bicarbonatadas cálcicas, quedando atestiguado este hecho por la toponimia actual (Alhama de Aragón, Alhama de Granada, Alhama de Murcia, Alhama de Almería).

⁹¹ Ibid. p. 316. Existía además un elemento de competición pacífica entre caballeros cristianos y musulmanes, que eran los combates de toros, realizados individualmente, a caballo y con lanza.

⁹² Ibid. pp. 316-317. Caballeros cristianos y moros se enfrentaban, en los períodos de tregua, en la época de los reinos de Taifas, en torneos y justas de caballería, siendo Granada famosa por la cantidad de caballeros que asistían a sus justas, con lanza o con cimitarra. A veces incluso, para algún asunto de honor bajo el arbitraje del rey de Granada.

⁹³ Munzer, J. (1494-1495). Viaje por España y Portugal. Trad. Esp. en Boletín de la Real Academia de la Historia, LXXXIV, Madrid, 1924; trad. De J. López de Toro, Prólogo de M. Gómez Moreno, Madrid, 1951.

⁹⁴ Arié, R. (1987). Op. cit. p 318. La costumbre medieval de los desafíos lanzados por campeones de ambos bandos para enfrentarse en combates singulares parece ser que ya se practicaba en España a finales del califato omeya, si damos crédito al relato de al-Turtusi [3, II, 320-322). En el transcurso del episodio final de la guerra de Granada, en la campaña de 1491, los jinetes granadinos y los nobles castellanos midieron fuerzas en duelos celebrados al pie de las murallas de las plazas sitiadas.

⁹⁵ Ibid. p. 318

¹⁰⁰ Ibid. p. 145. Véase Juan de Mata Carriazo, Historia de España dirigida por Ramón Menéndez Pidal, tomo XVII-1, Madrid, 1969, 801-802.

¹⁰¹ Hayyan, Ibn. (1967) El califato de Córdoba en el Muqtabis. Anales palatinos del califa de Córdoba al-Hakam II

¹⁰² Ibid. pp. 137-139.

¹⁰³ Ibid. p. 138.

¹⁰⁴ Ibid. 139.

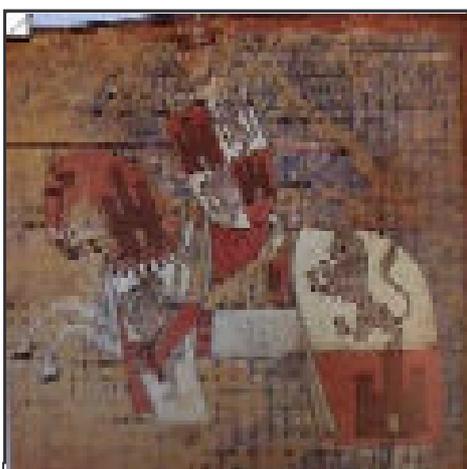
¹⁰⁵ Acosta Montoro, J. (1997). De Olímpia a Purchena. Edit. Turismo Andaluz, S.A., Málaga, pp. 27-31. Juan Guirao García, citado por Acosta, en su estudio “*Ginés Pérez de Hita y las fiestas moriscas de Purchena*”, recoge la cita que García Arenal, en su libro “*Los moriscos*”, hace de Pedro Aznar Cardona, en su “*Expulsión justificada de los moriscos españoles y suma de las excelencias cristianas de nuestro rey D. Felipe tercero de este nombre*”. “*Los moriscos, nos dice “eran muy amigos de burlerías, cuentos, berlandinas, y sobre todo amicissimos (y assí tenían comúnmente gaytas, sonajas, adufes) de baylas, danças solaces, cantarcillos, alvadas, paseos de huerta y fuentes, y de todos los entretenimientos bestiales en que con descompuesto bullicio y gritería, ssuelen ir los moços villanos, vozinglando por las calles. Vanaglóríanse de baylones, jugadores de pelota y estornija, tiradores de bola y del canto, corredores de toros, y de otros hechos semejantes de gañanes*”. Nos dice Guirao, que Pérez de Hita vio en Lorca corridas de toros, peropalo, juegos de cañas, sortijas y alcancías, alardes, comedias, etc. Después el mismo Pérez de Hita, fue organizador de fiestas, solemnes autos, misterios, música y danzas, zancos, gigantes y demonios al son de gaitas y guitarras...

4.4. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA CRISTIANA

En la España medieval, sobre todo en la Baja Edad Media y al igual que hemos visto en el estudio de los países del occidente europeo, las actividades o manifestaciones más importantes relacionadas con las diversiones y los juegos son aquellas derivadas de la guerra como actividad básica de aquellos tiempos y, por ende, es casi exclusivamente la clase social de los caballeros y la nobleza los que pueden participar en ellas, estando reservadas otras formas de juego al pueblo llano¹.

4.4.1. ALFONSO X EL SABIO. Uno de los primeros autores del juego en nuestro país fue Alfonso X el Sabio (1252-1284), que veía en ellos un don de Dios. Las bases en las que la escuela alfonsí dieron licitud al juego fueron en primer lugar Aristóteles con su teoría de la entropelía, o sea la virtud del juego. También, San Agustín y Santo Tomás tomaron esta idea aristotélica. Se pregunta Santo Tomás si los juegos pueden ser objeto de virtud, inclinándose claramente a su favor al entender que tanto el cuerpo como el alma necesitan someterse a actividades que alivien la fatiga espiritual y la tensión del espíritu, añadiendo después que para ser lícito, el juego deberá responder a la moderación, al buen fin, a la gravedad del espíritu y a la dignidad de la persona².

Es en "*Las Siete Partidas*", donde Alfonso X recoge toda la información necesaria para conocer como se vivía en la época en que se compuso el texto: usos y costumbres de las gentes, ceremonias, faustos, galas, rituales, la guerra y la paz, el cautiverio, la convivencia entre moros, cristianos y judíos, la enseñanza y sus instituciones, etc. Como libro de leyes, está considerado como el código más completo de ley civil de la Edad Media en Europa y también como una de las obras de mayor



131. Alfonso X el Sabio

prestigio del derecho en la historia de España³. La época en que se escriben *Las Siete Partidas* coincide con Jaime I el Conquistador (1208-1276), que asegura la hegemonía de Aragón y Cataluña en su entorno con la toma de Valencia en 1238; Fernando III toma Córdoba en 1236 y el mismo Alfonso X consigue Sevilla en 1248. El calificativo de rey sabio se debe a que gracias a su obra literaria queda firmemente constituida la prosa castellana como resultado de la extensa actividad cultural promovida en su reinado⁴. Alfonso X intentó unir las virtudes de la acción con las del saber, así como la divergencia que pudo existir entre el clérigo, mantenedor de la ciencia, de condición pasiva, impulsor de las universidades y perteneciente sobre todo a las esferas de la Iglesia y del derecho y, por otro lado, el hombre de armas adscrito a la nobleza civil, activo defensor del Reino y de sus propios privilegios. Con esta obra se establece la unidad lingüística que se dará a conocer como "*nuestro romance*"; no cabe duda que en la elaboración de las *Partidas*, participaron también sabios de otras

creencias, sobre todo entre los árabes y judíos que aportaron básicamente conocimientos en campos de las ciencias, el entretenimiento, las diversiones y la ficción moralizadora. La Escuela de Traductores de Toledo debió ser un punto de encuentro para la recopilación de una parte de lo recogido en las Partidas. Por ejemplo, Gerardo de Cremona, que murió en Toledo en 1187, tiene reconocida una lista de traducciones establecidas por sus alumnos y que suman setenta y una obra; entre otras se recogen



132. Bohordando

muchas obras de Hipócrates y Galeno. Utilizaba intérprete y hasta se conoce uno de ellos llamado Galippo. En las Partidas se integran la literatura canónica eclesiástica, el derecho consuetudinario, de procedencia germánica, y la literatura de los juristas de la Escuela de Bolonia, basada en el derecho romano de Justiniano, las decretales, el Corpus Iuris Civilis y sus glosadores. Aunque conocer las fuentes utilizadas por los autores es difícil, si se pueden indicar los textos más usados en los monasterios medievales: el primero que se puede identificar es la

Biblia y después Séneca, Aristóteles, Cicerón, Valerio, Vejecio, Catón, Boecio, San Agustín, San Jerónimo, San Isidoro, etc⁵. Las Partidas comienzan así: *"Este es el libro de las leyes que hizo el muy noble rey don Alfonso, señor de Castilla, de Toledo, de León, de Galicia, de Sevilla, de Córdoba, de Murcia, de Jaén y del Algarbe, que fue hijo del muy noble rey don Fernando, biznieto de don Alfonso emperador de España, y de la muy noble reina doña Beatriz, nieta del emperador de Roma don Fadrique el Mayor, que murió en ultramar"*⁶. A lo largo de la obra, el juego deportivo, si no con mucha amplitud dado su carácter legislativo, es tratado con cierto rigor, estableciendo las normas para su práctica y definiendo las actividades propias de la época, sobre todo aquellas relacionadas con la guerra, la caza y los toros, actividades estrechamente ligadas a la clase caballeresca, clase dominante y protectora de la sociedad medieval. Cuando se refiere a otras clases sociales, como la religiosa o el pueblo llano, casi siempre es para limitar su práctica o para prohibirla.

4.4.2. EL CABALLERO MEDIEVAL. En las Partidas (Partida 2^a, título 5, ley 19), donde se habla de que el rey debe ser mañoso en hecho de armas, se dice del rey *"Aprender debe el rey otras maneras además de las que dijimos en las leyes antes de esta que le convienen mucho y estas son de dos maneras: las unas, que tocan a hecho de armas para ayudarse de ellas cuando menester fuese, y las otras, para recibir gusto y placer con que pueda mejor sufrir los trabajos y los pesares cuando los hubiere, pues en hecho de armas y de caballería conviene que sea sabedor para mejor amparar lo suyo y conquistar lo de sus enemigos. Y por ello debe saber cabalgar bien y apuestamente, y usar toda manera de armas, tanto aquellas que ha de vestir para guardar el cuerpo, como las otras con que se ha de ayudar; y aquellas que son para guarda las ha de traer y usar para poderlas mejor sufrir cuando le fuera menester, de manera que por agravio de ellas no caiga en peligro ni en vergüenza y en las que son para lidiar, así como lanza y espada y porra, y las otras con que los hombres lidian a*

*manteniente (con la fuerza de ambas manos), ha de ser muy mañoso para saber bien herir (golpear) con ellas [...]*⁷

Según Pero Alfonso, citado por Merlino (1978) en su obra titulada "*Disciplina clericalis*", las probidades del caballero son siete: cabalgar, nadar, tirar al arco, pelear, cazar pájaros con redes o reclamo, jugar al ajedrez y componer versos. A ello, Raimundo Lulio (1235-1315) añade: jugar la lanza en las lizas, andar con armas, torneos, hacer tablas redondas, cazar ciervos, osos, jabalíes y leones y otros semejantes ejercicios [...], pues con todo esto se acostumbra a hechos de armas⁸. Juan Manuel (1282-1348), sobrino de Alfonso X, y coincidente con los autores citados anteriormente, añade además "bofordar" y hacer esgrima. En su "*Libro del infante*", cuando habla de la educación del príncipe nos dice "*Los días de hacienda, después de una misa temprana, el niño tiene que aprender a leer, a escribir, lenguas y desde luego historia hasta la hora de comer y volver al estudio entre la siesta y la cena; los lunes, miércoles y viernes los debe dedicar, la mañana a la caza, de preferencia en las montañas y el ejercicio militar. Los domingos el niño asiste a misa y después dedica todo el tiempo a la equitación y el deporte, pero no a la caza. Clasifica los placeres en naturales - comer, beber, dormir - y accidentales*



oír instrumentos y cantares, cazar con aves o con canes, cabalgar, trabajar, labrar. "Pasar así la semana leyendo un día, et cacando otro". Cabalgar y trebejar hasta la hora de comer" Por la tarde "trebejar de pie o de bestia".

133. Tirant lo Blanc. Portada

La figura del caballero medieval sobresale en todos los ámbitos de esa época y en él se distingue perfectamente una unión entre el hombre y el caballo; los caballeros medievales encargados del orden y las instituciones feudales se apoyan en el caballo como elemento necesario y eficaz para sus actividades⁹. Nos dice Raimundo Lulio en el "*Libro de la Orden de Caballería*": "[...] *de cada mil de ellos, fue elegido y escogido uno, que era el más amable, el más sabio, más leal, más fuerte, de más noble ánimo, de mejor trato y mejor crianza entre todos los demás, que puede aguantar con más trabajo y que conviene más al servicio del hombre. Y porque el caballo es el bruto más noble y más apto para servirle, por esto fue escogido; y este es el motivo porque aquel hombre se llama caballero*"¹⁰. En el *Cantar del Mio Cid* (1043-1099), *Cantar de las bodas*, se destaca el valor del caballo en esa época: "[...] *quiso jugar las armas en presencia de su mujer y de sus hijas [...]. Le ensillan a Babieca y le ponen las coberturas y sobre él sale Mío Cid tomando armas de madera. Cabalga el caballo que se llama Babieca y con él dio una carrera tan desacostumbrada que todos quedaron maravillados [...]. Mientras estaban todas las mesnadas jugando armas y quebrantando tablados con gran deleite*[...]¹¹].

En el Cantar de Corpes se vuelve a repetir la escena donde se destaca la admiración por un buen caballo: [...] *Y cuando llegaron a Zocodover, dijo el rey al Cid, que iba en su caballo, al que llaman Babieca, "don Rodrigo, deberíais correr con este caballo del que tan bien he oído hablar". El Cid se puso a sonreír y dijo: señor, hay aquí en vuestra corte muchos hombres importantes y que pueden muy bien hacer esto,*



134 . Sant Jordi

*mandadles a ellos que corran con sus caballos. El rey dijo: Cid, me alegra lo que decís, pero por mi amor, aún quiero que corráis con ese caballo. El Cid entonces corrió con su caballo y lo hizo tan bien que todos quedaron maravillados de su carrera*¹².

Para Isidoro hay tres tipos de caballos: de casta, que se utilizaban para la guerra y carga; vulgares y gregarios que sirven para tirar de carros y no para montarlos; bigéneres o híbridos, como el mulo. El prestigio del caballo se revela por el precio que tenía en el mercado. En León en el siglo X, un caballo cuesta 100 sueldos, o de 10 a 20 bueyes, o de 40 a 60 ovejas. Caballos y mulas se utilizan indistintamente en todas las actividades de la vida social de los nobles: guerra, caza, juegos y torneos, viajes. Hasta el siglo XI, los cristianos montan sin estribos, pero por influencia árabe se generaliza su uso al tiempo que se difunde la caballería pesada:

jinetes y monturas llevan lórigas, herraduras, yelmo y escudo de metal. En 1331, entre las ceremonias de coronación de Alfonso XI en Burgos, se arman numerosos caballeros cuya vestimenta comprende: yelmo, gambax, lóriga, grijotes, carrilleras, zapatos de fierro y espada¹³.

Alfonso X en la Partida 2ª, capítulo 21, ley 10, nos cuenta también cómo los caballeros deben ser sabedores de conocer bien los caballos y las armas que trajesen " [...] *Y entre todas aquellas cosas de que ellos han de ser sabedores, esta es la más señalada: conocer el caballo, pues por se el caballo grande y hermoso, si fuese de malas costumbres y no fuese sabedor el caballero para conocer esto, le vendrían por ello dos males: el uno, que perdería cuanto por él diese; y el otro, que podría por él caer en peligro de muerte o de ocasión. [...] Y por ello, según los antiguos mostraron, para ser los caballos buenos, deben tener en sí tres cosas: la primera, ser de hermoso color; la segunda de buenos corazones; y la tercera, tener miembros convenientes que respondan a estas dos; y aún sobre todo esto, quien bien los quisiere conocer ha de mirar que vengan de buen linaje y este es el animal del mundo que más responde a su naturaleza [...]*¹⁴.

Todo el ritual caballeresco es un proceso largo que comienza a partir de los siete años. El niño es enviado a un castillo donde comienza su educación caballeresca de doncel y paje. A los catorce años se transforma en escudero y recibe espada y espuela de plata. Con esa función acompaña a los caballeros en viajes, cacerías y otras actividades. Ayuda a vestir la armadura en los torneos y auxiliar al caballero si se cae del caballo. En las justas, a través del juego de la barra o la pelea con "el pilas"

(maniquí que representa a un caballero armado), comienza a ejercitarse en la guerra. A partir de los veinte años se produce la consagración del caballero. La ceremonia hasta el siglo XII consiste en la entrega de armas por parte de un señor poderoso. Se le viste con armadura, se le ponen espuelas de oro y recibe una pescozada o bofetada. Posteriormente se sustituye por el espaldarazo o toque de la espada en la espalda. Después de las Cruzadas, el ideal caballeresco se reglamenta más y se complica todo su ritual. El aspirante a caballero debe prepararse con ayunos, oraciones y penitencia. Se lavan el cuerpo y se visten de blanco; como símbolo de servidumbre al caballero se le corta el pelo. Pasa la noche velando las armas y al día siguiente entra en la iglesia con la espada colgada al cuello. Los padrinos y damas le colocan la armadura y las espuelas de oro, y el señor dice: *“en el nombre de Dios, de San Miguel, de San Jorge y de Santiago, te hago caballero”*¹⁵.

Alfonso X nos da en las Partidas (Partida 2, título 21, ley 2), la forma de escoger a los caballeros, [...] *Y por esta razón escogían antiguamente de mil hombres uno para hacerlo caballero [...] y escogiéndolos, miraban que fuesen hombres que tuviesen en sí tres cosas: la primera, que fuesen capaces de sufrir la gran fatiga de los trabajos que en las guerras y en las lides les acaeciesen; la segunda que fuesen hechos a herir para que supiesen mejor y más pronto matar y vencer a sus enemigos y no se cansasen ligeramente haciéndolo; la tercera que fuesen crueles para no tener piedad de robar lo de los enemigos, ni de herir, ni de matar, ni otrosí que no desmayasen pronto por golpe*¹⁶ que ellos recibiesen, ni que diesen a otros. Alfonso X el Sabio nos cuenta que una de las reglas más importantes de la caballería se refiere a las cualidades del caballero: entre las cualidades que debe tener un caballero resaltan la de ser sufrido, fuerte, experimentado en hacer daños en la guerra, valiente y de linaje derecho desde los bisabuelos. Debe tener además cuatro virtudes: sabiduría, buenas costumbres, maña y lealtad, conocimiento de armas y caballos. Además se marcan una serie de incompatibilidades como



135. Caballeros preparados para bohordar

que nadie puede hacerse caballero a sí mismo; las mujeres no pueden armar caballeros; no pueden ser caballeros los mendigos, los débiles, los mercaderes, los traidores o los condenados a muerte¹⁷. La caballería no puede comprarse. La expulsión de la misma se produce cuando el caballero vende, malbarata, pierde en el juego, se da a las mujeres, empeña armas o el caballo en la tabernas, hurta o hace hurtar armas a los compañeros, consagra caballero a sabiendas, a quien no puede serlo; se dedica públicamente al comercio, toma trabajo servil para ganar dinero, no siendo cautivo. Se pierde también si el caballero comete acciones que merecen la pena de muerte: huir en batalla, desamparar al señor o el castillo o el lugar que tuviesen por él, cometer alevosía y traición. El *"Libro de san Jorge"* de Pedro el Ceremonioso (Siglo XIV), insiste sobre las

mismas reglas o principios de la caballería e incluso amplía algunas de ellas: así nos cuenta que ni siquiera el rey puede armar caballero, si previamente él no ha sido consagrado como tal. Todo el entorno de la caballería medieval estuvo rodeada de misterio y de ceremonias esotéricas.

Huizinga (1994), en el *"Otoño de la Edad Media"*, analiza el carácter erótico del juego deportivo de los caballeros medievales: se finge una cacería, un combate, el asalto a un castillo, etc. con sus atavíos acordes a esas ficciones guerreras o venatorias. La pelea por el honor de una dama se realiza enarbolando un fetiche erótico femenino¹⁸. Raimundo Lulio al escribir el *"Libro de la Orden de la Caballería"* (1275-



136. Caballeros castellanos

1276), lo divide en siete partes, porque son siete los planetas, incidiendo con este rasgo en el valor místico que se daba a los números durante la Edad Media. El siete es además el número de las virtudes y de los pecados capitales, además de coincidir también con las siete artes liberales. Lulio, nos describe la ceremonia de ordenación así: *"debe el escudero arrodillarse ante el altar y levantar a Dios sus ojos corporales y espirituales y sus manos. Y entonces el caballero debe ceñir la espada, significando con este acto la castidad y la justicia. Debe darle un beso, en significación de caridad, y darle una bofetada, para que se acuerde de lo que promete, del gran cargo a que se obliga y del grande honor que recibe"*. El mismo Lulio señala con detalle el simbolismo de las armas, partes de la armadura y arneses. A partir del siglo XIII, las conquistas de los

reinos de Jaén, Córdoba, Murcia y Sevilla, hizo que hubiese más intervalos de paz, y en consecuencia los caballeros habituados a la guerra dedicaron su tiempo liberado a diversiones y entretenimientos relacionados con las armas y los asuntos bélicos. De esta forma se fue perfilando el carácter de los caballeros de la Edad Media, que hizo que desde entonces todas sus manifestaciones estuvieran dirigidas por este motivo, no sólo en los torneos y justas, sino en sus actividades derivadas como el juego de cañas y también en la caza¹⁹.

Bofordar, alancear y romper tablados, era como estamos viendo diversión y preparación para la guerra. Alfonso X en la Partida segunda, título 23, artículo 27, nos cuenta la diferencia que hay entre batalla y hacienda y lid, y dice así: *[...] Otra manera hay aún de lidiar, a la que llamamos torneo; y esto es, cuando posa la hueste cabo la villa o el castillo de los enemigos o lo tienen cercado y salen a lidiar los de dentro con los de fuera y tórnanse a albergar cada uno a su lugar; eso mismo es cuando las huestes posan en tiendas unas cerca de otras y salen los caballeros de ambas partes para hacer armas a tropeles o a compañías. Pero no tengan los hombres que este torneo se entiende por los torneamientos que usan los hombres en algunas tierras no*

para matarse, más para hacerse a las armas, que no las olviden, porque sepan como han de hacer en los hechos verdaderos y peligrosos [...]”²⁰. Alfonso XI, en su crónica nos dice: "que aunque en algún tiempo estidiere sin guerra, siempre catava en como se trabajase en oficio de caballería haciendo torneos, et poniendo tablas redondas, et justando". Para dar una continuidad y unir a los caballeros decide crear la "Orden de Caballería de la Banda". A partir de entonces, los torneos y las justas fueron las diversiones preferidas por las cortes y las grandes ciudades; en un principio como celebración de un acontecimiento y posteriormente como pasatiempo. Se organizaron torneos de todo tipo, a pie, a caballo, con lanza o con espada, en liza o en campo abierto y con grupos numerosos de contendientes. Jorge Manrique, en las Coplas por la muerte de su padre, cita una orden que posiblemente sea la creada por Alfonso XI²¹.

4.4.3. EL TORNEO. El caballero, las justas y los torneos surgen primeramente como necesidad, como la forma de guerra medieval, pero poco a poco se ritualizan en una forma menos incruenta y que derivan a partir del siglo XV en formas menos violentas



137. Caballero burgalés

como el juego de la sortija, la quintana. Lucien Clare, (1953) en su obra, "La Quintanne, la course de baque et le jeu de têtes", nos dice que el juego de la sortija, de origen mediaval, tiene su origen en los moros españoles y sus inicios comienzan a partir del siglo XV²². La justa se distinguía del torneo, en que era un combate de hombre a hombre; otro tanto se puede decir de los juegos de cañas y sortija, que admitían un mismo ceremonial y unas mismas reglas con más o menos pompa, según el lugar y la ocasión con que se celebraban. El ideal caballeresco duró aproximadamente hasta el siglo XVII, y a partir de ese momento, fue decayendo²³. Pero en todas las fiestas brillaba el espíritu de galantería, desde que empezaron a participar en ellas las damas. No asistían como simples espectadores, sino que formaban parte del jurado encargado de adjudicar los premios, y las

que los entregaban a los ganadores. No había caballero entonces que no tuviese una dama a quien consagrar sus triunfos. Los concilios, prohibieron los torneos privando a los que morían en ellos de sepultura eclesiástica. Eran torneos que se dieron en otros países y donde el riesgo de muerte estaba siempre cerca. En España, los torneos no llegaron a ser nunca tan violentos y su decaimiento fue más por la crítica recibida y por el abatimiento en que había caído la nobleza a partir del siglo XVII. Jorge Manrique, en las "Coplas por la muerte de su padre", recuerda con sentidas palabras, el esplendor y la grandeza de la corte en que don Rodrigo pasara su juventud²⁴. Por su interés y empeño confirmando el grado de reglamentación al que habían llegado estas actividades en la Edad Media, transcribo íntegramente, al igual que lo hizo Jovellanos, las ordenanzas de torneos y justas de Alfonso XI, cuando instituyó la Orden de Caballería²⁵:

“Ordenanzas del torneo y de la Justa, que hizo el señor don Alfonso XI cuando instituyó la Orden de Caballeros de la Banda (sacadas de un libro viejo, sin principio ni fin).

I. Ordenamiento del torneo

Este es el ordenamiento del torneo, que declara sobre que cosas se ha de tomar juramento á los caballeros del torneo, y qué son las cosas que han de hacer los fieles.

Lo primero es que los fieles han de catar las espadas, que non las traigan



138. Armas cristianas medievales

agudas en el tajo ni en las puntas, sino que sean romas, y también que no traigan agudos los arcos de las capellinas, et tomar juramento á todos que no dén con ellas de punta en ninguna guisa ni de revés al rostro, et que si á alguno se le cayese la capellina ó el yelmo, que non le dén golpe hasta que la ponga, y que si alguno cayere en tierra, que le non entropellen; é hanles de decir los Fieles que comiencen el torneo cuando tañeren las trompetas et los atabales, et cuando oyeren tañer el añafil, que se tiren afuera et se recojan cada uno a su parte. et si el torneo fuere grande de muchos caballeros, en que haya pendones de cada parte, é se hobiesen de trabar los caballeros los unos de los otros para derribar de los caballos, que los caballos de los caballeros, que fueren ganados de la una parte é de la otra, et llevados adó estuviesen los pendones, que no sean dados a los caballeros que los perdieron hasta que el torneo sea pasado. E desde que sea pasado el torneo, hanse de ayuntar todos los Fieles, et con lo que ellos vieren, y preguntando á caballeros é escuderos et doncellas, de las que

mejor lo pudiesen ver, escojan un caballeros de los de una parte, et otro caballero de la otra, cuales lo fueron mejor et hobieron la mejoría del torneo, é aquellos dén el prez et la honra dello; é en señal desto, que lleven dos de los Fieles sendas joyas de parte de las dueñas et doncellas que ahí se hallaren, para estos dos caballeros, escogidos como dicho es. E si fuere el torneo de treinta caballeros ayuso, que haya cuatro Fieles, dos de la una parte et otros dos Fieles de la otra. E si fuere de cincuenta caballeros ó dende arriba, que sean ocho Fieles de la una parte et otros ocho de la otra. Et si fuere el torneo de cien caballeros ó más, que sean doce Fieles de la una parte et otros doce de la otra.

II. El ordenamiento de la justa.

Primeramente, que fagan cuatro venidas los que justaren, et no más; et si en estas cuatro venidas el un caballero quebrare un asta en el otro caballeros, é el otro no quebrare ninguna en él, que haya la mejoría el que la quebrare, et si quebrare el uno dos astas, é el otro no más de una, que haya la mejoría el que quebrare las dos; pero si el que quebrare la una derribare el yelmo al otro caballeros del golpe que le dió, que sea igualado con el que quebró las dos astas. E otrosí, si algún caballero quebrare dos astas en algún caballero, é este en quien fueron quebradas las astas derriba el caballero que las quebró en él, aunque no quiebre el asta, que sea igualado con el que quebró las dos astas, et aunque le dén más loor. E si un caballeros derribare á otro et á su caballo, é el otro derribare á este sin su caballo, que haya la mejoría el caballero que cayó el caballo con él, porque parece que fué la culpa del caballo, et no del caballero, é el que cayó sin caer el caballo con él, fue la culpa del caballero, et non del caballo. Otrosí ninguna de las varas ó astas quebradas no sean juzgadas por quebradas quebrándolas atravesadas, salvo quebrantándolas de encuentro de golpe. E si en estas cuatro venidas dos caballeros con dos astas ó sendas ficiesen golpes iguales, que sean los caballeros juzgados por iguales. E si en en estas cuatro venidas no se pudieren dar golpe, que juzguen que non hobieron buen acaescimiento. E si se cayese la lanza á alguno yendo por la carrera ante de los golpes, que el otro caballero alce la vara,, et non le encuentre con ella; ca non haria caballería ferir al que non lleva lanza. E para juzgar todo esto, que haya dos fieles; é estos dos preguntando á caballeros é escuderos, et á dueñas et doncellas que allí estuviesen, para mejor juzgar con que ellos vieron; et con lo que estos dijeren, así juzgaran estas cosas como aquí está dicho. E después que las justas fueren acabadas, que los fieles que allí estuvieren, pregunten á los caballeros, escuderos, et dueñas et doncellas que se hallaren presentes, lo que mejor lo pudieren ver, quién fueron los que mejo lo ficiéron; et con acuerdo dellos, el caballero de los de la tabla que fuere hallado llevar la mejoría de la justa, que le sea dada una joya en galardón de los caballeros de ventura; é esto mismo se hará con uno de los de ventura, porque el que fuere hallado entre ellos haber llevado la mejoría, que los caballeros de la tabla le dén otra joya en galardón, como hicieron los de la aventura al que llevó la honra de los de la tabla”.

En los poemas épicos del medievo español, obras tradicionales de carácter anónimo, que fueron compuestos entre los siglos X y mediados del siglo XV, aparecen constantes referencias a las distintas modalidades de torneos y justas. Así, en el Cantar de los siete Infantes de Lara, en el capítulo 736, nos habla que en la ciudad de Burgos se celebraron las bodas y ante la novia y los servidores, se bohordó un tablado.

*"Primero lanço su vara el conde Garci Fernández
e despues lanço otrosí el bueno de Ruy Velazquez,
e despues Muño Salido, el que bien cató las aves,
e desí adelant lancaron otros muchos de otras partes"²⁶.
[...] Cargando en una acémila, comiençanlo de levar;
tamaño gozo han los de Lara, comiençan a bofordar"²⁷.*

"Cuando doña Sancha llegó a Vilvestre, todos salieron a recibirla:

*para demostrar su alegría, van lanzando bohordos
y han cubierto a sus caballos con gauldrapas de terciopelo*²⁸.

Otros ejemplos de torneos y justas los encontramos en los Romances sobre los siete infantes de Lara y del bastardo Mudarra ; en el verso 4 se dice:

*“ [...] Allá dentro de la plaza fueron a armar un tablado
que aquel que lo derribare ganará de oro un escaño ”*²⁹.

En el verso 23 " Desde todos han comido van a bohordar a la plaza”:

*“no salen los siete infantes de Lara, que su madre se lo mandara;
más desde hubieron comido siéntanse a jugar las tablas,
tiran unos, tiran otros, ninguno bien bohordaba.
Allí salió un caballero de los de Córdoba la llana,
bohordó hacía el tablado y una vara bien tirara”*³⁰.

En este ejemplo se puede constatar que en la España musulmana también eran populares las distintas modalidades de torneos y que además los caballeros de ambos bandos se entremezclaban en las lides, según les convenía, como profesionales que eran de la guerra.

*“ [...] Después que hubieron comido pidieron juego de tablas,
si no fuera Gonzalvico, que su caballo demanda.
Muy bien puesto en la silla, se sale para la plaza,
y halló a don Rodrigo que a una torre tira varas,
con una fuerza crecida a la otra parte pasa.
Gonzalvico que esto viera las suya también tirara:
las suyas pesan muy mucho a los alto no llegaban ”*³¹.

En la Partida séptima, título 3, Alfonso X, nos habla de los retos que hacen los hijosdalgo según costumbre en España cuando se acusan los unos a los otros sobre yerro de traición o de alevosía [...]” *Reto es acusación que hace un hidalgo a otro delante de la corte echándole en cara la traición o la alevosía que hizo [...] Y este reto tiene provecho a aquel que lo hace, porque es medio para alcanzar derecho por él del daño o de la deshonra que le hicieren*” [...] ³². En el título 4, nos habla de las lides que se hacen por razón de los retos: *“Lid es una manera de prueba que usaron hacer antiguamente los hombres cuando se querían defender por armas del mal sobre el que le retaban [...]. A continuación describe la prueba, según costumbre de España, diciendo que la lid que manda hacer el rey por razón de reto que es hecho ante él, aviniendo ambas parte a lidiar [...] Y hay dos maneras de lid que acostumbraron hacer los hijosdalgo entre sí lidiando con caballos; la otra es la que suelen hacer de pie los hombres de las villas y de las aldeas, según el antiguo fuero que solían usar [...] Lidiar pueden el retador y el retado cuando se aviniesen en lid [...] Y debe el rey darles plazo y señalarles día en que lidien y mandarles con qué armas se combatan y darles fieles que les señalen el campo y lo amojonen [...] Y después que esto hubieren hecho, hanlos de meter en medio del campo y partirles el sol (señalarles la parte del campo en que*

han de combatir). Y debenles decir a ambos, antes que se combaten, como han de hacer; y deben ver si tienen aquellas armas que el rey les mandó o más o menos. Y hasta que los fieles se partan entre ellos, cada uno puede mejorar en caballos y armas [...] Y entonces debe el retador acometer primeramente al retado, pero si el retador no le acometiese, puede el retado acometer a él si quisiere [...] Salirse no puede del campo el retador ni el retado sin mandado del rey o de los fieles [...] Y cualquier que contra esto hiciere, saliendo de allí o por su grado o por fuerza del otro combatiente sea



139. Alfonso XI de León

vencido. y si por maldad del caballo o por rienda quebrada o por otra ocasión manifiesta, según bien vista por los fieles; contra su voluntad y no por fuerza del otro combatiente saliere alguno de ellos del campo, si luego que pudiere, a caballo o de pie tornare al campo, no será vencido por tal salida” [...]”³³. En el Cantar del Mío Cid, se cita un reto de los hombres del Cid a los infantes de Carrión (3250) "Acabada su demanda civil, el Cid propone el reto; los hombres del Cid retan a los infantes de Carrión. El rey ampara a los tres lidiadores del Cid que antes retaron; los del Cid piden al rey amparo y salen al campo de la lid. El rey designa, fieles del campo y amonesta a los de Carrión. [...] Los jueces y el rey mostraron los mojonos, y así, todos se ponen alrededor, lejos del campo. Después muestran bien a los seis, que quien salga de los mojonos se consideraría vencido por ello [...] echan a suertes el campo; los jueces salen de en

medio y quedan ellos frente a frente” [...]”³⁴.

En la Crónica de Enrique IV se describe el torneo a la usanza alemana, no pudiendo participar en él los bastardos, herejes, perjuros, felones, adúlteros, forzadores o ladrones. Hay unos jueces y un rey de armas, aparte de los peritos armeros que miden las armas y constatan su calidad, y pajes que sirven a los caballeros. Se jura sobre el evangelio no esconder sortilegio alguno que inmunice a los contendientes, no herir al adversario en brazos piernas ni cabeza sino sólo en el busto, combatir lealmente, nunca dos contra uno. Las banderas hacen una cruz en el aire y se da la voz de partida. El torneo continúa, a veces toda la tarde, hasta la caída del sol, pues termina cuando quedan dos adversarios y los demás han ido desplazándose fuera del combate. El vencedor recibe una joya, que pone a los pies de su dama, proclamada reina del torneo (1953)³⁴.

Es posible que el término "*justas*" indique en cierto momento histórico, no un juego en concreto, sino varias modalidades del mismo juego. Así parece que los más extendidos en la Baja Edad Media fueron las cañas, bohordos y tablados. En la Crónica

de Juan II hay descripciones de justas donde aparecen todas las variantes que hemos señalado. En 1424, en Burgos se celebra una justa en honor de Juan II; se enfrentan los aventureros y mantenedores. Los caballeros son premiados con veinte yelmos, dos piezas de seda, una de velludo carmesí, otra de velludo azul. También se cuenta la fiesta que se celebra en 1428 por el rey de Navarra. Justan grandes caballeros como don Alvaro de Luna. A veces los torneos se aprovechaban para solucionar problemas políticos. Así, Pedro el Cruel manda matar a Fadrique, maestre de Santiago, durante un torneo en Tordesillas³⁵.

En el poema de Fernán González, se cita el tablado, entre otros juegos:

*Alanceaban tablados todos los caballeros,
al ajedrez y tablas juegan los escuderos;
de otra parte mataban los monteros
hubo allí muchas cítolas y muchas vihuelas.*³⁶

Estando de visita en Calatayud los reyes de Castilla Sancho y María de Molina, el rey de Aragón Jaime I, organiza unos festejos y entre ellos, un torneo donde participa el célebre caballero Roger de Lauria. En la coronación de Alfonso IV en Zaragoza (1327), hay juegos de bohordos. Los caballos llevan cascabeles para avisar a la gente del peligro de las lanzas que caen fuera del tablado. En las fiestas con motivo de la coronación de Alfonso XI en Sevilla, los juegos que se llevan a cabo son: bohordos con escudo y lanza, jineta, barcas armadas en el río que simulan combates.³⁷

En la Crónica de Enrique IV (1953), se señala el límite de la contienda: "*Está prohibida toda contienda, aunque entre ellos existan rencores o salgan heridos del combate, y ni se considera más enemigos a los caballeros de una cuadrilla cuando arrojan la caña traidoramente contra los contrarios no protegidos por las adargas, ni por esto se tacha a los justadores. También nos cuenta un juego de cañas celebrado en Jerez en presencia de los reyes Católicos, que a punto de convertirse en lucha a muerte tiene que ser interrumpido por el propio rey al grito de "alto al rey"*"³⁸.

Aparte de la justa, uno de los juegos de destreza más practicados por la nobleza, donde se mostraba tanto la habilidad hípica como el manejo de las armas, es el bofordo o bohordo que consiste en arrojar una caña afilada o lanza contra un armazón de tablas. En la época de los reyes Católicos los juegos más frecuentes en las grandes fiestas son las justas y los torneos. Los toros que disgustan a la reina, prácticamente no se mencionan y el bofordo y las cañas han desaparecido. A pesar de todo en la recepción que hizo a la reina el duque de Medina Sidonia, en Sevilla, se juegan cañas, justas y tiro de bohordos. Desde el siglo XV los torneos se convierten en estafermos y aparecen combatientes profesionales, caballeros andantes, que se ganan la vida en exhibiciones y desafíos. Según Huizinga, que destaca el carácter deportivo de los torneos, éstos son verdaderas competiciones que exigen una preparación minuciosa.

Otro juego de fiesta cortesana es el de la sortija. Al igual que los otros juegos ya citados, está dentro de la familia deportiva bélica y caballeresca. Consiste, yendo a caballo, en ensartar en la punta de la lanza o vara, una sortija que cuelga de una

cinta situada a una determinada altura. Se le suele conocer también con el nombre de cintas³⁹. En las bodas de Beltrán de la Cueva con la hija del Marqués de Santillana, además de las justas, iluminaciones y toros se juega a la sortija. En el viaje de Jorge Ehingen en 1450, se cuenta que en Lisboa hay monterías, carreras de caballos, saltos, combates, luchas y juegos de jineta. Además, justas y torneos, lanzamientos de piedra y de dardos. León de Rosmihal de Blatna (1877), en su viaje por España, nos cuenta que en Olmedo un caballero bohemio que le acompaña, Juan Zehrowitz, lucha cuerpo a cuerpo con un español, cogiéndose de la cintura para arriba. Cita otros juegos como las carreras a pie, destrezas acrobáticas; aunque Rosmihal los cita como juegos difundidos a nivel popular, lo cierto es que están inventariados como juegos de corte⁴⁰. El marro, que consiste en lanzar un marro o piedra sobre un bolo u otra cosa; gana quien se acerca más. El diábolo, juguete que consiste en una especie de carrete formado por dos conos unidos por el vértice, al cual se imprime un movimiento de rotación por medio de una cuerda atada al extremo de dos varillas y que se manejan moviéndolas de forma alternativa de arriba abajo. La muñeca se refiere posiblemente al arte de la esgrima. La toña, que consiste en hacer saltar del suelo un palito de doble punta golpeándolo con otro palo más grande.

El Arcipreste de Hita en las Cantigas Serranas (1001), además de citar la danza y el baile, también nos señala la lucha como actividad que domina el protagonista⁴¹:

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

Una cita sobre la natación la encontramos en las poesías completas de Jorge Manrique (a Juan Alvarez Gato)⁴²:

*Entre el bien y el mal doblado
pasa un gran río caudal
yo estoy en cabo del mal
y el río no tiene vado.
Galardón, que era la puente,
es ya quebrada por medio;
¿ que me daréis por remedio,
que el nadar no lo consiente
la fuerza de la creciente.*

4.4.4. EL BAÑO. Según la Crónica de Hernando del Pulgar y las malas lenguas, Fernando “*amaba mucho a la Reina su mujer, pero dábbase a otras mujeres*”. Además le gustan todos los juegos, “*de pelota y ajedrez y tablas*”. Fernando el Católico juega mucho a la pelota en el Madrigal⁴³. En la España cristiana, sobre todo en los primeros

siglos de influencia musulmana, la costumbre de bañarse tenía que ver más con el lujo y la etiqueta. Los reyes y la ciudad monopolizaban los baños que estaban en manos casi siempre de judíos, moros y a veces cristianos. Ya en la época de Alfonso VI los baños están muy difundidos y sus sabios le recomiendan prohibirlos en Toledo, debido a que los guerreros pierden energía a causa de los frecuentes baños y entregarse a los vicios. En Almería en el siglo XII, existían baños públicos⁴⁴. Sin embargo, durante los siglos XII, XIII y XIV, ir a los baños públicos estaba muy extendido, tanto entre cristianos y judíos como entre los mudéjares y en todas las clases sociales. Testimonios del uso del baño en la España medieval se encuentran por ejemplo en Gonzalo de Berceo, que emplea varias veces expresiones relacionadas con el placer de bañarse. Así en el Milagro VI:

<i>Lo encontraron con alma no estaría tan vicioso bajo los pies, decía que no habría mal ninguno</i>	<i>bien alegre y sin daño: si yaciera en un baño tenía tal escaño aunque colgara un año⁴⁵.</i>
--	---

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

<i>Estándome yo en esto cubrióme con la manga yo no sentí el peligro si estuviera en un baño,</i>	<i>vino Santa María, de su rica almejía: más que cuando dormía; más leda no estaría⁴⁶.</i>
---	---

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

<i>Allí estuvo ella presta, era paño de precio, Me lo echó por encima, cuenta que te dormiste</i>	<i>y traía un buen paño, nunca vi su calañó. dijo: no tendrás daño: o que yaciste en baño⁴⁷.</i>
---	---

Don Juan Manuel, en el conde Lucanor en el ejemplo XLIII, cuando nos cuenta lo que le pasó al bien y al mal, y al cuerdo y al loco: [...] *Un omne vono avía un baño et loco vinía al vaño quando las gentes se vañaban et dávales tantos golpes con los cubos et con las piedras et con palos et con quanto fallava, que ya omne del mundo non ossava yr al vaño de aquel omne bueno. Et perdió su renta. Quando el omne bueno vio que aquel loco le fazía perder la renta del vaño, madrugó un día et metiósse en el vaño ante que el loco viniessse. Et desnuyóse et tomó el vaño ante que el loco viniessse. Et desnuyóse et tomó un cubo de agua bien caliente, et una grand maca de madero. Et quando el loco que solía venir al vaño para ferir los que se vañassen llegó, enderecó al vaño como solía. Et quando el omne bueno que estava atendiendo desnuyo le vió entrar, dexóse y a él muy bravo et muy sañudo, et diol con el cubo del agua caliente por cima de la cabeza, et metió mano a la maca et diol tantos et tales golpes con ella por la cabeza et por el cuerpo, que el loco cuydó ser muerto, et cuydó que aquel omne bueno que era loco. Et salió dando muy grandes voces, et topó con un omne et preguntol*

*cómmo vinía assí dando voces, quxándose tanto; et el loco ledixo: amigo, guardatvos, que sabet que otro loco a en el vaño*⁴⁸.

En los castillos castellanos, en tiempos de Alfonso VII el Emperador, había una enorme sala de tablas con colosales cubas o tinajas de madera, donde se bañan los visitantes sin diferencia de sexos, antes de recibir "yantar y posada". Sin embargo, ya desde la Alta Edad Media, por prejuicios religiosos y según las reglas de San Agustín, los monjes tenían prohibido el baño. Poco a poco los baños van desapareciendo como hábito y, ya a principios del siglo XVI, la higiene corporal se hacía untándose con ungüentos de mejorana y tomillo. Se dejaron de utilizar los baños públicos y en el transcurso de la Baja Edad Media empezó a considerarse esta costumbre como una causa de molicie y de afeminación. El apego de los moriscos de acudir a los baños produjo en el siglo XVI la repulsa de los teólogos españoles y de los defensores de la expulsión. Bermúdez de Pedraza se expresaba así, al referirse a los moriscos: "Lavabaunse aunque fuesse en Diziembre"⁴⁹.

4.4.5. LA CAZA. En cuanto a la caza, actividad favorita de la nobleza medieval en sus dos modalidades, montería y cetrería, también el caballo tiene un valor fundamental para su práctica. Don Juan Manuel señala las actividades que debe realizar un infante para su educación: "cuando salga de caza debe llevar en la mano derecha una lanza, u otra vara y en la izquierda un azor o halcón. Este ejercicio le acostumbrará los brazos: con el derecho será hábil para herir y el izquierdo será útil para llevar el escudo como medio de defensa". En el año 995 Sancho García Fernández, funda la asociación "Monteros de Espinosa", que a partir de entonces se encargan de cuidar la persona del rey de España desde 1206, por un Privilegio de Alfonso VIII. En 1038, Sancho IV mata a su hermano bastardo don Ramón durante una montería medieval. En 1180, Sancho VI el Sabio de Navarra manda escribir el texto más antiguo de la montería mediaval, conocido con el nombre "los Paramientos de la caza", exhumada en 1874 por Castillon D'Aspet, donde se señalan las reglas que deben seguir los monteros⁵⁰:

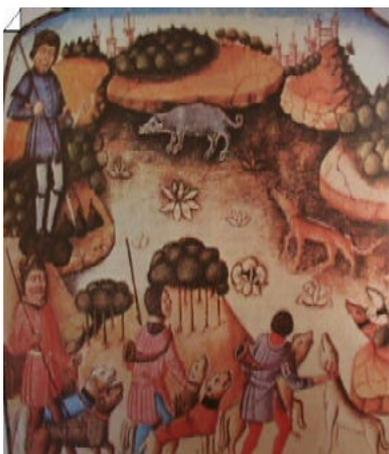
- *Los monteros parten de la plaza de Pamplona, a las cuatro, después de la bendición del obispo y la oración de San Isidro, en la que se implora éxito en la caza.*
- *Las armas son: palo de hierro, lanza, zayeta o ballesta, cuchillo de caza y clava. La ballesta se usa para atacar la presa a distancia, cuando está cercada por los perros. Al desprenderse de estos, se usa la lanza. El cuchillo vale sólo en caso de defensa personal o cuando no hay tiempo para usar las otras armas.*
- *Los fines de la montería son destruir animales dañinos y el ejercicio corporal.*
- *El montero debe vestir con boina de color oscuro, con barbuquejo, cota de mallas, colete de lana, calzas, polainas de cuero y botas de búfalo.*

- *Al primer toque de trompa (a las cuatro), parten los acemileros, que conducen a los mulos, con los bagajes, víveres y armas; al segundo (a las cinco), el capitán del rey, con los sirvientes y perreros, que llevan los canes atraillados; al tercer toque (a las seis), salen el rey, los ricohombres y los infanzones.*
- *Los perros según su función eran perros de montería utilizados para la caza de osos y jabalíes, galgos y perros de muestra, para venados y corzos y podencos para las demás bestias salvajes.*
- *Los animales preferidos como presas de la caza mayor son: oso, jabalí, zorro, lobo, lince (todos destructores), venado, corzo, rebeco (animales de monte que Dios da al hombre para sustento).*
- *Sólo pueden cazar las personas mencionadas. Aquel sujeto de condición inferior que haga cacería debe ser castigado: los infanzones labradores, con la pérdida de sus derechos feudales y la herencia; los infanzones de los pueblos, con la pérdida de sus bienes; los villanos, con multas y penas corporales".*



140. Escena de caza

La afición de Alfonso X el Sabio por la caza se pone de manifiesto en las Partidas, donde se trata el tema en varias leyes. En la ley 20 del capítulo II, nos cuenta asimismo como el rey tiene que ser mañoso en cazar:



141. Caza del oso.

*"Mañoso debe ser el rey y sabio de otras cosas que se vuelven en gusto y en alegría para poder mejor sufrir los grandes trabajos y pesares cuando los hubiere [...]. Y para esto, una de las cosas que hallaron los antiguos que más aprovecha es la caza, de cualquier manera que sea, pues ella ayuda mucho a menguar los pensamientos y la saña, lo que es más menester al rey que a otro hombre; y sin todo esto da salud, pues el trabajo que en ella toma, si es con mesura, hace comer y dormir bien, que es la mayor parte de la vida del hombre; y el placer que en ella recibe es otrosí gran alegría como apoderarse de las aves y de las bestias bravas, y hacerles que le obedezcan y le sirvan, conduciéndole las otras a su mano. Y por esta los antiguos tuvieron que conviene mucho esto a los reyes más que a los otros hombres [...]"*⁵¹

En la obra del Arcipreste de Hita aparecen varias estrofas que nos hablan de la caza:

*" cuando el infante hubo a buena edad llegado,
pidió a su padre el rey que le fuese otorgado
ir a correr el monte, cazar algún venado;
respondióle el rey que esto era muy de su agrado*

*Escogen día claro para irse a cazar;
cuando están en el monte, se empezó a levantar
una imprevista nube, comenzó a granizar
y tras un poco tiempo comenzó a apedrear.*

*Alza Pedro la liebre, la saca del cubil;
pero, si no la sigue, es un cazador vil;
otro Pedro que sigue y corre más sutil
la toma: esto acontece a cazadores mil. "*

*Más antes, amigo, cata
si de sierra sabes algo
dije: bien se guardar mata,
la yegua al pelo cabalgo,
pues, cuando yo tras él salgo
antes lo alcanzo que el galgo.*

*El buen galgo guerrero, corredor y valiente
tenía, siendo joven, pie ligero y corriente,
colmillos muy agudos, buena boca y buen diente:
cuantas liebres veía cazaba eficazmente⁵².*



142. Partida de caza

En 1303, Jaime II de Aragón prohíbe la caza bajo pena de multa, como una medida para proteger las especies del monte. Durante ese tiempo don Juan Manuel escribe su libro de montería que se encuentra perdido. Alfonso XI señala también las cualidades del buen guerrero que son extensivas al buen montero: *no dolerse de andar en guerra, llevar buenas armas, ser acosador, no dormir mucho y a veces que la cama no sea muy comfortable; controlarse en el comer, el beber, madrugar y aún trasnochar; a veces pasar frío y otras calenturas; encubrir el miedo y tener porfía para acabar lo comenzado*. Estas recomendaciones se repiten en don Juan Manuel *"que sea algunas vezes dura, et non bien fecha"*, refiriéndose a la cama y añadiendo que es conveniente hacer ruido mientras el infante duerme para que se acostumbre a pesar de los ruidos, a mantener la conciencia alerta y esforzada⁵³. Según Alfonso XI, ésta

debe durar un día y a veces una noche. El montero a caballo debe llevar cabalgadura, armas, bocina (cuerno de caza), guisamiento para encender fuego, hilo y aguja para coser canes heridos; el montero a pie lleva lo mismo, excepto el caballo. El montero de a pie se ocupa de seguir el rastro del venado, siguiéndole a través de la huella del animal, explorar el monte antes de que lleguen los cazadores. Cuando se localiza a la presa, los monteros hacen señales de humo: cuatro volutas o señales de humo, si es un buen oso; tres si el oso es normal; dos si es un buen jabalí. Los perros son dirigidos por voces y toques de cuerno. Hay perros para correr que persiguen a la presa y de levantar que la cogen cuando ya está herida. Al igual que en el libro de Sancho VI, los perros se clasifican según su especialidad: canes oseros, de venados, de puercos, de ciervos⁵⁴.

El rey Pedro I el Cruel (1350- ?) iba a cazar osos a una zona próxima a Cazalla de la Sierra con el príncipe de Gales "*el príncipe negro*". En dicha zona el rey poseía un pabellón de caza que le servía de hospedaje y que seguramente era una edificación de origen árabe (Castillo de los Fihries)⁵⁵. En la caza medieval se conocen también enfrentamientos cuerpo a cuerpo con los animales. En el siglo X se conocen combates con osos y, por esta causa, el rey Favila de Asturias muere por las heridas recibidas en un combate con este animal. Pedro II de Aragón (siglo XIV) ordena que se cumplan las reglas de Pascual Montero sobre la montería. Juan I de Aragón (1387-1395) conocido como el cazador, muere fiel a su apodo en una cacería al caerse del caballo, cuando este es atacado por una loba. En Aragón, en 1412, se conoce el uso de leopardos amaestrados para las cacerías. Toda la península es un bosque de caza y los animales se reproducen con facilidad, debido al escaso poder de las armas y las prohibiciones de cazar dirigidas a la gente plebeya. El rey Juan II de Castilla (1405-1454) organiza la Real Montería, que en su origen tiene doscientos monteros, divididos en escuderos, ballesteros, monteros de jineta y mozos de perros. En su crónica se cuentan detalles de una cacería provocada: doce caballeros con hábito de monteros llevan venablos en las manos y bocinas en las espaldas. Hay un león y un oso, atados con cadenas. Aparecen luego treinta monteros, de pie, vestidos de verde y de colorado, con un lebrél cada uno. También participan veinte caballeros⁵⁶. Según el libro de la Montería de Alfonso XI, la montería o caza mayor (jabalíes, osos y ciervos), es la más noble y la mayor y la más alta y la más caballerosa y de mayor placer [...] ⁵⁷. Uno de los textos más antiguos que se refieren a este tipo de caza lo encontramos en el "*Poema de Fernán González*"; dicho poema se dedica a cantar temas de la épica castellana, y sobre todo una exaltación de la tierra de Castilla. En dos de ellos específicamente nos habla de la caza:

*" Buena tierra de caza y buena de venados,
de río y de mar tiene buenos pescados
ya se quieran recientes, ya se quieran salados;
son de estas cosas tales, pueblos muy abastados.
"Allí el conde Fernando, cuerpo de buenas mañas,
cabalgó en su caballo lejos de sus compañas;
para cazar un puerco metióse en las montañas,
lo halló junto a un arroyo cerca de Vasquebañas".
"Llegaron a encontrarse en un fuerte vallejo
buen lugar para caza de liebres y conejos,*

*se da allí mucha grana para teñir bermejo,
al pie le pasa el Ebro, muy airado y revuelto*⁵⁸.

Enrique IV, instaló una leonera en el Alcázar de Segovia, donde con frecuencia presenciaba las peleas de estas fieras. Los cotos de Valsaín, Segovia y el Pardo proceden de esa época (Crónica de Enrique IV, de Alonso Fernández de Palencia)⁵⁹. La afición por la cacería inunda todos los ámbitos de la sociedad y afecta a la sociedad medieval en todos sus ámbitos. El marqués de Lozoya, al analizar la España de Fernando e Isabel, define la segunda mitad del siglo XV como época barroca por excelencia: *"Hay un intento de vuelta a la naturaleza, un gusto particular por lo selvático y montuno. En la decoración de los castillos se fingen los ramajes de las florestas y la flora y la fauna de la selva virgen palpitan en la hojarasca del último gótico. Los caballeros se visten de salvajes en fiestas y torneos y hombres de la selva, onumentos"*. Los reyes Católicos para proteger a la fauna dictan también pragmáticas limitando la caza y creando reservas, como las del Lomo del Grullo. Las limitaciones y las prohibiciones para la práctica de la caza son constantes y aparecen ya en el siglo XI, donde Andrés, abad de Vallombrosa, ataca la afición a la caza y otros vicios entre la clerecía: *"El ministerio eclesiástico estaba seducido por tantos errores, que apenas se hallaba un sacerdote en su iglesia; corriendo los eclesiásticos por aquellas comarcas con gavilanes y perros, perdían su tiempo en la caza" [...]*⁶⁰.

Posteriormente, son las Partidas las que se ocupan de tales excesos y así en la I, título 6, ley 47 nos habla sobre la conducta de los clérigos, su manera de vivir, los deportes que les son propios, con indicaciones sobre los espectáculos de la época: *"Venadores ni cazadores no debe ser los clérigos de cualquier orden que sean, ni deben tener azores ni halcones, ni canes para cazar, pues desaguizada cosa es gastar en esto lo que tienen que dar a los pobres; pero pueden pescar y cazar con redes y armar lazos, pues tal caza como esta no les es prohibida porque la pueden hacer sin canes, sin aves y sin ruido [...] Otrosí no deben correr monte, ni lidiar con bestia brava, ni aventurarse con ellas por precio que les den, pues el que lo hiciese sería de mala fama, pero si las bestias bravas hiciesen daño en los hombres o en las mieses o en los ganados, los clérigos entonces bien las pueden acosar y matar si les acaeciese"*⁶¹[...].

La cetrería. El origen de la cetrería, como sistema de caza tomando como auxiliares a las aves rapaces, no se usó en la prehistoria dado que la abundancia de caza la hizo innecesaria. Se piensa que nació como recurso en zonas desérticas y según autores clásicos como Aristóteles o Plinio es probable que el inicio de su práctica fuese en las estepas de Asia Central, y de allí pasara a Europa por el norte a través de los germanos y por el sur por influencia de los árabes. Existen vestigios de su existencia en Egipto, a partir de los siglos IX y VIII a.C., pero es durante los siglos I y II d.C. cuando comienza su difusión mayor, introducida por los germanos en Italia. El uso del reclamo, es decir el ave que se amaestra para atraer y cazar otras aves aunque se inicia en España durante los siglos IX y X, tanto en la España musulmana, como en la España cristiana, se convierte en poco tiempo en uno de los deportes favoritos de la nobleza feudal. Ya Isidoro de Sevilla nos habla de halcones y gavilanes sin llegar a citar a la cetrería como modalidad. En otros siglos, los obispos Severino y Ariulfo, refugiados en Asturias, mencionan sus azoreras y lo mismo lo hace Ordoño I, en 857, al confirmar el testamento

de Alfonso el Casto⁶². Según Al-Makkari, don Rodrigo pidió al conde Don Julián "algunos halcones"; en nuestras canciones de gesta y en nuestros autores medievales siempre está presente la cetrería y, por tanto, es fácil encontrar testimonios de la práctica de este deporte en la mayoría de los romances españoles. Así en el Cantar de Rodrigo y el rey Fernando, cuando se narra el conflicto del caballo y el azor:

<i>En León son las cortes, un cavallo llevapreciado, Et comprógelo el rey en treynta e cinco mill maravedis Al gallarín gelo vendió el conde;</i>	<i>Llegó el conde lozano: e un azor en la mano. por aver monedado fué el cavallo e el azor apreciado, que gelo pagasse a día de plazo [...]</i> ⁶³
---	---

Y también más adelante, cuando se cuenta la entrada del rey Fernando y de Rodrigo en Francia y el emperador, el rey de Francia y el Papa reclaman tributo:

*[...]Que diese fuero e tributo en cada año
cinco son los reynados de España, así viníe afirmado:
que diessen quinze doncellas vírgenes en cada año,
por cada reinado tres e fuessen fijas dalgo,
e diez cavallos, los mejores del reynado,
et treynta marcos de plata, que despensasen los fijos dalgo,
et azores mudados, et tres falcones, los mejores de los reinados.*⁶⁴

En el poema de Fernán González, el poeta trata asimismo el mismo tema, en el que nos narra la venta del azor y el caballo:

*"Llevaba don Fernando un mudado azor
no había en Castilla otro tal ni mejor
y además un caballo que fuera de almanzor;
el rey, de ser su dueño, tenía gran sabor.*

*El rey, por el deseo de poderlos llevar,
luego dijo al conde que los quería comprar.
Yo no los vendría, más mándalos tomar;
vendéroslo no quiero, más os los quiero dar.*

*El rey contestó al conde que no los tomaría,
sino, açor y caballo, que se los compraría;
que de aquella moneda mil marcos le daría
por azor y caballo si dárselos quería" [...]*⁶⁵.

En el Cantar de los siete Infantes de Lara, cuando Ruy Velázquez caza en Val de Espeja:

*con su azor que traía la rivera catava,
e ante que llegase a Espeja falló una garca muy brava;
lancol el açor de lueñe, el acor non pudo alcançalla,*

*rodeola atan alto que entre las nubes entrava.
Muy sañudo Ruy Velázquez en buscar el acor se afincava,
con dozientos cavalleros que del avian soldada*⁶⁶.

En la cetrería se distingue la de alto vuelo, donde se emplea el halcón, y la de bajo vuelo que utiliza el azor y el gavián debido a su vuelo más cerca del suelo. El arte de criar, amaestrar, enseñar y curar halcones y demás aves apropiadas para la caza de volatería es la función del halconero, que lleva en su mano izquierda el ave con la cabeza cubierta por el capirote⁶⁷. Durante el reinado de Pedro II de Aragón ya se conocía una especialización en las aves: las aves menores como las perdices, codornices, tordos, alondras, palomas y avutardas se cazan con azores pequeños, y la caza mayor o de río como las garzas, grullas, cigüeñas, chorlitos grandes, cisnes y patos salvajes se cazan con el gerifalte, el gavián y el neblí, capaces de competir con el águila real.

Don Juan Manuel, en su "*Libro de caza*", nos explica la domesticación de las aves rapaces y establece la jerarquía entre ellas. Alfonso X el Sabio, en las Cortes de Valladolid (1257), dicta una serie de disposiciones para proteger la fauna, prohibiendo la caza en tiempos de nevada, de conejos y liebres, y recoger huevos de perdices y de matar perdices que estén empollando. Prohíbe también la caza desde las carnestolendas hasta San Miguel, salvo que sea con aves de presa. Las cortes de Jerez (1269) contiene una disposición que regula el precio máximo de los diferentes halcones. El interés de Alfonso X por la cetrería está constatado por una serie de obras que se conservan en la Biblioteca de El Escorial, que aunque no son versiones regias, si se consideran suyas⁶⁸. Aunque cada cetrero tiene sus preferencias a la hora de utilizar una determinada ave de caza, es clara la superioridad del águila y así lo indica el Arcipreste de Hita en el ejemplo del águila y el cazador:

*"el águila caudal, que canta sobre el haya,
todas las otras aves que corren atalaya.
No hay una pluma de ella, que hacia la tierra vaya,
que no la precie más el cazador que saya"*⁶⁹.

Sin embargo López de Ayala, es un defensor del halcón neblí y también el baharí, alejándose de don Juan Manuel que se interesa más por los sacres. Uno de los tratados más completos sobre la cetrería se lo debemos a Pero López de Ayala (1332-1407); el libro de la caza de las aves et de sus plumages et dolencias et melecinaamientos lo escribió en el castillo de Oviedes en Portugal en 1386, época en que el autor se encontraba cautivo de los portugueses. Según Ayala, las razones que mueven a la caza son dos principalmente: sin ocupación digna, el ocio y la tristeza se apoderan del cuerpo y alma de los reyes, príncipes y grandes señores, y por ende se producen dolencias, se cometen ciertos pecados y se cae en la desesperación, por lo que vienen grandes daños (similares razones se dan en las Partidas, según hemos visto anteriormente, cuando se habla de que el rey debe ser mañoso en cazar). El libro es el más completo escrito hasta entonces. "*Primeramente mostraré cual fue la razón que movió a los homes a la caza de las aves. Et después porné capítulos ciertos de todo lo que aprendí et vi et oí en esta arte, así de los plumajes, como naturas et condiciones de las aves, et dende la plática*

*del falcón neblí, porque es más noble, et más gentil de todos. Otrosí, dende porné las dolencias et señales dellas et melecinaamientos et remedios para ellas*⁷⁰. Su obra tiene una parte importante sacada del libro del portugués Menino (*Livro de Falcoaria*) y quizá también de la obra de don Juan Manuel y por supuesto de su propia experiencia personal. Los ocho primeros capítulos se dedican al conocimiento, descripción, valoración y educación de los halcones y el resto hasta cuarenta y siete, se describen las enfermedades de las aves y sus formas de curación:⁷¹. “*Por esta razón lo señores y los que tomaron placer en tal caza buscaron hombres maestros y sabios y de buen tiento y de gran paciencia para ordenar, y guardar, y cazar con tales aves. Pues aunque los señores y aquellos a quienes esta tal caza pluguiese, tuvieren gran placer en poseer tales aves, y cobrarlas, y poderlas tener faltábales saberlas regir. Y supuesto que las tuviesen, como dicho habemos, y las supiesen regir y alimentar, faltábales saberlas curar y medicinar cuando adolecen y están heridas [...] consideremos estas tres cosas: primeramente querer cazar y tener gran voluntad de ello; lo segundo, saber hacer y ordenar que tomen tan extrañas aves y por tan desusada manera como hemos dicho; lo tercero, cuando su ave adoleciese o fuese herida, saberla curar. Y porque todas estas tres cosas son menester al buen cazador, hablaron de ello, de diferentes maneras, los que se complacían en esta caza, e hicieron algunos libros, cada uno según entendió y alcanzó su experiencia*” [...]⁷².

La cetrería es un deporte que llega a convertirse en un vicio. Es un ejercicio necesario para el guerrero medieval porque es “*arte y sabiduría de guerrear y vencer*”. Y porque entre muchos bienes que se hallan en la caza hay en ella éstos: “*lo primero, que face el home usar o sufrir más mayores trabajos, que le face ser más sano, y comer mejor, y saber mejor la tierra, y los vados, y los pasos, y ser más costoso y más franco. Además “no hay cosa que más se allegue con las maneras del caballero que ser montero y cazador”[...]. Pero no es solamente diversión, es algo más: una escuela militar; se fortalece el cuerpo con la lluvia y el cierzo, la nieve y el duro sol, con el constante traqueteo de la silla, yendo a caballos, y el esfuerzo constante de seguir, con cuerpo y espíritu, el vuelo del halcón*⁷³”. A finales del siglo XV, la cetrería pierde popularidad debido a las armas de fuego y se deja casi de practicar. El libro de la caza de las aves mantuvo un interés grande hasta el siglo XVII como lo demuestran el número de manuscritos, cerca de 20, y la influencia ejercida sobre los cetreros posteriores.

4.4.6. LA PELOTA. El nombre genérico del juego de pelota representa a una gran familia de juegos que se han mantenido a lo largo del tiempo y que tienen como denominador común una pelota o balón. Se puede decir que la mayoría de los juegos de pelota modernos proceden de otros más antiguos y se puede constatar, dando un repaso a la historia del deporte, que la pelota es uno de los elementos lúdicos más primitivos que se ha usado tanto en los juegos infantiles como en los juegos de adultos. Han cambiado los materiales, el tamaño y la composición, y se ha jugado en campos al aire libre o en cubiertos, con o sin herramientas y también han cambiado, los objetivos del juego que casi siempre se ha adaptado a las necesidades sociales del momento, pero la pelota como elemento esférico ha perdurado a lo largo de los siglos, dando una gran variedad de juegos. En nuestro país, la introducción y evolución de los juegos de pelota se debe básicamente a la romanización y se puede indagar este hecho en las

Etimologías de Isidoro de Sevilla, el libro de Apolonio, el Fuero Real de España, el libro de los Juegos, las Cantigas a la Virgen de Alfonso X el Sabio o el libro del Buen Amor del Arcipreste de Hita. Aunque en la Alta Edad Media todas las actividades lúdicas y recreativas relacionadas con el ejercicio físico sufrieron un retroceso muy fuerte y prácticamente desaparecieron debido a la mentalidad del cristianismo primitivo, poco proclive a la aceptación de las costumbres paganas, esto no excluye la existencia de juegos autóctonos en determinados lugares o la introducción de otros juegos procedentes de otras culturas. Sin embargo, exceptuando a Isidoro, se tienen pocas referencias documentadas de los juegos de pelota antes del siglo XII. Isidoro en el capítulo acerca de la guerra y los juegos, punto, nos cuenta de la pelota lo siguiente: *Se le da el nombre de pila (en su sentido propio, porque está llena de pelos, pili). Se la denomina también Sphaera, derivado de ferre (llevar) o de ferire, golpear). Sobre la clase y peso que debe tener estas pilas dice Dorcacio: "no dejes de reunir pelos de ciervo veloz hasta que haya una onza de más de dos libras". Entre los diferentes juegos de pelota se cuentan la trigonaria y la arenata. La trigonaria se desarrolla entre tres jugadores. La arenata tiene lugar entre muchos: lanzada la pelota desde el círculo del público espectador, había que arrojarla más allá del espacio marcado, y así se ganaba un tanto. Se habla de "juego de codo" cuando dos jugadores, situados frente a frente y muy cerca uno del otro, golpean la pelota con los codos casi plegados. Se dice "dar pantorrilla" cuando los jugadores intentan golear la pelota extendiendo la pierna.* Tal como describe Isidoro, los dos juegos de pelota, es muy difícil imaginar cómo se desarrollaban, pues cómo se ve no señala ninguna regla ni el objetivo final de los mismos, aunque en el caso de la arenata al final indica que pasando un marca, se obtenía un punto. Según Oroz y Marcos Casquero (1993), este juego pudiera ser la harpasta, a que hace alusión Marcial, en oposición a la trigona. La harpasta, era un tipo de juego griego llamado pherinda; el que estaba en poder de la pelota la lanzaba de improviso a otro a quien cogía desprevenido⁷⁴. El libro de Apolonio, considerado como



143. El juego de la chueca

una de las obras más bellas de la literatura medieval española y también uno de los poemas más antiguos del Mester de Clerecía, fijándose la fecha de su creación hacia mitad del siglo XIII. El juglar inicia su libro con una invocación a Dios y a la Virgen. Solicita en ella su ayuda para componer con la nueva maestría un romance del rey Apolonio, quien por su destino perdió a su hijo y a su mujer recobrándolas más tarde. En su parte tercera (el libro está dividido en siete partes), el libro nos cuenta que Apolonio tras un naufragio donde pieren todos menos él, llega a Pentapolin y acercándose hasta la puerta más cercana, ve como algunos jóvenes de la ciudad jugaban a la pelota. Apolonio se puso a jugar con ellos y como lo hacía bastante bien, pronto se dieron cuenta de que no era villano. El rey Architrastes con su acompañamiento, salió para practicar deporte. Miró a todos y a cada uno de los jugadores, advirtiéndoles la ventaja que en el juego llevaba Apolonio. Mandó que se apartasen todos para jugar con él. Contento del juego, el rey Architrastes invita a comer al peregrino⁷⁵:

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

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

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

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

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

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

*Mandó que deje el juego todo compatriota;
mandó que les dejasen a ambos la pelota.
El caudillo de Tiro, con su pobreza toda,
bien podía limpiarse los ojos de la gota.*

*Gran contento sintió Architrastes del juego;
con un gran hombre estaba, el rey comprendió luego.*

*Dijo al peregrino:
"amigo, yo te ruego
que comas hoy
conmigo, no busques otro fuego".*

El término pella es utilizado por los autores medievales para definir lo que hoy conocemos por pelota. Así en el libro de Apolonio, a la hora de definir la



144. Juego de pelota

pelota, también se utiliza y así podemos leer uno de los versos en su versión original: *"Touo mientes a todos cada huno como iugaua,/ como ferie la pella o como la recobraua"* En el Conde Lucanor de don Juan Manuel, en el ejemplo XX, nos cuenta un cuento que también se repite en el caballero de Zifar. Nos habla de que aconteció a un rey con un hombre que dijo hacía alquimia: "[...] señor conde Lucanor -dixo Patronio-, *un omne era muy gran golfín et avía muy grand sabor de enriquecer et de salir de aquella mala vida que passava. Et aquel omne sopo que un rey que non era de muy buen recado, se trabaiva de facer alquimia. Et aquel golfín tomó cient doblas et limólas, et de aquellas limaduras fizo, con otras cosas que puso con ellas, cient pellas, et cada una de aquellas pellas pesava una dobla, et demás las otras cosas que él mezcló con las limaduras de las doblas. Et fuesse para una villa do era el rey, et vistiósse de paños muy assesegados et levó aquellas pellas et vendiólas a un especiero. Et el especiero preguntó que para que eran aquellas pellas, et golfín díxol que para muchas cosas, et señaladamente, que sin aquella cosa, qu se non podía facer el alquimia, et vendiol todas las cient pellas por quantía de dos o tres doblas. Et l'especiero preguntol cómo avían nombre aquellas pellas, et el golfín díxol que avían el nombre tabardíe [...]*"⁷⁶. Correr la pella en Gonzalo de Berceo al igual que en otros autores medievales, parece que en el sentido propio era jugar a la pelota, y acaso de aquí se tomó la significación de correr mucho y moverse con agilidad⁷⁷. Según dice la tradición que Enrique I de Castilla (1217) murió a consecuencia del agua fría que bebió después de jugar a la pelota.

Alfonso X el Sabio, también nos da testimonio de algunos juegos que se hacen de pie y entre ellos el juego de la pelota; así al principio del libro de los juegos (Libro del ajedrez, dados y tablas), dice lo siguiente: [...] *"E los otros, que se ffazen de pie, son asi como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, ferir la pelota, e otros iugos de muchas naturas en que usan los omnes los miembros por que sean ello mas rezios e reciban alegría"*⁷⁸. En el siglo XV, en los ejidos de Medina del Campo, hay campo de chueca, juego que tiene cierto parecido al hockey actual. Del billar, aunque aparece como un juego tardío procedente del juego de los bolos, se conoce un antecedente en tiempo de los reyes Católicos. Gonzalo de Oviedo habla de *"dos palas e dos bolas chiquitas de marfil e un puente e un birlo (bolo), sobre una mesa cubierta de tapete o paño"*⁷⁹. En Valencia, por ejemplo, las actas municipales del Consell, los sermones de San Vicente Ferrer o la literatura de la época, como el Spill de Jaume Roig, dan bastante información sobre juegos como los del palet o joch d'escampella, el lanzamiento del dart y de la ballesta, la joca, choca o xoca, y sobre todo del juego de pelota. Las calles y plazas de villas y ciudades fue el lugar idóneo para la práctica del joc de pilota. De su antigüedad en tierras valencianas queda la mención de la Placeta del Jugador de Pilota en Alcoy, poco tiempo después del ataque de Al-Azraq en 1276 a la villa. La pasión por el juego de pelota en Valencia llegó hasta el extremo que las calles se convirtieron en un permanente terreno de juego con los consiguientes problemas de orden, lo que ocasionó que en algún momento se prohibiera jugar a la pelota en público. Medidas restrictivas las hubo en Castellón, Gandía y Elche, donde se jugaba a la pelota en la barbacana de la muralla, y posteriormente en la plaza de la Calahorra y sobre todo en Valencia, donde en el año 1391 se provocaron bastantes incidentes y alborotos por tales prohibiciones. A pesar de las prohibiciones, el juego de pelota era considerado saludable por el mundo religioso y así en los textos literarios del siglo XV (Cuartal e

Güelfa, El somni de Joan o la Vita Christi), se encuentran alusiones de este juego, muy popular en todas las clases sociales, aunque los caballeros tenían sus propios locales: los trinquetes. Las modalidades de juego eran las siguientes: a lo largo, al rebote y al trinquete. En la Valencia bajomedieval abundaban los trinquetes: del bordell dels Negres; dels Cavallers o del Miracle, Nou de la pilota; de la Morera; de Na Segarra; dels Centelles; dels Pils; d'En Ciurana, dels Mascó, etc., vinculados todos ellos a las familias más destacadas de la ciudad, mientras que la gente del pueblo jugaba en la calle o en algún trinquete popular⁸⁰. Las carreras de caballos (corregudes de joies) se celebraban en espacios abiertos, desde calles y plazas, a las eras y descampados. Se daban premios que en Elche consistían en unas espuelas y un par de pollos. Alcanzaron también una gran popularidad el joc de darts y el joc de ballesta. Este último fue promocionado por las autoridades locales, participando sobre todo la nobleza y las milicias vecinales, sirviéndoles además como entrenamiento. Las reglas eran muy estrictas y los premios a repartir solían ser copas y joyas de plata. También entre los juegos practicados se encontraban los bolos o birles y el truc, juego muy parecido a los bolos⁸¹.



145. Juego de pelota. Libro de las horas

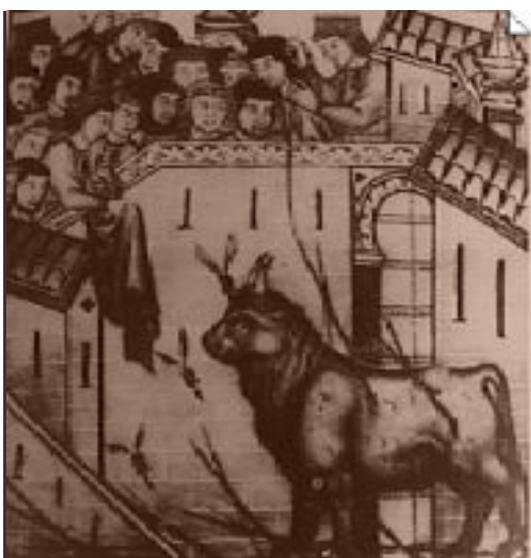
4.4.7. LOS TOROS. En los primeros siglos de la Edad Media subsisten los juegos con toros con las mismas características que en anfiteatro romano, pero en tiempos de Sisebuto son censurados como se atestigua en una carta dirigida a Eusebio, obispo de Barcelona, y también por San Isidoro, según hemos visto cuando se ha tratado el capítulo de los juegos, donde critica la asistencia a estos espectáculos por ser contrarios a Dios⁸². Las luchas de fieras se siguieron practicando en nuestro país hasta el año 1460; en este año organiza Miguel de Franco un espectáculo en

Bailén, en honor del conde de Armagnac, embajador francés, donde lucha un león con toros. También se conoce la leonera de Enrique IV y el uso de leopardos para cazar en Aragón o los tigres de Felipe el Hermoso⁸³. Es de suponer que el jugar con los toros, ha sido una actividad que nunca desapareció totalmente, dada la abundancia de estos animales por toda la península. Tras un eclipse provocado por el derrumbamiento del Imperio Romano, en el que no tenemos prácticamente noticias de que se utilizase el toro como elemento lúdico, reaparece de nuevo como fiesta medieval, siendo la primera noticia conocida del año 815. A partir de aquí, la presencia de los toros en la España cristiana se hace cada vez más ostensible y se convierte en un juego de caballeros que va unido casi siempre al juego de cañas y a las fiestas y rituales. Cada vez que se toma una urbe a los sarracenos se festeja con toros, en espacios abiertos ante los templos principales, en las plazas mayores y hasta en calles de cierta anchura, que tomaban el nombre de “*correderas*”, por correr en ellas no sólo caballos, sino toros por jinetes⁸⁴. En las manifestaciones de la España medieval, relacionadas con los torneos y las justas, es frecuente que también se alanceen toros; el correr los toros es una actividad propia de

los caballeros medievales y va unida a ese conjunto de habilidades hípcas, de destrezas básicas necesarias a los caballeros para estar en forma para la guerra. Los nobles y los caballeros corren toros a caballo, interviniendo al final los monteros o matatoros que son los que rematan al animal. Este hecho se puede constatar en el Poema de Fernán González:

*"Alanceaban los tablados todos los caballeros,
e a tablas e a castanes jugaban los escuderos,
de otra parte mataban los toros los monteros" [...] ⁸⁵*

En la Crónica de los reyes de Granada de Ibn-al-Jatib, se narra una fiesta en que se sueltan feroces perros germánicos (alanos) contra unos novillos, a los que



146 . Toros en Plasencia

muerden en las orejas y en los flancos hasta fatigarlos; luego los matan los caballeros. Fueron los moros los que introducen nuevamente el juego de toros o la afición al circo, recordando las típicas fiestas de la época romana, pero ya con un objetivo claro de lidiar los toros. Así podemos observarlo en las fiestas que tenían lugar en el reinado de Boabdil, donde se celebraban juegos de cañas y toros en la plaza de Bibrambla. En ellas demostraban su valentía los caballeros árabes. Asimismo los nobles castellanos se aficionaron a esta diversión y vemos como Rodrigo Díaz de Vivar, al llegar a Madrid en un día de toros, pide permiso para alancear uno de ellos. De todas las noticias que se tienen, se puede señalar que los toros se lidiaron durante mucho tiempo como

entretenimiento antes de convertirse en un espectáculo. Los toros que se criaban libremente en las dehesas peninsulares se cogían a lazo en el campo y eran conducidos enmaromados a la ciudad, y allí lidiados de manera rudimentaria y muertos con venablos y lanzas. Esta costumbre de correr los toros por las calles y plazas se mantiene aún en nuestros días, pudiendo decir que es una manifestación que no solamente no ha desaparecido, sino que está en auge constante ⁸⁶.

Las Partidas del rey Alfonso X influyeron decisivamente en el espectáculo taurino. Surgen, además de los caballeros cristianos y árabes, los matatoros que eran hombres del pueblo entrenados y que hacían del toreo un oficio; éstos en contra del prestigio que tenían los caballeros que corrían los toros, nunca fueron bien vistos por la nobleza. Es en el siglo XV cuando el toreo caballeresco llega a su apogeo, siendo la época de los Austria, la etapa de



147. Toros en Plasencia

mayor esplendor de esta forma de torear, a pesar de que hubo varios intentos para prohibirlos. Alfonso X intentó limitar la actividad de los matadores, que con los trovadores, juglares, danzantes y saltimbanquis, formaban parte de las gentes andariegas y buscavidas de la Edad Media. El matador, al que se refieren las Partidas, es un profesional que por dinero se dedicaba a rematar a los toros en las fiestas de villas y lugares. Sin embargo, la legislación que emana de las Partidas, protege al caballero que lidia a caballo para probar su fuerza y su valentía⁸⁷. *"Non puede se abogado por otro ningún hombre que recibiese precio por lidiar con alguna bestia... Porque cierta cosa es que quien se aventura a lidiar por precio con bestia brava non dudaría de lo recibir por hacer engaño... en los pleitos que hubiese de razonar. Por el que lidiase con bestia fiera non por precio, más por probar su fuerza o si recibiese precio por lidiar con tal bestia que fuese dañosa... no le empecería que non pudiese abogar. Porque este se aventura más por hacer bondad que por codicia de dinero" [...](Primera partida). [...]* E aún decimos que son enfamados los que lidian con bestias bravas por dineros que les dan. Eso mismo decimos que lo son los que lidiasen uno con otro, por precio... Pero cuando un hombre lidiase con otro sin precio por salvar a sí mismo o algún su amigo o con bestia brava por probar su fuerza non sería enfamado por ende, antes ganaría prez de hombre valiente y esforcado [...](Septima Partida)⁸⁸.

León de Rosmihal, viajero bohemio que estuvo en España dos años (1465-1467), nos narra una fiesta de toros celebrada en Burgos: *"En España y Portugal, los ganados no están en las casas, sino que sus dueños les ponen una señal y pastan libres en las selvas y en los desiertos [...]. Por lo demás, en los días festivos tienen gran recreación en los toros, para lo cual cogen dos o tres de una manera y los introducen sigilosamente en la ciudad, los encierran en las plazas y hombres a caballo los acosan y les clavan agujijones para enfurecerlos y obligarlos a arremeter a cualquier objeto; cuando el toro está ya muy fatigado y lleno de saetas, sueltan dos o tres perros que muerden al toro en las orejas y lo sujetan con fuerza [...]* En esta fiesta murió un caballo y un hombre y salieron además dos estropeados". Rosmihal nos cuenta de Salamanca, que se corren los toros en el día de Santiago: *"el tercer toro mató a dos hombres, e hirió a ocho caballos". Después nos cuenta que los que participaron en el toreo, pelearon entre sí y se dispararon lanzas, parando los golpes con sus escudos, como suelen hacer los moros cuando combaten, no habiendo visto en mi vida caballos ni gente más hábil. Montan con los estribos muy cortos y llevan la rodilla casi sobre la silla, como hacen los moros (aquí alude al juego de cañas y a la jinete)*⁸⁹.

En 1144 en León, durante la boda don García de Navarra, con doña Urruca, hija de Alfonso VII, se celebran juegos de cañas y toros y otros juegos de placer. Entre ellos se persigue y se hiere a un jabalí que lleva los ojos vendados. Una de las corridas más antiguas que se conocen, es la que se celebró con motivo de la coronación de Alfonso VII el Emperador, en Varea (Logroño). En 1293, cuando Sancho y María van a Molina para hacerse cargo del señorío heredado de doña Blanca, se celebran fiestas y corridas de toros. El tesoro real paga a los músicos y juglares y gasta además cuarenta maravedís por quince astas de Asconas que se quebraron en los toros que se lidiaron en Molina. En 1447 el caballero borgoñón Jacques de Laing, estando en Valladolid, encuentra al rey Juan II de Castilla *"en campo grande[...] donde hacía correr dos toros y los hacía perseguir, para derribarlos y matarlos por varios alanos grandes, según la*

costumbre del país". Se conocen documentos de la existencia de plazas de toros en Zamora y Valladolid (libro de contabilidad de la Casa Real de Sandoval). En el año 1327 se habla de una corrida de toros que se celebró en Aragón. Y también hubo toros en las fiestas de coronación de los reyes Alfonso IV, Pedro I el Cruel, Juan I, Enrique I y Enrique III. Como podemos observar en los testimonios recogidos, el mundo de los toros siempre ha estado ligado a las fiestas comunitarias, religiosas, comunales o nacionales⁹⁰. José de Vargas Ponce nos cuenta en su Disertación sobre las corridas de toros (1807): "Del siglo XV es aquella variación efímera con que la reina católica quiso reformar la tauromaquia. Cuenta el noticioso hispano Gonzalo Fernández de Oviedo [...] que yendo aquella heroína, en 1494 desde Medina del Campo a Arévalo, se corrieron aquí toros que mataron dos hombres y tres o cuatro caballos, de que la reina sintió mucha pena. Por lo cual dentro de quince días, mandó que a los toros les encajasen en adelante en sus artes, otras postizas enclavadas de suerte que sus extremos, viniendo sobre la espalda del animal, le imposibilitase herir a peón o caballo y en lo sucesivo no quería la reina que de otro modo se corriesen toros en su presencia. Cossío recoge también esta noticia e indica que este hecho pudiese ser el origen de los toros embolaos. El Arcipreste de Hita en sus Cantigas serranas nos da testimonio de la popularidad del juego de los toros en su época⁹¹:

*"Se muy bien derribar vacas
y domar bravo novillo;
se mazar y hacer las natas,
preparar el odrecillo;
y se coser las abarcas
y tocar el caramillo
y montar bravo potrillo"*.

4.4.8. LA DANZA. Con la caída del Imperio Romano, los pueblos germánicos aprovechan su ímpetu y espíritu nuevo para introducir nuevas costumbres y la danza queda impregnada de la nueva savia que viene del norte de Europa. Sus danzas, que aún mantienen cierto primitivismo relacionado con la naturaleza y la vida al aire libre, hacen resurgir de nuevo los viejos mitos, apareciendo las danzas de la fecundidad, danzas de doncellas siempre con un alto grado de erotismo y también las danzas guerreras de espadas, las de conjurar las lluvias o las del fuego. El Cristianismo, sin embargo, se convirtió inmediatamente en el mayor crítico de la danza y al poco tiempo fueron

censuradas la mayoría de ellas, unas veces por inmorales y otras por su significado pagano⁹².



148. Danzarinas y juglarescas

Isidoro, cuando nos habla en sus Etimologías sobre el teatro, ataca y prohíbe la asistencia a estos espectáculos de forma terminante. "[...] *Al teatro se le denomina también prostíbulo, porque terminado el espectáculo, allí se prostituían las rameras. Se llama también lupanar por esas mismas meretrices que,*

a causa de la frivolidad de su prostituido cuerpo, reciben el nombre de lupae (lobas), pues lobas son llamadas las prostitutas por su rapacidad, ya que atraen hacia ellas a los desdichados y los atrapan". En el punto 43 del mismo capítulo, cuando describe la escena del teatro, nos viene a decir que es lugar donde cantaban los actores cómicos o trágicos y donde bailaban los histriones y los mimos. Isidoro continúa diciéndonos que los que se dedicaban al arte escénico eran los tragediógrafos, comediógrafos, músicos, histriones, mimos y danzarines. De todos esos personajes, los que verdaderamente se dedicaban a la danza dentro del espectáculo teatral, eran los histriones, los mimos y los danzarines. Los histriones, vestidos con ropas femeninas, imitaban a personajes con sus danzas, historias y hechos ocurridos en la sociedad romana. Los mimos imitaban las cosas humanas a través de sus gestos y acción mímica. Los danzarines, recibieron el nombre de saltatores, derivándolo del árcaico Salio, a quien Eneas llevó consigo a Italia y que fue el primero que enseñó a bailar a los jóvenes nobles romanos⁹³.

A pesar de su censura, la Iglesia toleró ciertas danzas de carácter popular, pero siempre desde un punto de vista religioso. Iban acompañadas de himnos o cánticos religiosos y tenían lugar en presencia del sacerdote, en el atrio de las iglesias o ante la tumba de los mártires. Sin embargo, estas danzas de las fiestas cristianas se utilizaron a veces para introducir elementos paganos, por lo que la Iglesia tuvo que prohibirlas en repetidas ocasiones en sus concilios. Debemos señalar que aunque las danzas fueron prohibidas sucesivamente, éstas perduraron a lo largo del tiempo, bien cambiando de nombre o cambiando su significado como ocurrió con el carrus navalis, cuyo origen eran las danzas dionisiacas y se transformaron en las danzas carnavalescas; también las danzas arias del fuego se incorporaron a las danzas del día de san Juan. Muchas de estas danzas han llegado a nuestros días como la danza vasca de espadas, la navarra, la sardana catalana, que es una antigua danza del sol, o los bailes andaluces que proceden de los ritos de fecundidad que hicieron famosas a las bailarinas tartesas o ibéricas.

En la Europa medieval tuvieron un gran éxito las danzas llamadas balationes, que se hacían en las puertas de las iglesias y eran bien acogidas por la Iglesia, por sus cantos religiosos y exaltación piadosa. De aquí fueron surgiendo representaciones escénicas con pantomimas moralizantes; simbolizaban siempre la lucha del bien y del mal. Sin embargo, la costumbre de bailar delante de las iglesias se mantuvo e incluso alcanzó mayor popularidad durante el Renacimiento⁹⁴. Las danzas de la muerte o macabras, provocadas por la psicosis que hubo entre los siglos XIV, XV y XVI en toda Europa, producida por las pestes y las guerras, derivaron también en danzas obsesivas que hacía que hombres y mujeres se lanzaran frenéticamente a bailar de forma incontrolada. El pueblo la llamó "*el baile de San Vito*". Las guerras, las epidemias, los problemas religiosos, la superstición y el hambre dieron en esos siglos manifestaciones histéricas danzantes como las famosas tarantelas y los aquelarres bailables de las brujas⁹⁵.



149. Bailarina con crótalos

El tarantismo como enfermedad, se dice que procedía de la picadura de una araña

conocida con el nombre de tarántula, muy frecuente en Italia. Empezó la epidemia en el sur y se extendió por toda Europa, incluida España. Tenía mucho de contagio psíquico y simulación histérica. El tratamiento era a través de la danza y los expertos suponían que el efecto curativo se debía al copioso sudor provocado por el baile, que hacía eliminar poco a poco el veneno inoculado por la picadura. Lo cierto es que tal como se desarrolló el fenómeno del tarantismo, hace pensar que fue una forma de revivir viejas danzas relacionadas con los ritos milenarios del culto a Dionisios o reminiscencias orgiásticas en el marco de las noches estivales mediterráneas de contenido ancestral. Formas prohibidas y aparentemente olvidadas pero que en las postrimerías de la Baja Edad Media empezaron a resurgir de nuevo a través de relatos y referencias de las traducciones de los clásicos griegos y romanos que empezaban a circular por toda Europa. Realmente se había vuelto a los tiempos de las bacantes y de las fiestas dionisiacas, con la apariencia de una enfermedad para que la Iglesia no pudiese prohibir esas danzas curativas, único remedio que los médicos aceptaron como medio útil contra



150. Juglares medievales

el veneno de la tarántula. Las tarantelas significaban el éxtasis de la danza que de forma ininterrumpida desde la prehistoria no se extingue, sino que se censura por motivos religiosos, políticos o culturales, pero vuelve a resurgir con fuerza incontrolable en los momentos propicios de la historia humana, con todo el lujo de un simbolismo atávico⁹⁶.

Otro ejemplo, fueron las danzas de brujas que se extendieron desde el siglo XIII al XVIII y su origen, según algunos autores procede de las fiestas mágicas de la antigüedad. Pero en orgías de las brujas, el macho cabrío no sólo representó el símbolo orgiástico pagano sino la reencarnación del demonio cristiano al que las brujas querían rendir culto como una rebeldía contra la norma instituida. La brujería que se extendió por toda la

Europa Medieval se produjo fundamentalmente por una psicosis de resentimiento social y por un fondo de deseado erotismo, totalmente reprimido en esa época.

También las danzas juglarescas representaron en el medievo una forma de liberación en contra de las severas costumbres impuestas. El juglar actuó como un grito lanzado a la vida que incitaba a la liberación mental. Solía acompañarse con su propia vihuela; además, había un tipo de juglar danzarín que tenía más de acróbata que de músico o recitador; así las viejas acrobacias vuelven a ponerse de moda en los palacios y en las plazas de los pueblos gracias a esos juglares aventureros que saben danzar y llevar el ritmo, pero también hacer un puente o caminar sobre las manos⁹⁷. La danza en los palacios, ejecutada por las damas y los caballeros de la nobleza, es una reminiscencia de la danza coral que los españoles de la Edad Media llamaron rueda. En los libros de caballería, en las crónicas y en la poesía hay frecuentes referencias a las danzas caballerescas medievales. Muchos príncipes y nobles tienen por maestro a su maestro de baile,



151. Músicos y danzantes

pues su conocimiento es tan indispensable al caballero como las buenas maneras. Las danzas comenzaban en el salón y se extendían a los prados circundantes. La carola que era la danza más extendida se hacía en parejas que avanzaban en una larga fila que exigía mucho espacio. Al mismo tiempo que se difundían las danzas de salón, existían los bailes populares callejeros y las rústicas danzas campesinas. El pueblo llano conservó las danzas antiguas primitivas al aire libre, dado que esas costumbres no han variado casi en el transcurso de los siglos. Son bailes saltados y recuerdan el mismo patear primitivo del suelo o las cabriolas alegres o pantomímicas. Los bailes populares medievales son en general de pareja o de galanteo y solían empezar con una vuelta de conjunto para luego separarse. Arrastran un significado electivo o representan mitos olvidados. A las danzas campesinas medievales debemos el legado de muchos simbolismos prehistóricos que parecen anacronismos en las propias regiones donde aún se conservan⁹⁸. El rito del fuego, conocido por los indoarios, es un ejemplo vivo de lo que decimos; se practicaba ya hace quince siglos a.C. y no sólo se difundió por Oriente, sino también por todo el mundo Occidental. En casi toda Europa aún se mantiene la costumbre de hacer hogueras, danzas y saltos a su alrededor durante el primer domingo de cuaresma. Son incluso más populares los saltos y danzas de fuego ejecutados durante la noche de San Juan que coinciden con la antiquísima festividad del solsticio de verano. Jóvenes y doncellas cantaban y danzaban durante la noche alrededor del fuego y se cogían de la mano por parejas para saltar sobre las ascuas. Las creencias alrededor de estas fiestas iban encaminadas no sólo a lograr un matrimonio feliz, sino también a aumentar la fertilidad de los campos y ganados, la protección contra la brujería, enfermedades, rayos, fuego, granizo, etc.⁹⁹

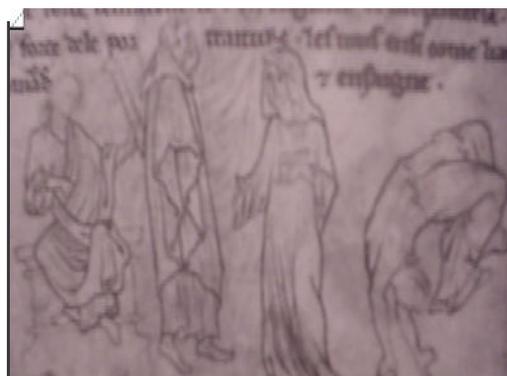
4.4.9. EL JUGLARISMO. El origen de los juglares medievales es múltiple. Por una parte siguieron la tradición de los cantores, músicos y bailarinas clásicas, como también de los mimos, histriones y thymelicis, personajes del teatro romano. Hay que añadir también a los bardos de la Europa bárbara que iban entonando las gestas de castillo en castillo y a la contribución del mundo árabe y del oriental en general. La primera referencia que tenemos de juglares en nuestro país es en Nájera en el año 1047; la segunda fue en Huesca en el 1062, extendiéndose por toda la península hasta el siglo XIV en que comenzó su decadencia. Ejemplos de definiciones de lo que fueron estos personajes, los tenemos del padre Sáez, “*todos los que hacían profesión de divertir a los hombres*” y también de Menéndez Pidal, “*todos los que se ganaban la vida actuando ante el público*”¹⁰⁰. Había “*juglares malos*” que reunían a toda suerte de personajes como mendigos, delincuentes, incultos, zafios y groseros que recorrían las calles para recoger algunas limosnas del público. Estaban los “*juglares buenos*”, con una formación más o menos esmerada en la música, la danza, cantos y juegos. Los había viajeros que iban de castillo en castillo, de corte en corte y a veces acudían contratados a fiestas y actos oficiales. Los contrataban los nobles o los ayuntamientos, alegrando las fiestas y entreteniendo a la gente. Los había estables, formando parte de la servidumbre de reyes,



152. Juglar acróbata

nobles y obispos, y algunos concejos los tenían contratados como empleados municipales. Los había que morían en la miseria y otros que se enriquecían siendo famosos y respetados. Fue el caso de María Balteira, juglaresa de Alfonso X el Sabio, que en 1343 consta que la tenía el obispo de Pamplona.¹⁰¹ A pesar de que estuvieron controlados por la rígida moral medieval, los juglares mantuvieron una cierta libertad de acción y pulularon por todas partes, siendo siempre bien recibidos. Curiosamente, sus representaciones han quedado plasmadas en muchos templos de aquella época, en sus capiteles, canecillos, metopas y relieves, en las sillerías de los coros, donde les acompañaban sin ningún pudor diversas escenas eróticas. El juglarismo abarcaba multitud de especialidades, recibiendo su correspondiente nombre de acuerdo con la modalidad practicada. Así los zaharrones y zamarrones eran personajes que practicaban mamarrachadas groseras. Los juglares de cuchillo hacían juegos malabares y eran también esgrimidores. Los remedadores imitaban a personajes conocidos. El trasechador hacía el truco de los cubiletes (los trileros actuales). Había juglares de gesta y juglares de lírica. Los juglares de boca y de peñola redactaban sus propios cantares o escribían poesías para otros. Según Alfonso X, los cazurros, truhanes y bufones eran locos fingidos que hacían y decían disparates, con frecuencia malintencionados aunque tolerados. Los segreres eran una especie de trovador hispano anterior al provenzal, de menos categoría, pero superior al juglar corriente. Los clérigos ajugarados, goliardos y escolares eran gentecilla de poco arte y mucha picardía. Los caballeros salvajes, exclusivos de Aragón, eran extrañas compañías de gritadores, cabalgadores y alborotadores, y muy bulliciosos en las grandes solemnidades. Los músicos se distinguían por sus instrumentos, llamándose a partir del siglo XIV, menestrales o ministriles. Con frecuencia una misma persona practicaba varias artes y los músicos tocaban hasta nueve o diez instrumentos. Actuaban solos pero lo más corriente era que lo hicieran en compañía: la pareja de tañedor y danzarina o cantante¹⁰².

Las *juglaras* o *juglaresas* eran el lado femenino y tuvieron tanta importancia o más que el masculino. Tenían también sus especialidades, así las danzaderas se dedicaban preferentemente al baile; las cantaderas al canto, que solían combinar con la danza; las tocaderas manejaban los instrumentos musicales. Las soldaderas eran sinónimas de juglaras pero eran también mujeres que bailaban y cantaban en tonos muy procaces y eran proclives a prostituirse. Se las cita en las vistas de Ariza de 1303 y en las de Calatayud de 1304. En general, el oficio más frecuente entre las juglaras era el canto y el baile, al son de uno o varios músicos. Los pasos típicos eran el contorno lateral de la cintura, el arco y los movimientos oscilantes parecidos a la danza del vientre. Estuvieron muy influenciadas por las juglaras musulmanas. En el Califato de Córdoba y en los reinos de taifas posteriores hubo también juglares e incluso importantes escuelas, donde acudían artistas de Arabia, Persia, Siria y Egipto. En Úbeda existía otro famoso centro de formación del que salían músicos, actores diestros y



153. Escenas juglarescas

bailarinas. En Játiva, ya dominada por los cristianos, había un barrio famoso de la morería de donde salían músicos y juglares moros que marchaban a trabajar a Aragón, Castilla y Navarra. En la corte de Sancho IV de Castilla había trece juglares moros y moras con sueldo fijo mensual. Las miniaturas de las Cantigas de Alfonso X el Sabio mezclan juglares moros y cristianos, tal como ocurría en la realidad¹⁰³.

4.5. CONCLUSIONES

Uno de los hechos que debe destacarse en el análisis del juego deportivo en la España medieval, es el dato histórico de que nuestro país no solamente fue uno de los territorios europeos más romanizados, sino que además esta influencia se mantuvo más tiempo que en otros lugares del Imperio romano a consecuencia de la permanencia durante un siglo más del Imperio Bizantino en gran parte de la Península Ibérica (todo el área mediterránea y la Bética). Si a todo ello añadimos que, los visigodos fueran asimismo uno de los pueblos godos más influenciados por Roma, podemos suponer, a pesar de no disponer de muchos datos, que por lo menos a lo largo de otro siglo en la mayoría de las ciudades hispano-romanas e hispano-bizantinas se mantuvieron gran parte de las costumbres y diversiones públicas heredadas de los romanos. Para corroborar lo que decimos, nada mejor que analizar la obra de Isidoro, sobre todo "*Las Etimologías*", donde en el capítulo sobre la guerra y las diversiones públicas, nos cuenta con bastante claridad en que consistían estos espectáculos deportivos. Aunque Isidoro al hacer la descripción de los juegos utiliza literalmente la obra de Tertuliano "*De spectaculis*" y se podría pensar que nos está contando algo ya pasado en el tiempo y que en su época no tuviera ninguna vigencia dadas las circunstancias señaladas anteriormente, es presumible considerar que los juegos romanos se mantenían casi intactos e Isidoro con su obra lo atestigua sin lugar a dudas cuando al final de cada descripción, siempre los critica recomendando a los buenos cristianos que eviten tener relación alguna con ellos e incluso sentenciando que el que asiste a semejantes espectáculos niega a Dios. En este sentido hay que señalar que cuando Isidoro incide tanto en que el pueblo cristiano no debe participar en estos juegos, nos está indicando que en la España de su época aún se mantenían y, por tanto, había que intentar, como buen cristiano, evitar que la gente asistiese, por considerarlos espectáculos paganos contrarios a la Iglesia oficial. También es necesario resaltar que en esa época aún estaban en perfectas condiciones la mayoría de las instalaciones deportivas construidas durante el Imperio Romano, y en el caso de la Sevilla de Isidoro, había buenas muestras de ellas en Itálica y seguro que como ciudad influenciada por Bizancio, los juegos aún mantenían su esplendor.



154. Juglar y danzarina

Otro dato con el que podemos comprobar la permanencia de las costumbres romanas en relación con el juego deportivo, lo podemos observar en Isidoro cuando nos habla de los juegos gimnásticos. El gimnasio para Isidoro es el lugar donde se practican los ejercicios como los saltos, la carrera, los lanzamientos, fuerza y lucha, la palestra (donde los luchadores combaten cogidos de la cintura) o a las competiciones o agones, como la potencia, la velocidad en la carrera, la destreza en disparar la flecha, el tiempo



155. Luchadores

que se aguanta permaneciendo en pie, etc. También es necesario analizar la descripción que Isidoro hace del anfiteatro y de las clases de gladiadores. El juego ecuestre, del que nos hablan las Etimologías como una de las modalidades de las luchas gladiatorias, es de hecho, según se puede comprobar por el texto, una de las primeras descripciones de lo que posteriormente serán las justas y los torneos: *"Precedidos por estandartes militares, hacían su aparición dos jinetes, uno por la parte oriental y el otro por la parte occidental", a lomos de blancos caballos y pertrechados con pequeños cascos dorados y armas muy apropiadas*". De acuerdo con este relato, bien se podría pensar que lo que describe es una justa medieval tan popular en los siglos posteriores. Nos encontramos posiblemente ante una de las primeras versiones, sino la primera, de un torneo, demostrando así que en la Península Ibérica y en el siglo VII, ya se conocían y practicaban estas luchas entre dos jinetes. Para mayor abundamiento, hay

que señalar el énfasis de Isidoro cuando describe la indumentaria de los participantes y los caballos, así como las armas que nos indican que más que simples gladiadores, los contendientes fuesen personas libres, relacionadas con la nobleza visigoda.

En cuanto a la lucha con fieras, también Isidoro nos da pie a pensar que cuando nos cuenta que los jóvenes aguardaban *"con pie firme"* a las bestias salvajes, exponiéndose voluntariamente a la muerte, no por haber cometido crimen alguno, sino por valentía, estamos asistiendo a uno de los primeros testimonios del juego de toros o medieval. No sólo nos muestra la existencia de la tauromaquia o lucha con fieras, heredera de épocas pasadas, sino que se confirma ya una de las características singulares del juego de toros: el esperar la fiera a pie firme, nos indica con toda seguridad de que se trata de toros, animal muy abundante en la Península, sobre todo en el Bajo Guadalquivir. Siglos más tarde Alfonso X, al referirse a los toros, los define con los mismos términos: *"Los que lidian con bestias bravas"*. Otro hecho singular que hay que destacar es que los que se enfrentaban a los toros no eran simples gladiadores ni lo hacían por ser criminales, sino simplemente para demostrar su valor. De nuevo nos encontramos con ciertas personas que se dedican a la lucha con fieras, no como profesionales, (como es el caso de los gladiadores) sino para demostrar su valentía. Se puede deducir que la lucha de fieras que nos cuenta Isidoro viene a ser una descripción

del juego de toros que a lo largo de la Edad Media alcanzará gran popularidad entre los caballeros, tanto cristianos como árabes peninsulares.

También se puede confirmar con este dato, que antes que llegaran los árabes a la Península, ya los nobles visigodos practicaban una determinada forma de enfrentarse a los toros con intenciones lúdicas, por lo que las afirmaciones de algunos autores de que el juego de toros medieval es de origen hispano-árabe queda en entredicho. El hecho demuestra, como hipótesis más próxima a la realidad, que en la Península Ibérica, dada la abundancia de toros y su ya conocida tradición lúdica con estos animales, la lidia o el juego con toros nunca llega a desaparecer y lo que hicieron los nuevos invasores fue recoger esa costumbre, dándole nuevas formas a una manifestación que ya existía cuando ellos llegaron. La España musulmana nos brinda, sin embargo, unas posibilidades de investigación ilimitadas en el terreno deportivo. Un primer hecho que hay que destacar de cara al estudio deportivo de al-Andalus es que mientras en casi toda Europa las ciudades se ruralizan, aquí en el ámbito dominado por los árabes no solamente mantienen todo su vigor sino que aumentan en importancia no sólo poblacional sino en riqueza económica, comercial y sobre todo cultural.

La dinastía omeya afincada en España, heredera de una cultura milenaria, greco-romana, a través de Siria, Egipto, la cultura sasánida de Persia y Mesopotamia, practicaron deportes muy populares en esos países y los introdujeron en el-Andalus. Así podemos citar la montería, la cetrería, las carreras ecuestres, el juego de polo y los baños públicos. Comprobamos como durante la permanencia de los musulmanes en España hubo un influjo constante de influencias de todo tipo, entre ellos y los reinos cristianos, haciéndose notar en las costumbres como el juego, las diversiones y el pensamiento. El juego de cañas y toros evoluciona a través de estos contactos constantes entre cristianos y moros, sobre todo en las regiones limítrofes entre ambos bandos. Por ejemplo, es digno de señalar la coincidencia del término "*tablado*" o "*tablas*", muy utilizado en nuestro país para referirse a los torneos o justas, con un lugar de Granada, conocido actualmente con el nombre de la "*puerta de los siete suelos*", que era conocido entonces como "*la tabla*", donde se organizaban torneos y actos solemnes como exhibiciones de la caballería ceneta, que podrían ser muy bien los inicios del juego de cañas. Los baños públicos, puestos de moda por los musulmanes, fueron muy populares en la Edad Media por toda la Península, pero poco a poco su práctica desapareció sobre todo en los reinos cristianos, debido a las prohibiciones que la Iglesia imponía.

De la Alta Edad Media y refiriéndonos a los reinos cristianos es difícil encontrar datos, si exceptuamos a Isidoro, que atestigüen con nitidez las actividades o manifestaciones lúdico-deportivas que se practicaban en esa época. Las sucesivas invasiones asumen todo el protagonismo y crean una gran inestabilidad e incertidumbre en las regiones conquistadas. Seguramente los primeros testimonios surgen a través de los cantares de gesta y del Mester de Clerecía y describen casi siempre hechos de armas que se desarrollan en los límites entre los reinos cristianos y árabes (las marcas). Dadas las circunstancias, no es de extrañar que las actividades más importantes estuvieran siempre relacionadas con la guerra y que los caballeros artífices de la misma, pasaban todo su tiempo, cuando no guerreaban, con ejercicios y juegos bélicos como las justas y

torneos que se convirtieron con el paso de los siglos en la manifestación deportiva más importante de la Edad Media. Los torneos y justas como actividad se fueron gestando durante la alta Edad Media, pero cuando alcanzan su plenitud fue durante la Baja Edad Media. En los reinos cristianos y árabes se desarrollaron con unas características singulares. Ya desde el principio, los torneos solían ser menos violentos, por lo que su práctica no tuvo casi limitaciones. Así cuando los caballeros se exceden en el combate, suelen ser reprendidos, como hemos visto en varios ejemplos. Hasta el nombre dado a las distintas modalidades del torneo son distintas a las usadas en el resto de Europa. Nos encontramos con nombres inusuales en otros ámbitos medievales europeos y que nos indican formas distintas de realización: tablas, tablado, bofordar, alancear o cañas nos indican las formas del torneo donde el objeto principal es romper la caña o lanza en el



156. Ballesteros y espingarderos

escudo del contrario o de una tabla, sin que en ningún momento se pretenda herirlo, aunque eso no siempre se consiguiera dado el riesgo que entrañaba la propia actividad. Otra característica que sólo se da en los reinos cristianos y árabes de la Península es que, a partir del siglo XIII, las citas que encontramos relacionadas con los torneos siempre van unidas al juego de alancear los toros, siendo esta última también una actividad propia de caballeros. En las mayorías de las fiestas reales o religiosas después de tornear los caballeros, alancean un toro

a caballo. Esta singularidad única, pues sólo se da en la Península Ibérica, tanto en los reinos cristianos como en los musulmanes, se mantiene como ya veremos, no sólo durante toda la Alta Edad Media sino que se siguió practicando hasta finales del siglo XVIII.

En cuanto a la caza, hay que señalar que dada la gran riqueza de fauna de la península Ibérica, su práctica se extendió a lo largo de toda la Edad Media, siendo necesario para su control el que algunos reyes la prohibieran en determinadas épocas del año y evitar así la extinción de ciertos animales salvajes, como de hecho ocurrió. Los testimonios escritos consultados nos confirman la abundancia de caza mayor como osos, venados, jabalíes, garzas, etc., existiendo unos reglamentos donde se marca el comportamiento que deben seguir tanto los monteros como los cetreros. También es digno de destacar el hecho de que los autores medievales como Alfonso X, don Juan Manuel o Raimundo Lulio, insisten en señalar la necesidad de que a los infantes se les eduque en las artes de la caza. Si unimos a estas actividades la caza en sus dos modalidades de montería y cetrería, nos encontramos con las manifestaciones deportivas más importantes de la España Medieval, limitada su práctica como ya se ha señalado a la clase social de la nobleza, aunque en el caso de la caza hubo una cierta permisividad con el clero, estando prohibida su práctica al resto de la población bajo castigo según hemos visto en las Partidas. El juego de toros medieval se populariza también como una actividad limitada a los nobles, siendo el resto de los participantes, al

igual que pasaba con la caza o las justas, ayudantes que en el caso de los toros se encargaban de rematarlo, una vez que eran lidiados por los caballeros.

De los juegos de pelota, pocos testimonios encontramos en el análisis del juego deportivo medieval. Curiosamente uno de ellos, el de Isidoro, aparece en los albores de la alta Edad Media; posteriormente tenemos que irnos al siglo XIII, donde en una de las obras más importantes del Mester de Clerecía, hallamos de nuevo con cierta claridad el juego de pelota. El Libro de Apolonio, en su parte tercera, nos describe un juego de pelota desarrollado por un grupo de jóvenes. En el estudio que podemos llevar a cabo a través de los datos que nos transmite el poema, entresacamos dos aspectos importantes que nos pueden dar una idea de como era el juego narrado: por un lado para el desarrollo del juego, los participantes tenían que salir fuera de la ciudad, lo que indica que necesitaban un espacio grande para su práctica. Según hemos visto al estudiar el



157. Pescador

juego de pelota en otros países, era costumbre para la práctica de ciertos deportes, que en las puertas de las ciudades se habilitaran espacios grandes, libres de obstáculos. El Libro de Apolonio corrobora que este hecho también se daba en España. Otro aspecto que nos transmite el libro es que los practicantes del juego de pelota eran jóvenes nobles y no villanos; así se atestigua cuando nos dice "*era para el deporte ágil, era liviano. Cualquiera entendería que no era villano*". De esta afirmación se puede deducir que el juego de pelota era considerado también un juego de nobles, ya que se distinguía a éstos de los que no eran por su forma de ejecutarlo. En cuanto al desarrollo del juego, poco podemos señalar, excepto que se usaba un palo para golpear a la pelota y que ésta se podía coger con la mano. Actualmente lo más parecido a estas formas descritas son los juegos con bastón, como el béisbol, el golf o el hockey. En las Partidas encontramos una ilustración donde aparecen jugando unos jóvenes a la pelota, llevando uno de ellos un palo con la intención de golpear. El diccionario de Covarrubias nos da una información

valiosa sobre la pelota (año 1611): "*Instrumento conocido con que se juega. Hay 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. Ésta era la pelota cortesana que se jugaba con la palma a mano abierta. Era a propósito para los mozos, por la presteza y ligereza que quiere. Otra era de viento, que llamaron follis, ésta se jugaba en lugares espaciosos, así en calle como en corredores largos. La tercera se llamó pagánica, porque la usaban los villanos en sus aldeas. A la cuarta dijeron harpaso o harpasto. Ésta se jugaba casi como ahora la chueca, porque se ponían tantos a tantos, dividiendo el campo, y hacían sus pinas, y el que por entre las dos del contrario pasaba el harpaso ganaba, y el que la arrebatava iba corriendo con ella; el contrario acudía a detenerle hasta venir a la lucha. Destas diferencias de pelotas hace mención Marcial en sus epigramas, lib 7, epig. 71.*" El mismo diccionario

nos da también una definición del término "pella", utilizado también por varios autores medievales, dándole el sentido de jugar a la pelota con todo lo que ello significaba de correr y moverse con mucha agilidad. *"Pella, la que se hace en forma redonda, apretándola con las manos de una parte y de otra, ora sea de nieve ora de manteca o de otra cosa, como yeso, etc."*¹⁰⁴ Del deporte practicado por el pueblo llano, poca información nos transmiten los autores estudiados, pero tampoco fuera de ellos hemos encontrado información precisa que nos permita estudiar el tipo de actividad deportiva practicada en los pueblos y en la vida rural. Es de suponer que se practicaba algún juego de pelota, tal como nos indica Covarrubias y que en las fiestas religiosas, la población participara como espectadora en los juegos de los nobles y caballeros y se ejercitaran también en los juegos de lanzar, correr, saltar o danzar.

4.5.1. SECULARIZACIÓN. La mayoría de las actividades deportivas medievales tienen una estrecha relación con todo lo religioso y se celebran casi siempre con motivo de fiestas o conmemoraciones organizadas por ellos. La Iglesia Católica controla todas las actividades y de alguna manera tiene que dar su visto bueno antes de que cualquier actividad pueda desarrollarse. Encontramos un claro ejemplo de lo que decimos en el acto de armar caballero o en la caza donde antes de partir, todos los participantes reciben la bendición de la Iglesia: *"Los monteros parten de la plaza de Pamplona, a las cuatro, después de la bendición del obispo y la oración de san Isidro"*. O bien en lo relacionado con los baños, vemos como éstos van desapareciendo debido a las prohibiciones emanadas por parte de la propia Iglesia o de alguna orden religiosa.

El deporte medieval, exclusivo de la clase noble y de los caballeros, tiene como objetivo prioritario la preparación para la guerra y ésta, durante toda la Edad Media, se desarrolla básicamente como una cruzada religiosa contra los infieles. Es un deporte eminentemente utilitario, donde los caballeros a través del entrenamiento que reciben en los torneos y justas, están constantemente preparados para defender el mundo que representan. En España, los caballeros cristianos luchan en nombre de Cristo y el apóstol Santiago, y los caballeros árabes en favor de Alá. El caballero, para su consagración como tal, deberá pasar por todo un ritual que se inicia en la infancia y culmina a los veinte años con una ceremonia donde se le entregan las armas. Conforme pasan los siglos, el ideal caballeresco se ritualiza aún más y el aspirante se prepara con ayunos, oraciones y penitencia. El señor del cual es vasallo le arma caballero en el "nombre de Dios, de san Miguel, de san Jorge y de Santiago". Huizinga incide en el hecho de que todo el entorno del caballero medieval está rodeado de misterio y de ceremonias esotéricas.

En cuanto al pueblo llano, a pesar del fuerte control por parte de la Iglesia en las costumbres populares, se sabe que con motivo de las fiestas religiosas, la gente se dedicaba a las danzas populares y a los juegos de lanzar y correr. Covarrubias nos cuenta que la Iglesia Católica durante sus fiestas dejaba a los fieles disfrutar recreándose: *"[...] Y si en estos días, después que se hubiese cumplido con lo que nos manda la santa madre Iglesia, sobrare algún rato de recreación, sea honesta y ejemplar"*. Si tuviéramos que señalar los juegos menos ritualizados de la Edad Media, habría que decantarse por los juegos de pelota, los toros y la danza. En el caso de los toros, al igual que en épocas posteriores, ha sido una manifestación lúdica denostada y

criticada por la Iglesia, pero a pesar de todas las prohibiciones se mantuvo con vigor, no sólo durante toda la Edad Media sino que su popularidad fue aumentando, como veremos en siglos posteriores, adoptando nuevas formas y nuevos actores para su evolución.

4.5.2. BUROCRACIA. Los torneos medievales mantienen unas reglas estrictas donde está organizado desde los que pueden acceder a la orden de caballería hasta las formas de tornear y justar. Tenemos testimonios de este hecho en las Partidas de Alfonso X o en el Libro de la Caballería de Raimundo Lulio. La formación del caballero es un proceso largo que comienza a partir de los siete años, como doncel o paje; después asciende a la categoría de escudero y se convierte en una especie de ayudante del caballero, al tiempo que se ejercita en el arte de la guerra; posteriormente se le arma caballero.

En cuanto a la caza, podemos observar su grado de burocratización en los textos de Sancho VI de Navarra sobre las reglas de la montería, donde describe con detalle todos los pormenores y reglas que tiene que seguir un buen montero desde los fines de la montería hasta el tipo de vestimenta o las personas que participan en la caza y su función en la misma. En La Real Montería del Rey Juan II se observa como en su origen esta asociación la forman doscientos monteros, divididos en escuderos, ballesteros, monteros de jineta y mozos de perro.

De todos los juegos deportivos analizados, quizá los menos burocratizados sean, como en el caso de la secularización, los juegos de pelota, los toros y las danzas populares. En general no se observa ningún grado de organización en la práctica de estas actividades, si exceptuamos que normalmente se practicaban con motivo de fiestas o conmemoraciones religiosas. El juego medieval de los toros no tenía, ni mucho menos, la reglamentación actual que procede del siglo XVIII, ni tampoco una técnica depurada. Tal como nos describen las fiestas de los toros, podríamos decir desde la perspectiva moderna, que el correr los toros o alancearlos se convertía en una verdadera carnicería, donde además del toro, hombres, caballos y perros morían con bastante frecuencia.

4.5.3. IDENTIDAD SOCIAL. El deporte en la Edad Media identifica perfectamente el grupo social al que se pertenece: sólo a la clase noble se le permite la práctica de actividades deportivas como la caza, la equitación, torneos y toros. Sin embargo, existen ciertas excepciones como es el caso de la caza o los juegos de pelota que fueron tan populares entre los clérigos, que hubo momentos en que las autoridades eclesiásticas tuvieron que prohibirlas debido a sus excesos. Refiriéndonos al pueblo llano, los juegos que lo identifican están relacionados con sus actividades diarias, casi siempre rurales. Los juegos de correr y lanzar y las danzas populares sólo se permiten con ocasión de las fiestas religiosas y por supuesto siempre muy limitadas y controladas por la Iglesia para evitar cualquier tipo de exceso. Los caballeros forman asociaciones donde sólo pueden entrar a través de un ritual riguroso y selectivo. La "*Orden de caballeros de Banda*", creada por Alfonso XI, o la de Sancho García Fernández, conocida con el nombre de "*Monteros de Espinosa*" o la Real Montería de Juan II de Castilla. A través del mundo caballeresco, la sociedad medieval mantiene una unidad que identifica a todo el ámbito

europeo, existiendo de hecho en todo ese entorno una estructura similar, siempre relacionada con el mundo lúdico-guerrero de la caballería feudal. La proliferación de órdenes, hermandades y asociaciones más o menos poderosas, hace que exista al menos entre la clase noble un entramado organizado que además de ostentar el poder social tiene entre sus objetivos el desarrollo lúdico-deportivo, característico de todo el medievo.

4.5.4. ALEJAMIENTO SOCIAL. Como ya se ha señalado a la hora de definir la identidad social, también se puede comprobar el grado de alejamiento social entre estas estructuras medievales, gracias a la relación que tuvieron y que abarcó no sólo el ámbito territorial de los reinos cristianos, sino que se extendió también por todo el entorno del mundo árabe. Este hecho fue mucho más acentuado en la Península Ibérica dada la relación y el flujo de información permanente que se mantuvo durante todo el tiempo con El-Andalus. Aunque el tipo de actividad no está reglada en el tiempo, sí se produjeron constantes actividades entre los caballeros de los reinos medievales peninsulares; unas veces el motivo era medirse en un torneo y otras aprovechando alguna conmemoración o fiesta se alanceaban toros o se organizaba una cacería. En todas estas manifestaciones, el pueblo llano participaba generalmente como espectador o simplemente como especialista en determinados servicios (como ejemplo podemos citar a los juglares, a los matadores o a todas las personas que ayudaban en una montería: acemileros, sirvientes, perreros e infanzones). En cuanto a los juegos de pelota, se limitó su práctica a nivel local, aunque en contadas ocasiones se celebraba el juego con participación a niveles superiores. El alancear los toros a partir del siglo XIII se convirtió en una actividad tan popular que no había fiesta importante que no la organizara dentro de sus festejos.

4.5.5. ESPECIALIZACIÓN. Este indicador está claramente definido en dos de las actividades más características de la Edad Media: los torneos y la caza. El caballero medieval, recibía una formación muy estricta que abarcaba: cabalgar, nadar, tirar al arco, pelear, cazar, bofordar, hacer esgrima, etc. y todo ello a lo largo de una serie de años que iban desde la edad infantil hasta la juventud, edad en que era armado caballero. El desarrollo del torneo exigía también determinados especialistas como jueces, fieles, farautes, tañedores y menestriales. En la caza nos encontramos desde los monteros al capitán del rey, acemileros, perreros, sirvientes e infanzones. El rey Juan II de Castilla en la Real Montería, nos cuenta que ésta tiene 200 monteros, divididos en escuderos, ballesteros, monteros de jineta y mozos de perros. La cetrería, modalidad de caza que alcanza en esta época su máximo esplendor y perfeccionamiento, manteniendo también un alto grado de especialización. Por ejemplo, hemos visto como en la época de Pedro II de Aragón ya se conocía la especialización de las aves y don Juan Manuel, en su libro sobre la caza, establece la jerarquía entre ellas. El arte de amaestrar, enseñar y curar halcones y demás aves apropiadas para esta modalidad de caza es función del halconero. También el alancear toros exigía un cierto aprendizaje tanto por parte de los caballeros como de los matadores. En cuanto a la danza se puede constatar cómo a pesar de las limitaciones impuestas por la Iglesia, se fueron diversificando y recuperando ritmos de danzas ancestrales que nunca llegaron a desaparecer del todo. En cuanto a los juegos de pelota, poco podemos decir en cuanto a su especialización. Se conocieron dos

o tres formas lúdicas de juego con reglas poco complejas y que se basaban en lanzamientos y recepciones con las manos o golpeando con un palo.

4.5.6. EQUIPO. En general, todas las manifestaciones deportivas de la Edad Media mantuvieron un equipo bastante sofisticado que fue evolucionando, perfeccionándose a lo largo del tiempo. Especialmente singular fue el equipo utilizado por los participantes de los torneos y justas. Antes que ninguna otra cosa, hay que citar como elemento incuestionable que marca todas las actividades deportivas, al uso del caballo. Este animal está tan ligado a lo que decimos que hasta su nombre es recogido para definir a los personajes protagonistas: los caballeros y por extensión la caballería. Tanto en los torneos y justas como en la caza o los toros, la utilización del caballo es requisito indispensable para poder participar. El caballo se convierte en esos siglos como uno de los bienes más preciados e identifica al que lo posee como perteneciente a una determinada clase social. España ha tenido desde siempre una gran abundancia de caballos y ya desde la época de los romanos las yeguas de Hispania eran famosas y se exportaban al resto del Imperio romano. Como hemos visto, se conservan testimonio y detalles de la época a través de al-Hakan II, de los arreos de las cabalgaduras, utilizándose dos clases de sillas, la andaluza y la africana, siendo esta última la que se implantó con el tiempo. También a través de los musulmanes se introdujo la monta a la jineta, generalizándose su uso por toda la Península y, Enrique IV, rey de Castilla la utilizó al igual que su guardia personal.

En cuanto al equipo personal en la España musulmana, se utilizaban vestidos protectores con tiras de cuero o fieltro, reforzados con placas metálicas. Para la cabeza, llevaban un capuchón o un capacete de hierro. Se utilizaban también brafoneras y espinilleras. El escudo conocido como rodela o adarga era circular, pesado y de madera reforzada con placas salientes de hierro. Los jinetes llevaban escudo y lanza para los torneos, arma que se despuntaba en los torneos para evitar los accidentes graves. En los reinos cristianos, el equipo usado por los caballeros se componía de yelmo, gambax, loriga, grijotes, carrilleras, zapatos de hierro espada y lanza. En cuanto a la caza, el equipo usado varía según fuese una montería o la caza con halcón o cetrería. En la primera los monteros llevan perros amaestrados para tal fin; acemileros, utilizando como armas el palo de hierro, lanza, zayeta o ballesta, cuchillo de caza y clava. En cuanto a la segunda, la base del equipo está en el ave de presa amaestrada y entrenada para cazar. El caballo junto con la lanza forman el equipo básico para correr los toros. Innumerables testimonios nos cuentan la cantidad de caballos y hombres muertos durante las corridas de toros a lo largo de la Edad media. Para el juego de pelota no consta que existiera un equipo especial para su práctica. Sólo la pelota se puede definir como parte fundamental dentro de la equipación de esta forma lúdica. Lo mismo se puede decir de la danza, aunque en este caso se podrían señalar los instrumentos más populares.

4.5.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO. Durante todo el medievo, las manifestaciones lúdico-deportivas se desarrollan fundamentalmente en espacios abiertos fuera de las ciudades y no se conocen en este tiempo instalaciones convencionales del tipo que hubo en Grecia o posteriormente en Roma. El juego deportivo está prácticamente integrado en el medio natural y así el pueblo llano aprovechaba las romerías para desarrollar sus

juegos y los caballeros mantenían sus torneos y justas, así como los juegos de pelota en las afueras de las ciudades, ya que necesitaban siempre para su desarrollo grandes espacios (como ejemplo aún vigente de este hecho lo encontramos aún en Sevilla, donde permanecen los nombres de la calle de Torneo y la plaza de Armas). Este gran espacio natural, situado casi siempre entre las antiguas murallas medievales y el río, era donde se celebraban los torneos medievales y la plaza de Armas se convertía, a manera de plaza natural, en punto de encuentro de los caballeros que se preparaban para el torneo o la justa. Existen excepciones a lo que decimos como, por ejemplo, el campo de polo de Bizancio que se encontraba dentro de la ciudad, o la esgrima, que frecuentemente se practicaba en salas adaptadas para tal fin. En cuanto a la caza, dada su propia idiosincracia, se tuvo que desarrollar en plena naturaleza. En este sentido y en cuanto al significado ecológico de esta actividad, se debe decir que la sociedad medieval actuó como depredadora del medio natural, aunque en determinados momentos algunos monarcas mantuvieran ciertas prohibiciones o limitaciones a la caza, ya que se estaba detectando el grave problema de la extinción de varias especies de animales (osos, venados, corzos, etc.).

4.5.8. CUANTIFICACIÓN. Se conocen con bastante precisión, gracias a las actas de algunas ciudades, los resultados de los torneos celebrados. Así consta en los libros de varias ciudades alemanas, donde se enumeran los torneos celebrados desde el año 938 hasta el 1487, indicando no sólo la proclama sino también la descripción de los diferentes encuentros con sus resultados. En España no se conocen datos tan precisos, aunque a veces nos llegan de forma cuantificada los resultados de una corrida en cuanto al número de muertos o de toros corridos. A nivel general se puede decir que no hubo mucho interés en recoger de forma estadística los distintos resultados de las actividades deportivas, exceptuando algunos casos como los torneos en Alemania o el de los toros en nuestro país, donde se cuantificaba el juego por el números de hombres y animales muertos en la corrida.

- ¹ Merlino, M. (1978). La historia informal. El medievo cristiano. Edit. Altalena, Madrid, p. 149
- ² Santo Tomás (1955). Summa Teológica, X. Edit. B.A.C. p. 421.
- ³ Alfonso X el Sabio (1992). Las siete Partidas. Antología. Selección, prólogo y notas de Francisco López Estrada y María Teresa López García-Berdoy. Edit. Castalia, Odres Nuevos, pp. 9-13.
- ⁴ Ibid. pp. 13-14.
- ⁵ Ibid. pp. 119-125.
- ⁶ Ibid. p. 61. El dominio del caballo en toda la Edad Media es esencial, donde los caballeros montados constituían la élite militar. Alfonso XI nos cuenta en su Crónica: *“Pues que el rey avia puesto tregua con los Moros, resceló que los caballeros et la otra gente del su regno non catarian por tener caballos y rocines; et los que fasta allí criaban los caballos, que los non criarian; ó si alguno criasen, que los levarian fuera del regno, porque los del regno non los comprarian, pues avian treguas. Et por esto el Rey seyendo en Truxiello fizo ordenamiento que todos los omes del su señorío que quisiesen andar en bestias, que andodiesen en caballos, ó en rocines; et cualquier que andodiese en mulo ó en mula que la perdiese, et que pechase al Rey una quantía de dinero en pena”*. El conocimiento del caballo no era solamente importante por lo que hemos dicho sino que además , solía ser motivo de orgullo para los nobles. Tal es el caso de don Pero Niño: *“conosçia cavallos, buscáualos e tenfalos; facía mucho por ellos. Non ovo en Castilla ninguno en su tiempo que tantos buenos cauallos oviese como él. Caualgáualos e facíalos a su voluntad, los que heran para guerra e los que heran para corte e para justa”*. Gutierre Díez de Games. *“El Victorial. Crónica de don Pero Niño, conde de Buelna, ed. Y est. de Juan de Mata Carriazo, Madrid, 1940, cap. 31, p. 87.*
- ⁷ Ibid. p. 151
- ⁸ Merlino, M. (1978). Op. cit. p. 149.
- ⁹ Evans, J. (1988). Op. cit. p. 219. El Libro del Infante, de Juan Manuel sobrino de Alfonso X el Sabio de Castilla e importante figura de la política del reino durante la primera mitad del siglo XIV. La ventaja de su obra sobre los demás, es que él mismo era un príncipe, no un sacerdote ni un cortesano. Su programa para una jornada del rey es el siguiente: por la mañana, asistencia a misa y el oficio divino, seguidos de entrenamiento militar. Se toma la comida en compañía de todo el séquito del rey, y se canta y se leen poemas épicos que describen las hazañas de los héroes nacionales. Después de la siesta, atender todos los asuntos de estado y después de la cena, vienen las distracciones más ligeras.
- ¹⁰ Merlino, M. (1978). P. 121.
- ¹¹ Cantar del Mio Cid. (1982). Rdit. Orbis S.A. p. 72
- ¹² Ibid. p. 134.
- ¹³ Merlino, M. (1978). Op. cit. pp. 65-66. Uno de los síntomas del carácter nómada y guerrero de la nobleza en los primeros tiempos medievales es que entre los siglos VIII y X, los señores y caballeros paran sus caballos dentro de los palacios, incluso en las estancias donde habitan , duermen con sus mujeres en presencia de la cabalgadura, ya que en cualquier momento pueden ser llamados a la batalla.
- ¹⁴ Alfonso X el sabio (1992). Op. cit. pp. 198-199.
- ¹⁵ Vera Tornell, R (1966). Historia de la Civilización. Edit. Ramón Sopena S.A. Barcelona, p. 617.
- ¹⁶ Alfonso X el Sabio (1992). Op. cit. p. 195.
- ¹⁷ Ibid. p. 197.
- ¹⁸ Merlino, M. (1978). P. 133.
- ¹⁹ Llull, R. (1985). Libro del Orden de Caballería. Edit. Espasa Calpe S.A. Madrid. Edición facsímil, impreso por Celestí Verdaguer en Barcelona en 1879. Figura impresionante, debido a su biografía. El libro de la Orden de Caballería es un breve tratado destinado a la formación del caballero cristiano medieval. La divide en siete partes: la 1ª parte trata del examen que conviene ser sometido el escudero que quiere entrar en el orden de Caballería. La 2ª parte trata del oficio de Caballería. La 3ª parte trata del examen a que conviene sea sometido el escudero que desea entrar en el orden de Caballería. La 4ª parte trata de la manera como debe ser hecho el caballero. La 5ª parte trata de lo que significan las armas del caballero. La 6ª parte es de las costumbres que pertenecen al caballero. La 7ª parte es del honor que conviene se haga al caballero.
- ²⁰ Alfonso X el Sabio (1992). Op. cit. pp. 212-213.
- ²¹ suñén, L. (1989). Jorge Manrique, estudio y poesías completas. Edit. Biblioteca edaf, p. 253.

*[...] Por su gran habilidad,
por méritos y ancianía
bien gastada,
alcanzó la dignidad
de la Gran Caballería
de la Espada*

La Orden de la Banda fundada por Alfonso XI, tuvo bastante trascendencia posterior, dado que toda la nobleza la tuvo presente, al intentar emular a cualquier príncipe extranjero. O simplemente por seguir la moda, pues desde mediados del siglo XIV “cada príncipe había de tener su Orden; incluso las altas casas de la nobleza no se quedaban a la zaga en esto”. Véase, “Fiestas, Juegos y espectáculos de la España Medieval. Actas del VII Curso de Cultura Medieval, celebrado en Aguilar de Campoo (Palencia) del 18 al 21 de septiembre de 1995. Edic. Polifemo, Madrid, 1999. Para más información, ver entre otras las obras de Andrés Mendo: “De las Ordenes Militares”, Madrid, 1682. Javier Fuentes y Ponte: “Memoria o estudio sobre la influencia de la devoción de la Santísima Virgen en las Órdenes Militares españolas, Lérida, 1895.

²² Claire, L. (1983). La Quintanne, la course de baque et le jeu de tetes. CNRS, París, pp. 49-50. En la crónica de don Alfonso el Onceno, ed. B.A.E., tomo LXVI, Madrid, 1953, cap. CXLI, p. 266, recoge el sentir de la época con respecto a la misión de los caballeros: “Este rey Don Alfonso de Castiella et de León, aunque en algun tiempo estudiese sin guerra, siempre cataba en como se trabajase en oficio de caballería haciendo torneos, et poniendo tablas redondas, et justando, et quando de esto non facian algo, corria monte. Et otrosí, porque los caballeros non perdiesen de usar las armas, et todavia estudiesen apercebidos para la guerra”.

²³ Lull, R. (1985). Op. cit. pp.19. En la parte 2ª de la obra nos habla el autor del oficio de caballero, señalando las funciones que tenían, durante esa época: “Es oficio del caballero mantener y defender la santa fé católica. Mantener y defender a su señor terrenal. Mantener la justicia. Cabalgar y moderarse; correr lanzas; concurrir con armas a torneos y justas; hacer tablas redondas; esgrimir; cazar ciervos, osos, leones. Del mismo modo pertenecen al oficio del caballero, en cuanto al alma, justicia, caridad, lealtad, verdad, humildad, fortaleza, esperanza experiencia y otras virtudes semejantes a éstas. Es oficio del caballero tener castillo y caballo para guardar caminos y defender a los labradores. Es oficio de los caballeros tener villas y ciudades. También en Los hechos del Condestable Don Miguel Lucas de Iranzo, se señala lo siguiente: “Por quel uso de las cosas face a los ombres maestros, a cada uno en su arte, y por quel deseo del dicho señor Condestable era onrrar y enobleçer aquella çibdad, e por tal que los dichos caualleros e vallesteros más diestros e desenbultos estouiesen, así en el fecho de cauallería como en el uso de las vallestas, para cada e quando fuese menester, ordenó que todos los caualleros de la dicha çibdad cada domingo e día de fiesta jugasen las cañas, a fin que se desenboluisen e supiesen bien pelear”

²⁴ Suñén, L. (1989). Op. cit. pp. 245-246. P. Escavias: “Hechos del Condestable dom Miguel Lucas de Iranzo” (Crónica del siglo XV), ed. Y est. de Juan de Mata Carriazo, Madrid 1940, cap. XI, p. 16.

*¿Que se hizo el rey don Juan?
los infantes de Aragón
¿Que se hicieron?
¿Que fue de tanto galán?
Que fue de tanta invención
como trujeron?
Las justas y los torneos,
paramentos y bordaduras
y cimeras
¿Fueron sino devaneos?
¿que fueron sino verduras
de las eras?*

*¿Que se hicieron las damas,
sus tocados, sus vestidos,
Sus olores?
¿que se hicieron las llamas
de los fuegos encendidos
De amadores?
¿que se hizo aquel trovar,
las músicas acordadas
que tañan?
¿Que se hizo aquel danzar
y aquellas ropas chapadas
Que traían?*

En la “Crónica de Don Alvaro de Luna, condestable de Castilla, Maestre de Santiago”, se puede constatar el peligro y la violencia que iba aparejada a los torneos y a las justas: “[...] Los caballeros eran buenos, e muy deseosos de fazer bien, e viniéronse allí el uno al otro, e don Álvaro encontró a Gonçalo de Quadros por encima la vuelta del escudo, de tan grand encuentro que puso por

sobre las ancas del caballo, e si la lança no se rompiera sacáralo de la silla, segúnd el encuentro fue grande, e en buen lugar. E Gonçalo de Quadros encontró a don Álvaro por la vista del yelmo, y el roquete de la lança abrió la vista, en encontróle en la frente, e con las puntas del roquete quebrantó todo el casco de aquella parte de la cabeça; pero don Álvaro non cayó del caballo. E començó salir tanta sangre de la ferida por la vista del yelmo, que todos los paramentos e sobrevistas, e las trançaderas que su amiga le avía enviado, fueron llenas de sangre. [...] E en grand peligro estovo don Álvaro de Luna de aquella ferida, ca todos pensaron que muriera, ca le sacaron bien veinte e quatro huesos de la cabeça, e veníanle grandes accidentes y muy a menudo”. G. Chacón, ed. *Y est. de Juan de Mata Carriazo, Madrid, 1940, cap. CLXIV, p. 155. Recogida la información de “Fiestas, Juegos y espectáculos en la España Medieval. 1995, Op. Cit., p. 170.*

²⁵ Jovellanos

²⁶ Alvar, M. (1983). *Epica Medieval*. Edt. Orbis S.A. p. 35

²⁷ *Ibid.* p. 60.

²⁸ *Ibid.* p. 161.

²⁹ *Ibid.* p. 61.

³⁰ *Ibid.* p. 66.

³¹ *Ibid.* p. 67.

³² Alfonso X el Sabio (1965)). *Op. cit.* p. 371.

³³ *Ibid.* 373

³⁴ *Cantar del Mío Cid* (1982). Edit. Orbis S.A.-Origen S.A. p. 125-126.

³⁴ Merlino, M. (1978). *Op. cit.* p. 161. *Crónicas de los Reyes de Castilla desde Alfonso X hasta los Reyes Católicos en Biblioteca de autores españoles (BAE)*, ed. Rosell, Madrid, 1953, t. 66.

³⁵ *Ibid.* p. 164.

³⁶ Anónimo (1993). *Poema de Fernán González*. Edit. Edit. Castalia, Odres Nuevos Texto íntegro en versión del Dr. D. Emilio Alarcos Llorach. Madrid, p. 121.

³⁷ Merlino, M (1978). *Op. cit.* pp. 160-161.

³⁸ *Ibid.* p. 161.

³⁹ *Ibid.* p. 164-165

⁴⁰ *Ibid.* p. 166. J. Sánchez Adell: *Castellón de la Plana en la Baja Edad Media*, Castellón, 1981, pp. 175-176. Citado por José Hinojosa Montalvo en “*Fiestas, Juegos y Espectáculos en la España Medieval*”. Dabié, A.M., en “Viajes por España de Jorge de Eingein, del Barón León de Romisthal de Blatna, de Francisco Guicardini y de Andrés Navajero, Madrid, 1877.

⁴¹ Arcipreste de Hita (1983). *Libro de Buen Amor*. Edit. Orbis S.A. Edición modernizada de Nicasio Salvador Miguel. P. 155

⁴² Manrique, J. (1989). *Op. cit.* pp. 220 221.

⁴³ Merlino, M. (1978). *Op. cit.* p. 167. sustraído de la “Colección de Crónicas españolas”, ed. Crítica de Juan de Mata Carriazo, 8 vols., 1940-46. *Crónica de los Reyes Católicos*, por su secretario F. Del Pulgar.

⁴⁴ Arié, R.(1984). *Op. cit.* p. 304. Los baños públicos eran por lo general de propiedad real, aunque algunos pertenecían a las ciudades o a particulares. A pesar de todo la pervivencia de la influencia musulmana queda atestiguada en la construcción de los baños de Barcelona, a mediados del siglo XII, en época de Ramón Berenguer IV y de Gerona, a finales del siglo XII, construidos en el interior del convento de Santa María. Musulmanes granadinos construyeron los baños reales del palacio de Tordesillas, hechos edificar por el rey de Castilla Alfonso XI, después de la batalla del río Salado. (1340).

⁴⁵ Gonzalo de Berceo (1965). *Milagros de Nuestra Señora*. Texto íntegro en versión de Daniel Devoto. Edit. Castalia, Odres Nuevos. Madrid, pp. 41

⁴⁶ *Ibid.* p. 86

⁴⁷ *Ibid.* p. 106

⁴⁸ Don Juan Manuel (1988). *El Conde Lucanor o Libro de los enxiemplos del Conde Lucanor et de Patronio*. Edición, introducción y notas de José M. Bleuca. Clásicos Castalia, Madrid, pp. 226-227. También podemos encontrarlo en la edición de clásicos Troquel (1964), con el título “Infante Juan Manuel” “*El Conde Lucanor*”, p. 171.

⁴⁹ Arié, R. (1984). *Op. cit.* p. 304. En tiempos de Felipe II, en una pragmática del 17 de noviembre de 1566, elaborada por una Junta reunida en Madrid, se prohíbe a los moriscos el uso de baños públicos.

⁵⁰ Merlino, M. (1978). *Op. cit.* p. 150

⁵¹ Alfonso X el Sabio (1992). *Op. cit.* p. 150.

-
- ⁵² Arcipreste de Hita (1983). Op. cit. pp. 32-83-155 y 208
- ⁵³ Merlino, M. (1978). Op. cit. p. 151-152. Desde que los niños comienzan a caminar, nos cuenta Don Juan Manuel, deben ser montados a caballo con hombres detrás que los sostengan. Al salir de caza debe llevar en la mano derecha una lanza, u otra vara, y en la izquierda un azor o halcón. Este ejercicio le acostumbrará los brazos: con el derecho será hábil para herir y el izquierdo será útil para llevar el escudo como medio de defensa. También nos dice que debe llevar la espada.
- ⁵⁴ Alfonso XI (1877). Libro de la Montería. Biblioteca venatoria de Gutiérrez de la Vega. Madrid. Edic, facsímil, tomo I, p. 10.
- ⁵⁵ A partir del siglo XIV, sostiene la tradición que el rey Pedro I el Cruel venía a a una zona llamada el Castillejo a cazar osos con el príncipe de Gales, el príncipe Negro. En dicha zona el rey disponía de un pabellón de caza que le servía de hospedaje y seguramente tal edificación no era otra que el castillo de los Fihries. Posteriormente en 1418, fray Lope de Olmedo funda un monasterio Jerónimo, filial de San Isidoro de Campo en Santiponce, y en 1476 pasa a la orden de Cartujos. Hoy día el edificio se está restaurando y convirtiendo en un centro cultural a través de la sociedad Monasterio Cartuja S.A (está situado en el término de Cazalla de la Sierra).
- ⁵⁶ Merlino, M. (1978). Op. cit. pp. 153-154.
- ⁵⁷ Alfonso XI (1877). Op. cit. volumen I, p. 5. Alfonso XI, nos describe los rasgos del cazador: *no dolerse de andar en guerra, llevar buenas armas; ser acosador; no dormir mucho y a veces que la cama no sea muy confortable; controlarse en el comer, en beber, madrugar y aún trasnochar; a veces pasar frío y otras calenturas; encubrir el miedo y tener porfía para acabar lo comenzado.*
- ⁵⁸ Poema de Fernán González (1965). Op. cit. pp. 49-50
- ⁵⁹ Merlino (1978). Op. p. 154.
- ⁶⁰ Ibid. p. 54-55
- ⁶¹ Alfonso X el Sabio (1992). Op. cit. p. 110.
- ⁶² López de Ayala, Pero (1980). Libro de la caza de las aves. Edit. Castalia, Odres Nuevos. Texto original en versión del Dr. D. José Fradejas Lebrero, pp. 29 y 30.
- ⁶³ Alvar, M. (1983). Op. cit. p. 81.
- ⁶⁴ Ibid. p. 116.
- ⁶⁵ Poema de Fernán González (1965). Op. cit. p. 104
- ⁶⁶ Alvar, M. (1983). Op. cit. p. 54
- ⁶⁷ Enciclopedia. Larousse, vol. 5 pág. 2181.
- ⁶⁸ Merlino, M. (1978). Op. cit. pp. 155-156.
- ⁶⁹ Arcipreste de Hita (1983). Op. cit. p. 51
- ⁷⁰ López de Ayala. Pero (1980). Op. cit. pp. 33-34.
- ⁷¹ Ibid. p. 37.
- ⁷² Ibid. p. 60-61.
- ⁷³ Ibid. p. 31.
- ⁷⁴ Isidoro de Sevilla (1993). Op. cit. p. 429.
- ⁷⁵ Libro de Apolonio (1969). Edit. Castalia, Odres Nuevos, en versión del Dr. D. Pablo Cabañas, pp. 62-63.
- ⁷⁶ Don Juan Manuel (1988) Op. cit. p. 127.
- ⁷⁷ Gonzalo de Berceo (1983). Vida de Santo Domingo de Silos. Edic. Orbis S.A. Barcelona, p. 133
- ⁷⁸ Alfonso X (1983). Antología. Prólogo y selección de Alejandro Bermúdez Vivas. Barcelona, p. 309.
- ⁷⁹ Merlino, M. (1978). Op. cit. p. 166-167.
- ⁸⁰ AAVV (1999). Fiestas, Juegos y espectáculos en la España Medieval. Op. Cit. Pp. 67-69
- ⁸¹ Ibid. P. 70
- ⁸² Ibid. p. 176. En los rituales antiguos, el toro es un emblema de la potencia y de la regeneración de la vida. Por una carta de Pedro Mártir de Anglería a Luis Hurtado de Mendoza, del 20 de abril de 1513, sabemos que el rey Fernando el Católico, creía en estas cosas. El rey tiene fiebre tercianas, vómitos, delirio,. Aunque se dice que la enfermedad es de origen desconocido, corre el rumor de que la contrajo por comer un manjar hecho con testículos de toro, preparado por un cocinero francés en Carrioncillo. Este remedio fue aceptado por el rey, en su deseo de tener hijos varones con su segunda mujer.
- ⁸³ Ibid. p. 176.
- ⁸⁴ Lopez Izquierdo, F. (1996). Historia de la lidia. Edit. Agualarga, Madrid, p. 49. Él primer festejo de toros en el reino de León, cuya memoria se conserva, lo cuenta la “*General*” en las cortes que D. Alonso

el Casto celebró en la suya el año 815, “e mientras que duraron aquellas cortes lidiaban cada día toros e bofordaban de cada día e facían muy grandes alegrías”.

⁸⁵ Merlino, M. (1978). Op.cit. p. 174-175

⁸⁶ Ibid. 175.

⁸⁷ López Izquierdo, F. (1996) Cincuenta autores y sus escritos sobre el toro. Ed. Aguilar. Madrid. P. 4.

⁸⁸ Ibid. p. 31.

⁸⁹ Merlino, M. (1978). Op. cit. pp. 177-178.

⁹⁰ Ibid. p. 177

⁹¹ González Alcántud, J.A. (1993). Op. cit. p. 47.

⁹² Bonilla, L. (1964). Op. cit. pp. 103-104. El cristianismo toleró cierta danzas, aunque siempre desde un punto de vista piadoso. Pero poco a poco fueron pretexto para que se uniesen a ellas, elementos paganos y la gente encontrase una forma de evadirse de las imposiciones de la Iglesia. En esa transición las danzas cambiaron de nombre o adaptaron una significación distinta de tipo religioso, como ocurrió con el carrus navalis que antiguamente llevaba al bailarín director de las danzas dionisiacas y fue adoptado y transformado en el carnaval, así como las danzas arias del fuego, de jóvenes y doncellas, incorporadas a las danzas del día de san Juan, , coincidían con la antigua fiesta del solsticio de verano. Lo mismo ocurrió, con las danzas campesinas, ya que muchas de ellas, han llegado a nosotros incorporadas al folclore europeo.

⁹³ Isidoro de Sevilla (1993). Op. cit. p. 419.

⁹⁴ Bonilla, L. (1964). Op. cit. pp. 104-106

⁹⁵ Ibid. pp. 109-112. Dícese de un aventurero llamado Macaber, llegó a París el año 1424, alojándose en una antigua torre al lado del cementerio. Con aspecto esquelético y poderes sobrenaturales, según el vulgo, se hizo popular porque un día organizó una especie de pantomima religiosa, basada en la danza procesional de los muertos, a la cual desde entonces se le llamó, danza de Macaber o danza macabra.

⁹⁶ Ibid. pp. 115-118. Existen bastantes tratados de escritos de médicos, donde se cuenta la curación de numerosos casos de tarantismo, gracia a que el afectado había bailado durante horas y horas al compás de la música y también se sabía de algunos fallecidos por no haberse podido conseguir músicos para la danza. Se aseguraba que al son de la tarantela bailaba la propia tarántula y que hubo hasta animales domésticos picado por la araña que se pusieron a bailar al oír una tarantela.

⁹⁷ Ibid. pp. 122-124. La viejas acrobacias de la antigüedad clásica vuelven así a exhibirse en los palacios o en las plazas de los pueblos por esos juglares que son capaces de recitar bellos poemas, hacer un puente o caminar sobre las manos.

⁹⁸ Ibid. pp. 125-133. Después de la siesta salían todos, caballeros y damas, de caza, a caballo, con halcones en la mano, mientras las trompas sonoras reunían la impaciente jauría. Después se descansaba en los prados, se merendaba, cantaban canciones y regresaban al palacio, donde después de la cena y a la luz de las antorchas, danzaban hasta altas horas de la noche.

⁹⁹ Ibid. pp. 134-137. Donde más tiempo han perdurado las danzas en la noche de San Juan ha sido en los países mediterráneos. En España y sur de Francia, la noche de San Juan con sus hogueras, sus danzas, los saltos sobre las brasa y sus cánticos al aire libre, son reminiscencias de las fiestas antiguas y campesinas, que han llegado a nuestros días.

¹⁰⁰ Cid Priego, C. (1999). Fiestas, Juegos y Espectáculos en la España Medieval. Op. Cit. P. 95.

¹⁰¹ Ibid., p. 96

¹⁰² Ibid., pp. 97-98

¹⁰³ Ibid., pp. 100-101. Aunque las danzas y cantares tenían una fuerte carga erótica, esto no significaba que todas se dedicaran a vender su cuerpo. Lo hacían algunas, posiblemente por lucro, vicio o empujadas por la necesidad.

¹⁰⁴ Covarrubias, S. (1998). Tesoro de la Lengua castellana o española. Edición de Martín Riquer de la Real Academia Española. Edit. Alta Fulla. Barcelona, p. 860.

5. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA¹
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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - Administración centralizada - Organización de finanzas - Ejércitos permanentes y profesionales - Cortes Reales - Inglaterra: monarquía parlamentaria 	Siglo de crisis y de guerras <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - Método experimental - Isaac Newton 	Barroco <ul style="list-style-type: none"> - Filosofía: Bacon, Locke, Descartes - Sentido nacionalista del arte y la literatura - Cervantes, Quevedo, Lope de Vega, Calderón
--	--

SIGLO XVIII

Expansión económica y social <ul style="list-style-type: none"> - Aumento de la población - Progreso agrícola: revolución agraria inglesa - Fortalecimiento de la burguesía - Auge comercio ultramarino - Crisis del antiguo régimen feudal 	La Ilustración <ul style="list-style-type: none"> - 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) <ul style="list-style-type: none"> - Declaración de los derechos del hombre - Reformas sociales: C. Civil, educación, fiscal 	Revolución industrial (1760-1850) <ul style="list-style-type: none"> - Nuevas tecnologías: máquinas, tren, vapor - Industria textil, siderúrgica, carbón - Capitalismo liberal: A. Smith - Mercado libre y competencia, monopolios
---	---

5.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (SIGLOS XVI y XVII)

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 aristotelismo 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 cristiana². 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 padres de la Iglesia³. 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. Las principales causas que motivaron el advenimiento del Renacimiento fueron de forma resumida las siguientes⁴:

- *Las nuevas ideas y su facilidad de propagación*
- *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 poderosa⁵.*

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 Boccaccio (1313-1375) que se adelantaron a su tiempo buscando manuscritos y textos antiguos y traduciendo al latín las obras de Homero y Herodoto⁶.

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, 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, quien monopolizó las ediciones griegas durante bastante tiempo⁷. 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)⁸.



158. De Arte Gimnástica

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 acción⁹. 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 futuras¹⁰.

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 Castiglione, publicada en 1518, donde describe la corte de Urbino, galante y dedicada al placer, pasando el tiempo en fiestas, danzas, torneos, y conversaciones¹¹. 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 vida¹². 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)¹³.

En lo político, destaca Nicolás Maquiavelo (1469-1527), que en su obra el Príncipe, además de describir las cualidades que debe tener el gobernante, traza las líneas del estado moderno, propugnando un estado fuerte, independiente de la Iglesia y dirigido por el príncipe¹⁴. En el arte, el tema principal fue el hombre y a 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 superficies¹⁵. 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 continúa 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-rationales se puede llegar a la verdad¹⁶. 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, 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 Reforma¹⁷.



159. Salto con trampolín

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.

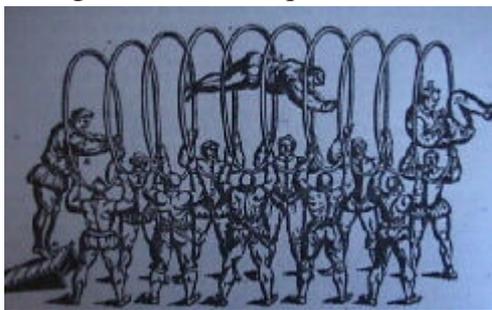
5.1.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO ITALIANO. El descubrimiento del mundo clásico actuó como un revulsivo en la sociedad italiana, naciendo un sentido de búsqueda de todo aquello que estuviese relacionado con la cultura greco-romana, incluido por supuesto la actividad deportiva que empezó a ganar de nuevo importancia, no sólo como elemento en el campo educativo, sino también en el terreno del juego recreativo. A través de ese interés creciente por todo lo antiguo empezaron a aparecer numerosas obras donde se estudia la gimnasia y los juegos antiguos, constituyendo la primera literatura deportiva de los tiempos modernos.

Con el Renacimiento, la actividad deportiva se seculariza en parte convirtiéndose en algo vanal, separado de los rituales y del sentido religioso de la vida y por otra parte, comienzan a utilizarse los ejercicios físicos y los juegos deportivos como un medio para la formación de los jóvenes. Según Diem (pág. 383) *“con el Renacimiento se libera el espíritu de los antiguos convencionalismos y los dogmatismos religiosos y se prepara el camino que conducirá a la revolución francesa y a la postulación de un derecho natural, bases en que se asienta el deporte moderno”*. Dado que el Renacimiento italiano se inicia casi un siglo antes que en el resto de Europa, podemos señalar a diversos autores que tratan el hecho deportivo a partir del siglo XV y que ya se les puede considerar por sus obras, como verdaderos humanistas. El primero de ellos es Pietro Paolo Vergerio (1349-1428), considerado como el verdadero fundador de la educación física; pensaba que el modelo a seguir debía ser el *espartano* *“la educación del príncipe de una importante plaza debe atender a las necesidades del arte de la guerra, no menos que al aprendizaje del arte de la paz”*. Incluye en su obra actividades como las carreras, saltos, natación, equitación, manejo de las armas de la época, vida al aire libre al estilo espartano y juegos de pelota, siempre que no sean perjudiciales. Esta forma de pensar evolucionó debido al descubrimiento de la pólvora hacia objetivos no militares, ya que las técnicas utilizadas hasta entonces habían quedado obsoletas. Guarino de Verona (1374-1446), discípulo de Crissoleras y profesor de Leonello D’Este, en su modelo educativo daba gran importancia a la lengua latina y griega, elaborando un programa de educación física con ejercicios de equitación, caza, juegos de pelota, natación y lanzamientos. Consideraba el ejercicio físico no sólo necesario como preparación para la guerra, sino también para la vida diaria¹⁸.

Vittorino di Feltre (1378-1444), discípulo de Guarino de Verona, creó un centro educativo con el nombre de *“Casa gocosa”* (casa alegre), institución educativa abierta a todos las clases sociales y donde implantó un nuevo estilo de vida basado en la educación religiosa y humanista. Afirmaba que sólo a través del desarrollo de los aspectos intelectual, físico y moral del individuo se podrían lograr metas educativas positivas. En su centro de estudios se practicaba la equitación, lucha libre, esgrima, tiro con arco, carreras, saltos, juegos de pelota y natación. A través del ejercicio físico los alumnos deberían combatir las actitudes de abandono y falta de sociabilidad, entrenando el carácter, los hábitos sociales y la autodisciplina. Para él, el ejercicio físico tenía como objetivo principal *“expresar la personalidad de los alumnos”*.

Mateo Palmieri (1400-1475), que en su obra *“Della vita civile”* pide una formación armónica del cuerpo y del alma, además de los ejercicios gimnásticos, recomienda la equitación, la esgrima, lanzas, alpinismo y excursionismo organizado por la comunidad escolar. Enea silvio (1405-1465), el futuro Pío II, exige dentro del programa educativo el endurecimiento físico, tiro con arco, honda, arrojar lanzas, equitación y natación. Mateo Vegi (1406-1458) recomienda la gimnasia, equitación, tiro con arco, honda, jabalina, lucha y juego de pelota. Aunque poco se sabe de la educación corporal de la nobleza italiana, en la obra *“La cultura del Renacimiento en Italia”* de Jacob Burckhardt, se describe la educación de un joven italiano de buena familia (hacia 1500); según el texto tomado de un discurso funerario, que dice así: “formación en las bellas artes y ciencias; después adiestramiento en el uso de las armas y, por último, la Educación Física en forma de lucha libre, pedestrismo, natación, equitación, caza, cetrería, esgrima, jabalina y venablo”¹⁹.

Baltasar de Castiglione (1478-1518) elaboró el ideal de la vida en sociedad en su obra *“El cortesano”*, publicada en 1528 y traducido enseguida a todos los idiomas europeos. En ella describe la corte de Urbino, donde se pasa el tiempo en fiestas, danzas, justas, torneos y conversaciones. Al señalar las características de los caballeros, Castiglione nos dice que además de ser instruidos en letras, dominar el latín y el griego



160. Salto entre diez aros. Tuccaro

y conocer la música y la pintura, el perfecto caballero debe *“gobernar bien el caballo a la brida, de maniobrar con los caballos difíciles y de correr lanzas y justas, que sea en esto uno de los mejores entre los italianos. Para los torneos, los pasos de armas, las carreras con obstáculos, que él sea de los buenos entre los mejores franceses... Para jugar a los bastones, correr toros, lanzar dardos y lanzas, que sea excelente entre los españoles. Conviene todavía que sepa saltar y correr. Otro ejercicio también noble es el juego de la pelota y no estimo en*

demérito saber hacer el caracoleo a caballo”. De las damas nos dice que deben conocer las letras, la música, la pintura, danzar bien y conversar agradablemente²⁰.

Merece citarse también a Archange Tuccaro, por su obra *“Trois dialogues de l’exercices de sauter et voltiger en l’air”* (1559), donde nos describe ejercicios similares a los actuales de habilidad en el suelo: volteretas, rueda, voltear en el suelo, flick-flack hacia delante y hacia atrás y de lado, con tirabuzón, salto mortal hacia delante seguido de voltereta, saltos por encima de una mesa, etc. Tuccaro ilustró su obra con numerosos dibujos donde se puede observar los movimientos que describe con claridad. El autor fue saltarín del rey Carlos IV en la corte de París. Sobre todos los autores citados, destaca por su importancia Hieronymus Mercurialis (1530-1606), que basándose en la obra de Galeno e Hipócrates, donde se señala los beneficios del ejercicio físico para con la salud, representa el eslabón entre la educación física griega y la moderna. En su conocida obra *“De Ars gymnastica”* (1569), intentó estructurar de modo científico y

sistemático sus conocimientos con el objetivo de “*devolver a la gimnasia brillo y dotarla de todas las justificaciones médicas, indicando las condiciones del ejercicio físico*”. En su estudio, Mercurialis señala la utilidad de la gimnasia para la curación de las enfermedades y distingue entre gimnasia higiénica, militar y atlética²¹. Los tres primeros libros son de carácter puramente histórico y los tres últimos tratan al ejercicio y sus efectos desde el punto de vista médico. En cuanto a las fuentes que utilizó, se puede decir que siendo un conocedor del latín y del griego, pudo acceder con facilidad a la mayoría de los textos antiguos que llegaron a sus manos. Además de la amistad que mantuvo con el fraile agustino Honore Panvinio, amante de las antigüedades deportivas y autor de varias obras relacionadas con el tema (*de agone* y *de gladiatorio munere que se encuentran en el Biblioteca Vaticana* y *de ludis circensibus, libri duo*), el autor más citado y fuente principal es Galeno. Entre sus obras se encuentra por su interés un pequeño tratado sobre la pelota titulado, “*De parvae pilae lusu*”. A continuación le siguen Aristóteles, Platón, Hipócrates, Plinio, Marcial, Plutarco, Avicena, Vitruvio, Séneca, Homero y Pausanias²².

Mercurialis quiso con su obra, llamar la atención de sus contemporáneos, de los efectos beneficiosos de la gimnasia con respecto a la salud, y así nos dice en su definición de gimnasia que: “*El arte gimnástico es cierta dificultad que considera la oportunidad de todos los ejercicios y enseña poniendo por obra la diversidad de estos, ya para conservar la salud, y ya para adquirir y retener mejor disposición del cuerpo*”. “*Por todo lo que se conocerá que mi gimnástica es diferente de las ya dichas y por lo tanto con gran fundamento puse al dar su definición que su fin es el de la conservación de la salud y buena disposición del cuerpo*”. La gimnástica para Mercurialis era un arte y no una ciencia.

El ejercicio es bueno para todos, pero debe adaptarse a las circunstancias del individuo, del tiempo y del lugar²³. En cuanto a la obra y sus aspectos más significativos de cara al estudio antropológico, hay que decir que se recogen con gran fiabilidad todo lo relacionado con la gimnástica antigua que, como podemos ver, se refiere no sólo al concepto moderno y limitado de la actual gimnasia, sino a todo lo relacionado con el ejercicio físico y el juego deportivo. En un resumen del libro, referido solamente a los capítulos relacionados con el juego deportivo, podemos destacar para nuestro estudio lo siguiente:

LIBRO I

- *Capítulo VI, donde nos dice que era un gimnasio: “que el gimnasio era un edificio público construido en un lugar apartado de la ciudad, en el que se untaban, frotaban, luchaban, arrojaban el disco, o se fatigaban en juegos de esta especie, los cuales edificios se llamaban así porque en ellos los que se ejercitaban se desnudaban las más de las veces...”*²⁴.
- *Capítulo VII, donde trata de las varias clases de gentes que acudían a los gimnasios: los filósofos, retóricos, los jóvenes libres, los atletas que luego participaban en los juegos públicos, los que hacían ejercicio para adquirir pericia militar y fortaleza, conservación de la salud y buen hábito del cuerpo, los que se*

frotaban, se daban friegas, los que iban a los baños, espectadores que iban simplemente a ver²⁵.

- *Capítulo XII, de los autores de la Gimnasia y sirvientes de los Gimnasios: El Jimnasiarco que era el director, el Systerarca, encargado del estadio y de los ejercicios de los atletas, El Agonistarca que era el que presidía las contiendas públicas, el Jimnastes o Pedotriba que era el maestro de todos los ejercicios, el Sferístico que era el instructor de los juegos de pelota, los Reuntores los que untaban, los mediastinos que limpiaban los gimnasios y en todo lo que se les mandaba, los Pilicrepos que eran los que cuidaban de las pelotas untadas de pez echándolas al fuego de los baños para que no se apagase, los Alipilos que eran los que cortaban el pelo de las partes belludas del cuerpo, principalmente de los sobacos, portero, y además asistían a los gimnasios vendedores de todo tipo como pasteleros, choriceros y confiteros²⁶.*
- *Capítulo XIII, donde trata de las clases de gimnasia: militar, médica y atlética²⁷.*
- *Capítulo XIV, se refiere al concepto de ejercicio y en que se diferencia del trabajo y del movimiento. Nos da algunas definiciones de distintos autores para terminar dando la suya. Galeno nos dice “que el ejercicio es un movimiento violento que altera la respiración“. Avicena “el ejercicio es un movimiento voluntario para el que es necesario grande y fuerte respiración“. Averroes “Que el ejercicio es un movimiento de los miembros hecho por algún recreo” y Mercurial nos da la siguiente definición sobre el movimiento, “Que es propiamente un movimiento del cuerpo humano vehemente, voluntario, hecho con alteración de la respiración o por causa de la salud o de proporcionar un buen hábito al cuerpo”²⁸.*
- *Capítulos XV, XVI y XVII, donde se refiere a la división de la gimnasia médica. Mercurialis de acuerdo con Platón divide a la gimnasia médica en Saltatoria y Paléstrica y según Homero hay tres clases de Saltatoria: la Cubística o gimnasia acrobática, la Esferística o juego de pelota y la Orquéstica o saltatoria que incluye los saltos y el baile²⁹.*
- *Capítulo XVIII, desarrolla el tema de la Esferística, y nos dice que según los griegos hay cuatro tipos de pelota: pelota pequeña, pelota grande, pelota vacía y pelota del córyco. Mercurial describe que la pelota grande como todas las demás fueron cosidas y hechas de cuero diferenciándose sólo aquellas de las que se llenaban de plumas o de otra materia con las que se llenaban con aire. El córyco era una pelota similar al saco de los gimnasios actuales de boxeo, que se colgaba del techo³⁰.*
- *Capítulo XIX, nos describe a continuación el juego de pelotas según los latinos, señalando primeramente que los juegos de pelota son cuatro: pelota de viento, el de la triangular, el de la pelota de pluma y el harpasto. La pelota de viento era una*



161. Juego de pelota

pelota grande hecha de cuero y llena de aire. Cuando era muy grande se lanzaba con los brazos. Si era más pequeña se golpeaba con los puños y se llamaba pujilar. La pelota grande se jugaba con el piso cubierto de polvo fino de forma que se pudiese botar. La pelota trigonal era pequeña y debe su nombre al número de jugadores y a la forma de colocarse. Los jugadores se lanzaban la pelota con ambas manos e intentaban cogerla antes de que cayese al suelo. La pelota de pluma se utilizaba en los gimnasios para posteriormente irse a los baños. Se hacían de cuero y se llenaban de plumas. El harpasto según Galeno, se jugaba con una pelota pequeña, desconociéndose sus reglas. Mercurialis lo compara con el calcio italiano, aunque este juego según el propio Mercurialis se jugaba con los pies y con una pelota más grande³¹.

- XXI y XXII que nos habla de la Orquística o tercera parte de la saltatoria. El fin principal de las danzas fue muy variado. Platón, Plutarco y por supuesto Galeno, atestiguan que se usó no sólo en los teatros y juegos por recreo sino también en los sacrificios por cierta veneración. Asimismo se utilizaron para adquirir robustez del cuerpo y pericia militar. Las danzas pyrricas se inventaron con el único fin de que los muchachos aprendiesen a defenderse u otras operaciones de guerra³².
- Capítulo XXIII, de la gimnasia viciosa o atlética: los juegos atléticos son criticados duramente por Galeno, señalando que mientras se afanaban demasiado en engrosar su cuerpo y adquirir fortaleza se volvían también rudos en el entendimiento y embotaban, entorpecían y retardaban los sentidos, por lo que Platón lo llamaba atletas dormilones, perezosos, flojos, disidiosos, vertiginosos, y finalmente enfermizos, siguiendo las indicaciones de Hipócrates que siempre detestó los hábitos de los atletas como peligrosos o propensos a graves enfermedades. Aristóteles en su Retórica dijo sobre la Agonística: “el valor del cuerpo del agonista se compone de su corpulencia, fortaleza y velocidad porque es ligero y fuerte; al que en cierto modo puede arrojar los pies y moverlos con velocidad y ligereza se llama corredor; al que comprimirlos y contenerlos luchador; al que los mueve con ímpetu púgil; al que un y otro pancraciasta y al que ejecuta todas estas cosas quinquetercio. Cinco son los juegos o certámenes: la lucha, el pujilato, la carrera, el salto y el disco. El que se distinguía en la lucha y en el pujilato se llamaba Pancraciasta; el que competía en los cinco quinquercio o pentatho. Se pone de manifiesto de acuerdo con el texto, que la gimnasia atlética en la antigüedad era muy popular y que Galeno advirtiendo cuanto daño acarrearba al género humano la fama de ese arte, la desechó puesto que no solamente se corrompían todos los bienes del alma sino también los del cuerpo³³.
- Capítulo XXV, de las luchas y gimnasia y paléstrica. Mercurialis nos cuenta que en la palestra se luchaba desnudo, untados de aceite y rociados de polvo, agarrándose de los brazos procurando tirarse mutuamente al suelo. Galeno señala que tres eran los objetivos de la lucha: ejercitar a los atletas para la victoria cuando participaban en los juegos, sacrificios y anfiteatros, para ejercitar para la guerra y para adquirir mejor hábito del cuerpo y más completa salud³⁴.
- Capítulo XXVII, que nos habla del pujilato, pancracio y cestones. El pujilato era una lucha que se hacía con los puños y donde no estaba permitido el agarre. El pancracio era una lucha donde se utilizaba tanto la lucha como el pujilato y los cestos era un pujilato pero con una manoplas de hierro en las manos³⁵.

- *Capítulo XXIX, trata de la carrera que es ensalzada por todos los antiguos, incluido Galeno, señalando que se utiliza tanto para mantener una buena salud como de preparación militar, existiendo cuatro clases principales: del stadio atlético, del dólico, del diáulico y del armato³⁶.*
- *Capítulo XXXI, nos habla del salto, refiriéndose a que puede ser de dos tipos: saltos con las manos libres y saltos con pesos en las manos³⁷.*
- *XXXIII, trata del disco y del tiro o espulsión en jeneral, señalando que hay cuatro tipos de lanzamientos: el disco, la lanza, el dardo y la barra³⁸.*
- *Capítulo XXXV, del ejercicio de las halteras, muy semejante al disco y que Galeno escribió se solía tener en la palestra. Según distintos autores, eran distintas a las utilizadas por los saltadores para saltar mejor y en general se lanzaban de varios modos en la forma que en nuestros días usan muchos tirando piedras, la barra o plomo con las manos. Otra interpretación que Mercurialis nos da, es la que se refiere a Platón en los ejercicios propios de las mujeres, que debían ejercitarse en tirar cosas pesadas, no quiso decir otra cosa que debían pelear entre sí tirando piedras con las manos o con la honda que era una cuerda que se cogía con la mano por los dos extremos, en el uno tenía una lanzada, en el otro no y en el centro era más ancha en donde se colocaba la piedra, la que para espeler daban vueltas con la cuerda los honderos y soltando la una punta la arrojaban violentamente... Esta clase de pelea se usa aún en las islas Baleares tanto, que las madres no dan a sus hijos otro alimento que las carnes de las aves que cogen heridas de la honda por lo que Virgilio llama a la honda con el sobrenombre de balear³⁹.*

LIBRO II

- *Capítulo II, del paseo. Nos cuenta Mercurialis que entre los antiguos eran tan apreciados los paseos, que en todos los lugares públicos, en los gimnasios y fuera de ellos para los demás ejercicios en ninguno pusieron más interés que en los destinados a los paseos, edificando sitios para pasear en todo tiempo. Eran de tres tipos: los pórticos, lugares a la inclemencia y subterráneos. Los pórticos se fabricaban unidos a los teatros, a los templos o a las casas de sujetos distinguidos, contándonos Galeno que también había delante de los baños o en edificios separados. A la inclemencia eran paseos en plena naturaleza y subterráneos eran paseos protegidos de las inclemencias del tiempo. Plinio dice que Sostrato, arquitecto natural de Gnido, fue el primer constructor de un paseo colgante. En las constituciones de Augusto y de Adriano se ordenaba que un día al mes se instruyese en pasear a los soldados de a pie como a los de caballería⁴⁰.*
- *Capítulo VI, de las peleas o contiendas, donde se incluyen según Oribasio, dos clases de pelea, una con armas y otra sin ellas. La monomaquía era una pelea con armas donde se peleaba hasta la muerte y degollación de los vencidos. (según Plutarco, se celebraban en Pisa y en la Eolia), los romanos a estas peleas las llamaron luchas gladiatorias⁴¹.*
- *Capítulo VIII, De algunas otras clases de ejercicios, como subir por las maromas, pelear con las manos, el eplectrisar y pitulisar. Tanto Galeno como Avicena contaban que eplectrisar era cuando corrían ya adelante, ya hacia atrás, dando vueltas en el peltro, esto es en la sexta parte del gimnasio y con una carrera corta*

se paraban en un punto, y se quedaban quietos. El pitulisar era lo mismo que hacer gestos con las manos, moviendo la cabeza⁴².

- Capítulo XVI, de la equitación, siempre se consideró como un ejercicio útil en gran manera por los médicos aunque entre los mismos es muy importante saber si se ha de ir en mulos o caballos sosegados, asturcones, trotones o corredores⁴³.



162. Escenas de lucha

- Capítulo XXIV, de la natación. Grande y casi increíble fue siempre la estima que los antiguos hicieron de la natación. Según Vegecio, los romanos eligieron un lugar cerca del Tíber para enseñar a nadar a los soldados y no sólo se usó por este motivo, sino que Antilo atestiguó que la recomendaron los médicos gimnastas para la conservación de la salud y para la cura de enfermedades, lo que manifestó Galeno cuando permitía que los atacados de tercianas nadaran⁴⁴.

- Capítulo XXVI, de la caza. Galeno nos dice que entre todos los ejercicios del cuerpo sin duda es la caza el mejor, pues tan sólo no fatiga al cuerpo, sino que recrea el ánimo. Platón atestigua que con la caza se proporciona un recurso muy grande

para adquirir la pericia militar, quien después de manifestar tres especies de cacerías, la de los animales acuáticos, volátiles y terrestres, habla de este modo de los últimos: “la caza de los animales terrestres es propia de atletas, la de los animales nocturnos conviene a los perezosos y no merece alabanza, como ni aquella en que sin trabajo con redes y lazos y sin esfuerzo se vence el valor de las fieras, de donde se ve que sólo es la mejor aquella en que los hombres cazan los cuadrúpedos a caballo con perros y con esfuerzos de sus cuerpos...”⁴⁵.

- El libro tercero y último, trata de los ejercicios, en sus catorce capítulos: Del uso y razón de los ejercicios; de las diferencias de los ejercicios; de los efectos de cada una de sus diferencias; de la necesidad y utilidad de ejercitarse; refutación de los que opinaban que todos lo verificasen; se arguye a los que querían que sólo los acostumbrados; de los ejercicios para los convalecientes y viejos; de los ejercicios de los cuerpos sanos; de los lugares en que se debe practicar los ejercicios; del tiempo a propósito para los ejercicios; cuando debe ser el ejercicio; del modo de ejercitarse⁴⁶.

El primer libro de pelota, “*El trattato del giuco della palla*” (1555), escrito después de la desaparición de los libros clásicos, es del humanista Antonio Scaino (1524-1612), sacerdote y doctor en Teología. Describe una modalidad parecida al juego de pelota francés y que se jugaba entre dos equipos, separados por una red, usando una

pelota hueca de gran tamaño que se golpeaba con los puños o bien con el antebrazo, que iba protegido con una superficie de madera. También se jugaba con una pelota pequeña rellena de lana, golpeándose en este caso con la palma de la mano o con una raqueta o pala. Scaino dedicó su libro a Alfonso D'Este (1533-1593), quien contaba entre sus ascendientes a Luis XII de Francia y a Lucrecia Borgia. El que en Ferrara se utilizaran los reglamentos franceses del juego es posible que se deba a esta circunstancia.

Scaino distingue dos tipos de pelota: la pelota maciza y la pelota de viento. Según sea la pelota y la forma de golpearla, Scaino señala ocho posibles modalidades de juego: con pelota maciza, con pelota de viento, a mano abierta, a puño cerrado, sin instrumento alguno, empuñando algún objeto, al largo y con cuerda⁴⁷. Sin embargo, el mismo Scaino nos dice que realmente son sólo seis las modalidades de juego de pelota que se practican: dos con la pelota de viento y cuatro con la pelota maciza. Entre las primeras, una se llama juego de balón o de puño, tanto porque esta pelota suele aventajar de tamaño a las demás, como también porque se golpea con el puño enguantado; el otro se llama juego de la pelota de scanno. Entre los de la pelota maciza hay uno llamado juego de la pelota de mano al largo; otro denominado juego de la pelota de raqueta al largo; el tercero es el juego de mano con cuerda; y el cuarto el de raqueta con cuerda. Scaino también nos cuenta las diferencias entre los dos tipos de pelota: la pelota maciza, más pequeña, se rellenaba de borra de lana, mientras que la pelota de viento, generalmente más grande, se llenaba de aire con un fuelle, a través de un orificio, evitando que éste se saliese por una lengüeta o membrana que, colocada de una determinada forma, deja entrar el aire e impide que salga por la propia presión del mismo sobre ella. Otra modalidad de juego de pelota, también descrita por Scaino, es el juego del calcio. La primera referencia sobre este juego, antecedente del actual fútbol, la encontramos en el año 1410, en una poesía de autor desconocido dedicada a la plaza de San Spirito. El 10 de enero de 1490, los florentinos juegan sobre una superficie helada a un juego similar al fútbol; a partir de entonces el calcio se fue haciendo más popular, hasta el punto de que se extiende por casi toda Italia. Precisamente tenemos el testimonio, ya en el siglo XVIII, de Goethe que nos describe varios encuentros de este juego en Verona, Venecia y Parma⁴⁸.

A partir del siglo XVII pierde popularidad entre la clase noble y se comienza a jugar entre la burguesía, convirtiéndose en un pasatiempo o en mascarada de carnaval. Hacia finales del siglo XIX desaparece y sólo se organizan algunos encuentros como espectáculo histórico tanto en Florencia como en Milán. Sin embargo, fue en Florencia donde se mantuvo mejor la tradición del juego, llegando a llamar por este hecho “el calcio florentino”. Giovanni de Bardi, humanista de la Academia de Florencia, escribió un discurso en 1580 sobre el juego del calcio “Discurso sopra il giuoco del calcio fiorentino”, donde describe con exactitud las reglas de juego y el cometido táctico de cada jugador⁴⁹:

- *Definición del calcio: es un juego público formado por dos equipos de jóvenes, a pie y sin armas, quienes compiten placenteramente por pasar, al vuelo y más allá del extremo opuesto, un balón de aire de tamaño mediano, la finalidad de lo cual es la honra. El campo donde se juega debe ser la plaza principal de una ciudad, de*

manera que los nobles y damas y el pueblo puedan verlo mejor, plaza en la que se levantará una valla de 172 brazas de largo, 86 brazas de ancho y 2 brazas de alto.

- *Número de jugadores: deben ser 54, divididos en dos equipos iguales en número y valor... Serán elegidos para el calcio, caballeros entre los 18 y 45 años, armoniosos, esto es agraciados, robustos y valientes y de buena fama y además de esto, en todos los ejercicios, de los cuales se hace mención en el proemio, adiestrados.*
- *Estación del año para jugar al calcio: ... ya que siendo este juego de gran esfuerzo, no podría resistirse cómodamente fuera de la estación fría. Desarróllese su curso desde las calendas de enero hasta marzo, y después descánsense, para volver cada año a nosotros como hace el sol en el mismo punto. (recomienda que se juegue en los días de Carnaval). En cuanto a la hora, se señala que debe jugarse por las tardes, a la caída del sol.*
- *Indumentaria del jugador: las ropas de cada jugador deben ser la más sencillas y desahogadas posible, pues no le conviene llevar más que calzones, chaqueta, gorra y zapatos ligeros, porque cuanto menos impedido está, tanto más podrá moverse, valerse de sus miembros y ser ágil en la carrera.*
- *El calcio según Bardi, precisa de cuatro tipos de jugadores: los delanteros, que pasan la pelota; los defensas, que retienen dichos delanteros cuando corren en pos de la pelota y toman su nombre de la resistencia que les presentan; los medios delanteros, que dan vigorosos y certeros golpes al balón y los medios traseros que, tras de aquéllos, permanecen al contraataque. A la pelota se le golpeaba tanto con el pie como con el puño, intentando ambos equipos introducirla en la portería contraria⁵⁰.*

Dentro del campo del juego deportivo, el Renacimiento en Italia, además de recuperar a través de los textos todo el mundo deportivo clásico, mantiene más o menos evolucionados elementos medievales como los torneos, las justas, pasos de armas etc. Y además recupera ciertos juegos populares, como son los juegos de pelota, concretamente el juego del calcio. A partir del “*Cortesano de Castiglione*”, la educación física se empieza a concebir de una manera distinta: como medio de relajación de los quehaceres cotidianos, como contribución al desarrollo total del individuo, como posibilidad de expresión de la personalidad y como medio de preparación para la guerra. De todas formas se debe señalar que este tipo de educación estuvo limitada exclusivamente entre la clase dirigente de aquella época (aristocracia, nobleza y la burguesía emergente enriquecida con el comercio, sobre todo de ultramar).

En cuanto a la práctica de otras actividades deportivas, se debe destacar en primer lugar a la esgrima, de forma que a principios del siglo XVI la escuela de esgrima italiana sobresalía sobre todas las demás, siendo frecuentada por numerosos extranjeros. Achille Marozzo publica un gran manual de la esgrima, reeditado varias veces y en el que se desarrolla un sistema a través de cinco tomos con un total de 273 capítulos. En él se habla también del manual de Sainct Didier de la escuela francesa. Marozzo, es el primero que desarrolla una sistemática en la esgrima, distinguiendo 12 guardias, tajos y estocadas. Camilo Agrippa, arquitecto y matemático, publica en 1553 otro manual de esgrima, siendo el autor de la clasificación de las posiciones para denominar las

guardias, del puño en prima, seconda y terza. En 1570 se publica el librito de Angelo Viggiani del Montone y también el más conocido de Giacomo Grassi de Módena, donde Nicoletto Giganti comienza lo que se conoce como la esgrima racional (1606); introduce la estocada a fondo, la técnica de ligar la espada del adversario, las fintas y otros movimientos, así como la parada a la contra. Sin embargo fue Salvatori Fabris quien prestigió por toda Europa la esgrima italiana a través de su libro publicado en Copenhague, también en 1606, donde introduce en su método cuatro guardias principales y tres bastardas. Hubo una época en que no existía ciudad importante que no tuviese un maestro de esgrima italiano, siendo famosa la academia de esgrima de Bologna, donde enseñaron Marozzo, Viggiani y Agochi. En cuanto a otras actividades, se debe destacar la equitación, la natación y la lucha, que como ya hemos visto a través de los distintos autores tratados, la mayoría de ellos las incluían en sus programas formativos.

En cuanto a la equitación, podemos señalar que a principios del siglo XVI Federico Grisono inaugura en Nápoles la primera escuela de equitación, siendo sus reglas ecuestres publicadas en 1550 y traducidas al francés, español y alemán. En cuanto a la natación, que había decaído en las postrimerías de la Baja Edad Media, se fue recuperando de nuevo como costumbre popular a partir del siglo XVI, a través de la influencia que ejercieron entre otros Vittorino di Feltre, Elliot, Rabelais y sobre todo el humanista Johannes Sturn. La lucha también fue una actividad practicada tanto por los nobles como por el pueblo⁵¹.

5.1.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL AMBITO FRANCÉS. Ya en el siglo XVI hubo dos escritores, Rabelais y Montaigne, que se pronunciaron a favor de los ejercicios físicos. François Rabelais (1494-1553), que fue primero religioso y después médico, hombre abierto a las reformas y estudioso de los escritos de Erasmo por lo que destacó



163. Juego de niños. Brueghel el Viejo

como erudito y escritor, tiene en su novela de Gargantúa y Pantagruel (1534), uno de los documentos del siglo XVI donde se enumera una gran cantidad de juegos infantiles como de adultos y que en algunos casos asombra por su parecido a muchos juegos actuales. El relato da paso a descripciones e informaciones de la época, valiosísimas para conocer y corroborar muchas de las costumbres y hábitos de aquellos tiempos. Esto pasa con la obra de Gargantúa, cuando en el capítulo XXII nos habla de los juegos que practicaba el protagonista que a

continuación enumero, limitándome solamente a aquellos que guardan relación con el juego deportivo⁵². El protagonista que domina todos los oficios, también es maestro en la gimnasia de su tiempo y en todos los juegos conocidos: carrera, carrera de obstáculos, salto, escalar muros, gimnasia con pesas de plomo y barras de hierro, natación en todos

los estilos, buceo, remo, navegación a vela, jabalina, lanzamiento de piedras, troncos, tiro con arco, ballesta, y tiro al blanco, trepa por cuerda y barra, esgrima, hípica, manejo de armas de caballería, y a todo esto se incluyen todos los juegos conocidos: “*A las tabas, a cara o cruces, a la llave, a las bochas, a los bolos, a las canicas, a las chinas, a la rayuela, al tejuelo, a la mariola, al chito, a las barras, al te veo, al escondeducas, a ande la rueda y coz con ella, a justicias y ladrones, a la comba, al corro, a tres en raya, al boliche, a las bolas, al gua, a paso de bola, a la piedra, al ladrillejo, al tejo, a la chita, al marro, al escondite, al escondite inglés, a las agachadas, a adivina quién te dio que la mano te cortó, a la gallina ciega, a la cuerda, a la rueda, a la cola que está sola, a las gomas, al tambesco, a la silla de la reina, a la tanga, a las pinzas, a la estornija, a la estornela, a la tala, a la cachirula, al calderón, al trompo, al peón, a por San Mariño trompos a camiño, al billar, a saltos de la mata, a la diana, altiro al blanco, a la corneja, a embestirse, a papirotazos, al columpio, al balancín, al tango, al tanganyillo, a la billarda, al tranco, a la toñoa, a la bigarda, a la escampilla, al cambocho, a la buxaina, a la peonza, a mójame la oreja, a las chapas, a tres en banda, a cuatro bandas, al romano, al morito, al vilorto, al trasmallo, a las carambolas, al mallo, al aro, a las mazas, a saltar, a brincar, a volatines, al salto del caballo, a botes de carnero, a saltacabrilas, a darse capones, a correr el gallo, a soldados de plomo, a las quedas, al tiratacos, al trabuco, al taco, al canuto, a la pelota, al balón, a dar patadas, al bote, a la volea, a pelota mano, a la cesta, a la raqueta, a saques, a despejes, a la cinta, a la pirueta, a dar pinchos, al salto mortal, al salto del potro, a volatines, a pinchacarneiros, a darse morradas, a quebrar la olla, a recotín recotán, al tiragomas, al tirachinas, a la cerbatana, a botar la bola, a dar puntapiés, a pelotear, a botivoleo, a parejas, a la pala, al frontón, a mates, a rebotes, a contrarrestar, al escarabajo pelotero, a capirotes, a darse papirotes, a pasar por el aro, al tiro, a darle al pajarito, a vientre con vientre”⁵³.*

En el capítulo XXIII, donde se continúa con la formación de Gargantúa, se cuenta como salían de casa, siempre conferenciando de los asuntos de la lectura, paseaban y jugaban a la pelota al frontón a mano o en triángulo, ejercitando gallardamente sus cuerpos de igual modo que antes habían ejercitado sus almas. Más adelante, y ya con el escudero gimnasta, quien le enseñaba el arte de la caballería: “*Montado en un caballo soberbio, daba cien carreras por el picadero, caracoleaba por el aire, saltaba el foso, brincar la empalizada, giros cortos, haciendo círculos tanto a derecha como a siniestra. Aprendía a manejar la lanza, rompiendo puertas, atravesando un arnés, tumbaba un árbol, espetaba un anillo, llevábase por el aire una silla de armas, una loriga, y una manopla. Hacíalo todo ello armado de pies a cabeza. Era muy diestro en brincar ágilmente, sin tomar tierra, de un caballo a otro, en montar de los dos lados sin estribos y el llevar el caballo a su placer sin bridas. Otro día ejercitábase con el hacha, blandía la pica, tiraba mandobles con la espada, la española, la daga, el puñal, armado, desarmado, con broquel, con capaz, con rodela. Corría ciervos, corzos, osos, gamos, jabalíes, liebres, perdices, faisanes, avutardas. Jugaba al balón y en el aire hacíalo botar con el pie y con la manos. Luchaba, corría, brincaba, etc. Nadaba en aguas profundas al derecho, al revés, de lado, con todo el cuerpo, con sólo los pies, con una mano en el aire sosteniendo un libro, atravesando así todo el río Sena sin mojarlo. Saliendo del agua, subía velozmente por la montaña y*

bajaba tan frescamente; trepaba los árboles como un gato, brincaba de uno a otro como una ardilla. Con dos puñales acerados y dos punzones a toda prueba trepaba por las paredes a lo alto de una casa como un ratón y arrojábase luego desde lo alto con tal compostura de sus miembros que no se hacía daño alguno. Lanzaba dardos, barras, piedras, jabalinas, venablos, alabardas, tiro con arco, trepaba, por un cabo, pasaba suspendido por una barra y fortalecía los músculos con dos pesas o halteras cuyo peso era de ocho mil setecientos quintales cada una. Atábanle un cabo colgando hasta el suelo desde lo alto de una torre, y encaramándose por él a pulso para bajar después más veloz y seguro de lo que podríais hacer vosotros corriendo por un prado bien liso. Jugaba al marro con los más fuertes y cuando llegaba el caso, manteníase sobre sus pies tan firmemente, que retaba a los más atrevidos a que le moviesen del sitio⁵⁴. Todo ello lo describe Rabelais dentro del contexto de la novela donde todo lo que hace el protagonista es exagerado e hiperbólico. Para nuestro estudio nos interesa ver como a principios del siglo XVI ya eran conocidos juegos que aún hoy día han pervivido con muy pocos cambios. Por ello, la relación exhaustiva que se enumera en la novela es de un valor antropológico indudable ya que nos da una gran cantidad de datos o fuentes sobre la idea del juego en la época del Renacimiento en Francia.

Michel Eyquem de Montaigne (1533-1592), filósofo y moralista abierto al mundo moderno, da comienzo a la tradición del ensayo y nos muestra un profundo conocimiento de la antigüedad, propugna una educación dietético-gimnástica; al igual que Platón, repite siempre que el ejercicio y la gimnasia deben hacernos resistentes al dolor. Alaba y ensalza los JJOO antiguos, opinando que nuestra vida es también una competición similar: “los unos entrenan su cuerpo para conquistar la fama de la victoria, otros para hacer negocios y los terceros no buscan otro provecho que aprender”. En su programa incluye: carreras, luchas, música, danza, equitación, esgrima, caza y señalando que la gracia exterior del cuerpo y una amable presencia de la persona deben ser las metas de aquélla, junto con la formación del espíritu. Remitiéndose de nuevo a Platón, nos dice: “... *no es un alma o un cuerpo lo que educamos sino un ser humano*”, insistiendo en que el mal básico de la enfermedad es la vida sedentaria.



164. Niños jugando con el aro. Detalle

Otro autor que nos ha dejado un estudio completo de lo que fue el deporte antiguo ha sido Pierre Faber de Lyon (1540-1600); su “*Agonistico*” es una obra muy similar a la de Mercurial, a quien cita. Por último, podemos citar a Francois Fénelon (1651-1715), que en su “*Tratado sobre la Educación Física de los jóvenes*”, aboga por una formación física⁵⁵.

Uno de los juegos deportivos que alcanzaron gran popularidad en esta época en Francia fue la esgrima. Ya en 1573, Herni de Saint Didier escribe un libro sobre la esgrima, que al propio tiempo es un diccionario de los tecnicismos franceses de la esgrima. A partir de Didier se puede hablar de una escuela francesa y durante el reinado de Carlos IX, se crea la Academia de Esgrima, primer centro francés en formar maestros de esgrima, confirmado posteriormente por los siguientes monarcas: Enrique III, Enrique IV, Luis XIII y Luis XIV. A través de la Academia se elaboraron las reglas para cada arma: el mandoble, la espada larga y la corta, la daga, la maza, la lanza, la pica, la alabarda y el escudo. Basándose en conocimientos anatómicos y geométricos se fijaron unos reglamentos exactos para la esgrima de espada y escudo, con dos espadas, con el mandoble, y se fijaron las posiciones defensivas⁵⁶. Sin embargo, la obra más importante de esgrima escrita en Francia fue la de Girard Thibaust, quien trabajó en la elaboración del libro durante quince años, y que a su muerte en 1629 aún no se había publicado. Con el título la “*Académie de l’Espé*“, contiene cuarenta y seis grandes grabados realizados por el holandés Van Bolswert, además de muchos círculos y figuras geométricas. El discípulo más célebre de Thibaust, fue el filósofo René Descartes, quien estudió su obra



165. País nevado. Brueghel, el Joven

precisamente por la relación de la misma con las matemáticas. Un poco después, Charles Besnard, publica un libro, centrando su atención en el florete; con el título “*La théorie de l’art et exercise de l’espée seule ou fleuret*“, (1653) y crea la “parade riposte” que en adelante será una de las características de la esgrima francesa. En 1670 se publica el método de Philibert de la Touche “*Les vrays principes de l’espée seule*”, libro discutido pero de indudable éxito. En una de sus

ilustraciones y en una escena de esgrima, se reproduce en un rincón de la derecha un potro de madera. La *Perche du Coudray* edita en París, en 1676, el libro titulado “*L’exercice des armes ou la maniemment du fleuret*”. Besnard, La touche y La Perche están considerados como los padres de la esgrima de florete⁵⁷.

Otro juego que mantuvo la popularidad conseguida ya en la Edad Media, fue el juego de pelota; según un informe de una embajada italiana de 1596, había en París unos 250 campos de juegos de pelota, que utilizaban alrededor de siete mil personas. En otro informe, de una embajada holandesa de 1657, señala que había 117 campos. Vives, en su época de estudios en París, nos cuenta que la Universidad mantenía 30 gimnasios, refiriéndose posiblemente a salas de juego de pelota y esgrima en las que se entrenaban estudiantes de todos los países. El pedagogo inglés sir Robert Dallington, quien viajó en 1598 a Francia, describe que “*se juega más a la pelota en Francia que en todo el resto de la cristiandad. El país está sembrado de campos de juego, que son más numerosos*

que las iglesias. Los franceses nacen con una raqueta en la mano: las mujeres juegan, los niños juegan, los artesanos juegan a pesar de todas las prohibiciones y pierden en un solo día, todo su crecido semanal”. Termina diciendo para dar mayor realce a su aseveración “que había en Francia más jugadores de pelota que borrachos en Inglaterra”⁵⁸.

A partir del siglo XVII el juego comienza a decaer, aunque la mayoría de las grandes ciudades mantenían sus campos de juego. Así Orleans tenía 40 campos de juego, Rouen 30, Poitou 47, 19 en Bordeaux y 22 sólo en la Universidad de Poitiers. Pero ya en el reinado de Luis XVI sólo quedaban en París unos diez campos de pelota. En el transcurso del tiempo fueron definiéndose dos modalidades de juego de pelota: “corto y largo”. El juego corto, al ser de dimensiones más reducidas, se solía jugar en salas cubiertas; Francisco I hizo construir dos tripots descubiertos en 1530 y su sucesor Enrique II cubrió uno de los dos. Este rey tenía fama de ser un gran jugador al igual que Enrique IV (1589-1610). La división del campo en dos mitades, que al principio se hacía con una cuerda, terminó haciéndose con una red. En cuanto al tipo de golpeo, debido a que en los campos al aire libre la distancia a devolver era larga, poco a poco se fueron imponiendo las palas y posteriormente las raquetas y, ya en 1450 los fabricantes de palas se agruparon en un gremio. El tanteo en los juegos era similar al del tenis actual: 15, 30, 45 y juego. La dimensión del campo de juego debía guardar la relación de 3:1, siendo consideradas como las más adecuadas las de 30X10 mts⁵⁹.

En cuanto a la técnica, que con el tiempo se fue perfeccionando, los buenos jugadores llegaron a dominar los golpes cortados y con efecto tanto de derechas como de revés. El juego de pelota estuvo siempre muy unido a las apuestas y mucho del ambiente y tensión que se creaba en los campos de pelota se debía a este hecho. En la época de mayor esplendor del juego de pelota, todo en la ciudad giraba en torno a la celebración de los encuentros. La sala de juego se convertía en el centro de la ciudad y en muchas de ellas las calles o plazas se les conocía por el nombre que hacía referencia al campo de pelota⁶⁰. El Diccionario de las ciencias del Deporte nos describe el juego de la palma que se practica con la mano abierta contra un muro. Más tarde se practicará este juego en un espacio rodeado por cuatro muros y sin techo (tripot). Le sigue una casa de juego de la palma, edificio cubierto con un gran espacio de juego (10x30 hasta 14x40 mts), separado en el centro por una red, cuya altura varía desde la altura de las rodillas hasta la cadera y que sube ligeramente del centro a los lados. Se practica en ellos a un juego de devolución, parecido al tenis actual, con una pelota pequeña y blanda.

A partir de mediados del siglo XV se utiliza de forma generalizada la raqueta. Durante los siglos XVI y XVII, el juego se extiende por toda Europa, sobre todo entre los nobles y los burgueses. En el caso de Inglaterra, es el juego precursor del tenis⁶¹. De 1521 a 1533, Francisco I ordenó la construcción en el Havre del navío Grande Française, de cinco mástiles, cuya tripulación debía ascender a 1500 hombres, con capilla, juego de pelota, forja, horno y molino de viento. Esta ciudad flotante no pudo navegar jamás⁶².

Otro juego de pelota típicamente francés era el soule, que se jugaba con los pies al estilo del fútbol moderno. Aunque tenía cierto parecido con el calcio italiano, según Diem, no se ha podido establecer algún tipo de influencia entre ellos, a pesar de que hubo un trasiego continuo de artistas y deportistas entre los dos países. La obra de Pasquier “*Recherches sur la France*”, que se comienza a publicar en 1560 y finaliza en 1621, resulta necesaria para saber la evolución del juego durante ese tiempo ya que el autor vivió los reinados que van de Francisco I a Luis XIII. Un juego deportivo que se practicaba de forma localizada en Namur fue la lucha con zancos, quedando atestiguado este hecho en la visita que hizo Felipe II, antes de ser rey, a esa región francesa, siendo agasajado entre otras cosas por un combate entre cincuenta zancudos⁶³.

5.1.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN EL ÁMBITO INGLÉS. Inglaterra, al ser el primer país europeo donde desaparece el estado feudal, presenta de forma anticipada a otros países de su entorno una movilidad social mucho más elevada y, por lo mismo, más inseguridad, con lo que se creó ya a partir del siglo XVII un ambiente propicio para cambios e innovaciones sociales y culturales fundamentales para la evolución del país. Las revoluciones hacen que triunfen progresivamente nuevas instituciones (en 1648, se proclama la República y se decapita a Carlos I), que a su vez introducen el individualismo económico y social. El juego deportivo, tal como se conoce actualmente apareció en este nuevo marco de estructura social y se fue moldeando a través de las reglas de placer y de ocio de ciertas clases sociales inglesas⁶⁴. En las mismas circunstancias estructurales descritas para Italia, con la transición del feudalismo al capitalismo, se van definiendo en Inglaterra los elementos necesarios para una nueva educación y, por ende, un nuevo concepto del juego deportivo. Humanistas italianos visitaron el país y de igual modo que intelectuales y estudiantes universitarios fueron a Florencia y a otras ciudades italianas a estudiar los textos antiguos y a su regreso, introducen en sus Universidades las nuevas doctrinas. Así se empiezan a traducir al inglés los textos clásicos. Hay que señalar también que el sistema educativo inglés estuvo muy influenciado en los primeros momentos por el humanista Collet, reorganizador de la escuela catedralicia de San Pablo de Londres y por Erasmo de Rotterdam (1455-1522), que fue uno de los responsables del papel secundario de la Educación Física en las escuelas inglesas del siglo XVI; en uno de sus ensayos, situó al cuerpo en oposición al alma: “*Los monjes no eligen ser como el ganado*”. Sin embargo, aboga por el ejercicio físico, ya que éste entrena el carácter y produce hábitos sociales correctos. Según Erasmo, el ejercicio produce los siguientes beneficios: vida larga, ayuda a la digestión, aumenta la temperatura corporal, estimula el apetito, mejora el metabolismo y limpia los conductos corporales. Holandés de nacimiento, monje errante, ejerció un verdadero imperio intelectual a través de sus libros y mantuvo correspondencia con todos los humanistas, reyes y papas. Su doctrina la expuso en su obra “*Los Adagios (1500)*”⁶⁵. Sin embargo, y en contraste con otros países, la mayoría de los educadores ingleses señalaron en sus escritos la importancia del juego deportivo, introduciéndolo de una manera práctica en el curriculum escolar. En primer lugar hay que mencionar al humanista, médico y diplomático Thomas Elliot (1490- 1546); basándose en Galeno, cuya obra tradujo, escribió “*The Governour* “, dedicada a Enrique VIII, donde enumera todo un catálogo de ejercicios físicos, excluyendo los juegos rústicos, como el lanzamiento de piedra y el fútbol. Considerado como el padre del

sistema educativo inglés, influyó en todos los autores posteriores que señalaron de la misma forma la importancia de la educación corporal. Elliot clasificó los ejercicios en: ejercicios de fuerza, ejercicios de agilidad, ejercicios de velocidad, ejercicios digestivos y ejercicios de guerra y paz.

Afirmaba que el ejercicio contribuye al enriquecimiento de la personalidad, del éxito social y al buen estado fisiológico. Roger Asham (1516-1539), autor de la mejor obra sobre tiro con arco titulada “*Toxophilus*“ (1545), en su libro “*The Schoolmaster*“ (1570) explica como debe entrenarse a todo joven de más de 14 años: pedestrismo, salto, natación, lucha, esgrima, equitación, las justas, tiro con ballesta, cetrería y juegos de pelota. Todos ellos son ejercicios al aire libre y requieren esfuerzo físico⁶⁶.



166. Caballeros inflando un balón

Richard Mulcaster (1533-1611), amante del ejercicio físico que practicó hasta la vejez, recomienda en su programa los siguientes ejercicios: marcha, carrera, salto, natación, equitación, caza, tiro con arco y juegos de pelota (dejando también fuera el fútbol) y durante el invierno, la esgrima, la lucha y la danza. Estuvo influenciado por Mercurial y por Vives. Mulcaster afirmaba que el fin del ejercicio era el de mantener una buena salud. Trató la educación física profundamente en sus libros “*Positions*” y “*Elementaire*”, donde se pueden observar algunas influencias del Cortesano de Castiglione. Clasificaba las actividades en tres categorías:

Según el lugar: cerrado (esgrima y abierto o al aire libre, caza)

Según la intencionalidad: premilitar, médicas, y atléticas.

Según los efectos: ejercicios respiratorios, musculares, articulares y circulatorios.

En la época de Elliot y Asham se fundaron las históricas Public Schools de Westminster (1560), Marchant Tylor’s School (1561), Rugby (1567) y Harrow (1571), que fueron centros patrocinadores del juego deportivo inglés y, por tanto, precursores de todo el deporte moderno. La célebre frase de Bellington, de que la batalla de Waterloo fue ganada en los campos deportivos de Eton, nos da una idea del prestigio que adquirió en esos centros la actividad deportiva. Los jóvenes ingleses que se educaron en esos colegios, fueron los que luego difundieron por todo el mundo y a través de la Commonwealth sus costumbres y formas de vida⁶⁷. El libro de los deportes “*The Boocks of sports*“, editado en 1617 y escrito por el obispo Morton por encargo de Jacobo I (1603-1625), reglamentando los juegos, como por ejemplo el que los domingos después del culto religioso se permitan las danzas, el tiro con arco, carreras, saltos y otras recreaciones, ejerció una gran influencia en el campo de la enseñanza. En su programa incluía las siguientes actividades deportivas: equitación, salto, lucha libre,

esgrima, juegos del volante, jabalina, baile, danza, caza y volatería, pero nunca ejercicios brutales como el fútbol.

Francis Bacon (1521-1626), decía que no existía casi enfermedad alguna que no pudiera remediarse mediante la gimnasia. Durante el siglo XVII varios juegos de pelota se hicieron muy populares, siendo practicados sobre todo por la nobleza y los estudiantes. Se cuenta entre ellos el juego de la paume, en la versión inglesa que con el tiempo se transformó en el tenis; el hurling to goal y el hurling over country; el juego de la pala curvada que dio origen al golf. La natación recibió un gran impulso con el libro editado en 1587 sobre el “*arte natandi libri duo*” de Everad Digby. El pedestrismo fue muy popular y se sabe que Enrique VIII (1509-1547) se entrenaba a diario con carreras, saltos y levantamiento de pesos. Además se practicaba la pértiga, lanzamientos de piedra, lanzamientos de troncos, el disco, tirar la cuerda y, en general, todos los juegos medievales relacionados con los torneos entre caballeros y la caza⁶⁸. Uno de los hechos más decisivos en el cambio social y cultural de la Inglaterra del siglo XVII fue el nuevo sentido de la propiedad, representado por el puritanismo capitalista, reñido con la idea de la propiedad como función pública.



167. Juego de niños. Brueghel el Viejo

La nueva ética protestante, da pie a los cada vez más numerosos burgueses, representantes de profesiones liberales a considerar como una vocación o como una respuesta a una llamada de Dios, el trabajo bien hecho, siendo el aspecto utilitario de la vida lo único importante y verdadero para un buen cristiano y la ganancia del trabajo se convierte en un deber y en una obligación. El cristiano puritano conquista al mismo tiempo la riqueza y la vida eterna. El enriquecimiento se convierte en una virtud moral y el progreso económico en un fin. Esta nueva moralidad, contraria totalmente al cristianismo tradicional de la Iglesia Católica, abre para Inglaterra una vía que le llevará al imperialismo comercial y a observar cualquier actividad humana bajo el prisma del utilitarismo y todo aquello que se separe de esta idea, como por ejemplo el tiempo libre o el ocio (incluido el deporte recreativo), en algo malo y pernicioso⁶⁹.

Se desarrollan sobre todo las ciencias experimentales y la filosofía empirista. Newton publica en 1687, los Principios matemáticos de la filosofía natural y Locke (1632-1704) su Ensayo sobre el gobierno civil, Ensayo sobre el entendimiento humano y el Ensayo sobre la educación de los niños. El racionalismo conduce a la aparición de los librepensadores⁷⁰. Para Locke, en el estado de naturaleza los hombres son libres e iguales entre sí. Son dirigidos por la razón, que les muestra los derechos naturales del hombre: la vida, la libertad, la propiedad o derecho de cada uno de disponer de los productos de su trabajo en la medida de sus necesidades, la familia y el poder paterno.

Todos estos derechos son sagrados. Dios los ha dado al hombre y son anteriores a toda sociedad. Pero los hombres, debido a las dificultades naturales y a los ataques de sus enemigos, se ven obligados a vivir en sociedad. Por ello nos dice Locke, que el fin de la sociedad es la conservación de los derechos naturales del hombre. El poder de la sociedad no debe exceder más allá del bien común. Parte del principio de que el hombre, por su propia naturaleza, tiene derecho a la vida, la libertad y la prosperidad y por tanto, todo gobierno debe respetar y proteger tales derechos. El Estado para Locke es una sociedad de hombres constituida únicamente con el fin de adquirir, conservar y mejorar los propios intereses civiles, como la vida, la libertad, salud y prosperidad del cuerpo y a la posesión de bienes externos tales como el dinero, tierra, casa, mobiliario y cosas semejantes⁷¹.



168. Caballeros torneando

5.2. 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, 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 conocimiento⁷². 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 (1536-1623), 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 Jesús⁷³.

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.

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 dogmáticas⁷⁴. 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 rango⁷⁵.

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 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, cuales de romance y cuales de latín, de historia algunos y de devoción otros; los de caballería aún no han entrado por los umbrales de mis puertas...”*⁷⁶. Mientras que en otros países europeos 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 mansión⁷⁷.

La nobleza, a falta de capacidad para vencer en las batallas, muestra su superioridad mediante la ostentación de su riqueza, y en esos tiempos donde el despilfarro y el lujo 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 hacia 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”*⁷⁸.

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 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 artículo 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, como hemos visto anteriormente, debemos buscar un placer apropiado que alivie la fatiga espiritual procurando un rebajamiento en la tensión del espíritu⁷⁹”*.

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)⁸⁰.

5.2.1. 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 recibir 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: fiz este libro apartadamente de los de otros fueros, porque se juzgaren los tafures por siempre, porque se viesse 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 Novísima 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 In 1432, reinando D. Juan II, disponía que los pueblos que por privilegios tenían 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, óredenes 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 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.*
- *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 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 que 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: *“Algunos de la universidad del estudio general de Salamanca, catedráticos, así 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”*⁸¹.

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



169. Corrida de toros. Anónimo

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 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 danza⁸². Había sin embargo un tipo de juego, que no sólo no

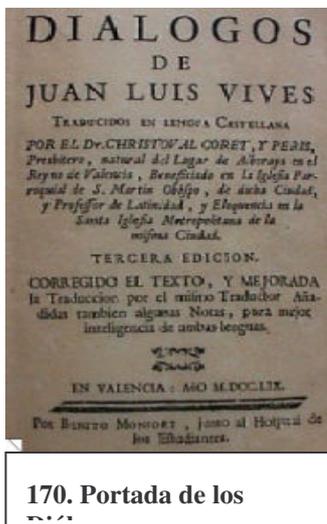
desapareció, sino que a lo largo de los siglos XVI y XVII, alcanzó un auge extraordinario: eran los juegos caballerescos, limitados en su práctica solamente a la nobleza, e incluían el juego de cañas, la cabalgada en sus tres modalidades, la máscara, la encamisada y el estafermo, las corridas de toros, 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 explican 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 (Sanlúcar 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 Epigramas de Artemiro*” de Rey de Artieda (Zaragoza, 1605) “*Ejercicios 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 ejercicios del caballo*” (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 atravesar⁸³.

5.2.2. IÑIGO LÓPEZ DE LOYOLA (1491-1556), militar al servicio del virrey de Navarra, en 1521 sufre una grave herida en el sitio de Pamplona y durante su convalecencia, la lectura de libros sagrados y la meditación le convierten en “*caballero al servicio de Jesús*”. Escribió sus “*Ejercicios espirituales*” (1526), que forman un pequeño libro, casi un reglamento militar, cuya finalidad consiste en adiestrar el alma. En 1534 funda la Compañía de Jesús y decide ponerse incondicionalmente al servicio del papa. Los jesuitas españoles contribuyeron al éxito de las tesis oficiales de la Iglesia Católica y fueron garantes de la aplicación de esos dogmas allí donde estuvieron. Es interesante destacar que a pesar del conservadurismo de los primeros momentos, en el aspecto educativo, los jesuitas se pusieron totalmente en contra de la educación de los jóvenes nobles, fundada en el culto caballeresco y en la guerra⁸⁴. [...] *la destreza del cuerpo en su caso, no pasa como en la institución de la infancia regia o noble, por el aprendizaje consumado del manejo de las armas, la perfección en montar a caballo, jugar a la pelota, danzar tañer instrumentos, jugar a las bolas o cazar, ya que los jesuitas no serán maestros de habilidades caballerescas, sino de virtud y buenas letras [...]. El estudiante perfecto jesuítico cuya profesión serán los libros, no sólo se configura en oposición al noble, sino y, muy especialmente, en oposición al vulgo; su forma de hablar, de andar, de mirar, tendrá que diferenciarse de la de ambos*⁸⁵.

Los jesuitas dieron una cierta importancia a los ejercicios físicos al aire libre y a una eficiente preparación para la vida mundana: danza, música, formas sociales, representaciones dramáticas, etc. Así en las Constituciones, capítulo 2, que trata de la conservación del cuerpo, dice en el punto 298: “*han de insistir en los mentales, que debían de enterromperse con los exteriores, y no se continuar ni tomar sin la medida de la discrección*”. Y en el punto 299 sigue insistiendo en el mismo sentido: “*Después*

de comer, mayormente de verano, por una hora o dos, no deben permitirse, en quanto se Como no conviene cargar de tanto trabajo corporal que se ahogue el espíritu y resciba daño del cuerpo, ansí algún ejercicio corporal, para ayudar a lo un y a lo otro, conviene ordinariamente a todos, aun a los que puede, ejercicios de cuerpo violentos ni de mente, aunque en otros ligeros pueden ocuparse en este tiempo. Ni fuera destas horas es bien mucho continuarlos sin alguna relaxación o recreación conveniente”⁸⁶. En las Reglas de la Compañía, en el punto 5º trata del maestro de novicios que es confesor, en el punto 12 se refiere a la conveniencia del ejercicio físico: “En ninguna manera les permita estar ociosos; más aún, cuando hacen alguna cosa, les enseñe pensar en cosas buenas. Y, ultra de los ejercicios espirituales, procure que también tengan algún ejercicio corporal y trabajo. Más sea moderado, para que no se ahogue el espíritu o se fatigue mucho el cuerpo, más antes se ayude en la buena disposición así del espíritu como del cuerpo”⁸⁷. Aparece en general en la obra de Ignacio de Loyola, una preocupación constante por el mantenimiento de una buena salud del cuerpo, como un aspecto necesario y fundamental para poder llevar con éxito la relación con Dios. Decía que “una onza de santidad, acompañada de una salud extraordinariamente buena, hace más por la salvación del alma que una santidad extraordinaria con una onza de salud”. De acuerdo con este criterio, la Orden Jesuita preveía un entrenamiento diario, mientras no haya lugar a excepción según juicio del rector, y tenían que dedicar un cuarto de hora antes de la comida o de la cena a los ejercicios físicos ya que éstos son de provecho al cuerpo y al alma en la misma medida y adecuados para todos y también para aquellos que tengan que dedicarse a ocupaciones intelectuales⁸⁸.

5.2.3. JUAN LUIS VIVES. Dentro del tratamiento dado por la mayoría de los escritores de esta época a todo lo relacionado con el juego, señalando generalmente sus



170. Portada de los

en esa ciudad en 1540.

La obra de Vives es un reflejo de la lucha contra los modelos mentales y sociales de la Edad Media. Su vida es una huida continuada de las estructuras medievales, empezando por la retrasada e inquisitorial España; después de los teólogos de Lovaina y, por último, de la Inglaterra de Enrique VIII. Sólo Brujas le ofreció una

cierta tranquilidad, gracias seguramente a que en esa época, representaba la fuerza y las ideas de la nueva burguesía europea y mercantil, la única que podía dar un apoyo real al pensamiento de nuestro humanista. No se trataba únicamente de que Vives tuviese miedo del Santo Oficio por sus orígenes conversos, sino que lo que temía realmente era la fuerza y el poder de los hombres oscuros que dominan las estructuras universitarias y políticas de su país. Vives odia a la nobleza española y especialmente a la valenciana, y teme y desprecia a los hombres de letras de la península⁸⁹.

Entre sus obras, la principal “*Tradentis Disciplinis*” (1531) tiene un capítulo dedicado a la Educación física de los muchachos. Su programa contiene largas marchas, carreras, luchas y abatidas, juegos de pelota y bolos. Su objetivo fue vivificar el cuerpo y evitar al mismo tiempo su embrutecimiento. En Brujas publicó un escrito sobre la “*Instrucción de la mujer cristiana*”, donde solicita una formación que fortalezca a las jóvenes. Para los alumnos avanzados, imponía unos ejercicios físicos adecuados, entendidos en el sentido humanista, como lo demuestra la frase “*de modo scholastice, no militarite*”. Estuvo influido sobre todo por Erasmo y como rasgos característicos de su pedagogía se pueden señalar los siguientes: aplicación de la psicología a la educación, empleo del método inductivo y experimental, partir de los objetos sensibles y naturales para llegar a las ideas, individualizar la educación y reacción realista contra el verbalismo. Destacaba por ser un gran pacifista, considerando que la Educación Física debía ser usada para promover el crecimiento del cuerpo (influencia de Guarino y de Feltré) y no para jóvenes feroces y salvajes (educación espartana de Vergerius)⁹⁰. En su obra “*Los diálogos*”, Vives desarrolla su interés por los juegos tanto infantiles como el hoyuelo con nueces, a pares y nones con alfileres, las tabas, el tejo y los naipes, como el juego de adultos, especialmente el juego de pelota valenciana que Vives lo trata extensamente en el Diálogo XII, juego de la nobleza valenciana, que llaman trinquete. La afición de la nobleza valenciana por el trinquete es significativa. Lo confirma el profesor de oratoria del Estudi de Valencia F. Recio en su *Colloquium cui titulus Paedapechthia (Biblioteca nacional, Madrid, R-27032)*. Cita los trinquetes que existían en esa época en Valencia: el trinquete del Milagro, de Carroces, de Barcia y de Mascones. Refiriéndose al tipo de pelota usada en Francia, en el diálogo nos dice que se juega con esferas más pequeñas que las nuestras y mucho más duras, hechas de cuero blanco. El relleno no es como entre nosotros, de lanilla o borra del paño, sino que normalmente es de pelos de perro y por ese motivo raras veces se juega con la palma, sino con raquetas de cuerda gruesa⁹¹. Al trinquete se jugaba según Vives, con el puño y con pelotas de viento, poniendo una cuerda tendida en medio. El juego consistía en enviar la pelota por encima de la red hacia el otro campo, procurando que entrase dentro de los límites del mismo. El punteo era de cuatro puntos cada vez: quince, treinta, cuarenta y cinco o ventaja y empatados a puntos. La pelota se devuelve al vuelo, otras al primer bote, pues tras el segundo, el golpe no es válido y se hace una señal donde pegó la pelota. El diálogo termina dando unas leyes sobre el juego, algo inusual en los tratados sobre los juegos y, por lo mismo, de gran interés antropológico⁹²:

- *La primera ley, quando fe ha de jugar. El hombre ha fido criado para cofas sérias, no para chanzas, y juegos. Pero los juegos fe inventaron, para recrear el animo canfado de las cofas sérias: entonces, pues, fe debe jugar quando el animo, ó el*

cuerpo estuviese cansado: ni se debe tomar de otra fuerte, que el fueño, comida, bebida, y otras cosas, que renuevan, y reparan el animo: de otra manera es vicio, como otras cosas que se hacen fuera de tiempo.

- *Segunda ley, con quienes se ha de jugar. Así como cuando has de hacer algún viaje, ó has de ir a algún convite, miras con cuidado los compañeros que has de tener: ni más, ni menos en el juego has de advertir con quienes juegas, que sean tus conocidos: porque en los no conocidos hay grande peligro, y es verdadero el adagio de Plauto: El hombre es un lobo para el que no le conoce. Sean agraciados, joviales corteses, con los cuales no peligre que riñas, ó tengas debates, ó hagas, ó digas alguna cosa torpe, ó indecente: no sean blasfemos, ni juradores: no hablen palabras feas, para que de aquella peste no te se pegue alguna mala costumbre, ó vicio. Finalmente sean tales, que no se pongan á jugar por otro fin, que el tuyo: es á saber, para alivio, y descanso del trabajo.*
- *Tercera ley, á que juego. Primeramente á juego que se entienda: porque si se ignora, no puede haber divertimento, ni del que juega, ni de los compañeros, ni de los mirones: además de lo dicho, que á un mismo tiempo te diviertas, y ejercites el cuerpo, si es que el tiempo, y salud lo permite. Pero si no, sea el juego de calidad, que no dependa todo de la fuerza, valga también en él la ciencia, que pueda corregir el error.*
- *Quarta ley, con que apuestas. Ni se ha de jugar sin apostar algo, que es majadería, y luego enfada: ni se ha de apostar tanto, que en el mismo juego te inquiete; y si pierdes, te sepa mal, y te atormente: aquel no sea juego, sino tormento.*
- *Quinta ley, de qué modo, que antes de que te sientas a jugar, juzgues que vas a recrearte con el juego, á cuya ventura expones algunos dineros, esto es, compras con ellos el reparo de la fatiga. Piensa que es fuerte, esto es, varia, incierta, mudable, comun: que por efecto no te se hace injuria alguna, si pierdes: que lo lleves con paciencia, no pongas ceño, ni mala cara, ni la muestres triste: no digas injurias, y eches maldiciones al compañero, ó á alguno de los mirones. Si ganas, no digas chistes con fervor al compañero. Finalmente seas mientras durare el juego, cortés, alegre, gracioso, placentero, fuera truanería, y descaro: no des insinuación alguna de tramposo, villano, ó avaro: no porfies en debatir: en ninguna manera jures acordandote, que todo aquello (aunque tu tengas más derecho) no importa tanto, que pongas a dios por testigo. Acordaráte que los mirones son como jueces en el juego: si ellos juzgáren algo, cede, sin dar alguna señal de que no te parece bien: de esta suerte, no solo el juego es recreo, si que también agradable la educación generosa de un mancebo hidalgo.*
- *Sexta ley, quanto tiempo se ha de jugar. Hasta que conozcas que te has renovado, y reparado ya para el trabajo, y llama la hora para el negocio serio. El que hiciere lo contrario, juzgase lo ha hecho mal: queredlo así Cavalleros, mandadlo.*

Vives, al contrario que Ignacio de Loyola, introduce el juego en su programa educativo y le confiere una importancia fundamental para la formación de los jóvenes. Así en uno de sus escritos llega a decir “*Que el juego es la dignidad y la piedra de toque del alma*“. Él, como tantos otros humanistas, está convencido de que el juego es fundamental en el desarrollo de los niños y, por ello, lo defiende como buen pedagogo e intenta transmitir esa idea en todos sus escritos relacionados con el tema.

5.2.4. CRISTÓBAL MÉNDEZ. Al médico andaluz con formación humanística se le puede considerar en estos momentos como el primer exponente histórico de la actividad física de nuestro país, a través de su obra *“Libro del ejercicio corporal y de sus provechos”* (1553), donde desde el punto de vista médico, estudia el ejercicio físico como una terapia a ciertas enfermedades o bien como medio para restablecer la salud⁹³. Cristóbal Méndez nace en Lepe, estudiando medicina en Salamanca; después de ejercer en sus primeros años en Toledo y Rota, decide emigrar a México en 1528, donde después de desempeñar diversos cargos de cierta importancia vuelve a España en 1545, residiendo en Sevilla al principio, donde edita su libro, aunque de acuerdo con la portada de su obra es de suponer que era vecino de Jaén. Lo que hace especial e importante el libro de Cristóbal Méndez, es que por vez primera en nuestro país, se trata el tema del ejercicio físico y del juego de forma monográfica. Su libro, aunque planteado desde el punto de vista médico, trata con extensión el juego, sobre todo el juego de pelota⁹⁴.

“El libro del ejercicio” aparece en un momento donde el humanismo está en su momento culminante por lo que la base de su estudio es por un lado filosófica, sacada del pensamiento renacentista y la otra médica, donde Galeno ocupa un papel fundamental en cuanto fuente bibliográfica sobre todo por sus obras relacionadas con la actividad física y el juego: *“De la conservación de la salud”* y su *“Tratado de la pelota”*. Hay que señalar que, en general, la obra de Méndez adolece de citas bibliográficas, lo que hace que su obra, vista desde el punto de vista actual, se pueda interpretar como un tratado académico dotado de rigor científico. El mismo confiesa en este sentido lo siguiente: *“Y también porque no me he arrimado mucho en este libro al parecer de todos. Y así se podrá ver en él algo de nuevo, lo cual, juntado con lo que los antiguos dijeron, podrá traer sabor y no poca dulzura”*⁹⁵. Sin embargo, es evidente que utilizó otras fuentes como lo demuestra, cuando nos da la definición de ejercicio, diciendo que es *“Un movimiento voluntario con el cual el aliento se hace veloz y frecuente”*. Mercurialis nos da una definición parecida, procedente de Avicena y que dice que *“El ejercicio es movimiento voluntario para el que es necesario grande y fuerte respiración”*. Por tanto, es seguro que utilizó otros autores en la confección de su obra, que en algunos casos podemos intuir por algunas referencias encontradas. Por ejemplo, existen referencias sobre el paseo en Aristóteles, Séneca Hipócrates, Galeno, Avicena, etc. En *“El libro del ejercicio”*, se citan un gran número de juegos, siendo unos de origen utilitario como el juego de cañas, los torneos, juegos con bastón, esgrima. Otros con una finalidad lúdica, como la pelota, el herrón o la argolla y los juegos de azar como los naipes, dados, damas, tablas y sobre todo el ajedrez. A los juegos en general los engloba dentro de lo que él llama ejercicios comunes, *“porque en él se ejercitan todas las partes del cuerpo”*. Enumera en varias ocasiones todo un catálogo de juegos: jugar birlos o jugar a la herradura, herrón o tejo, tirar la barra, lanzar dardos, jugar a la espada de dos manos, bastón, juego de pelota o chueca o vilorta, añadiendo más adelante otras actividades como la caza, el baile, jugar a rodela y espada, espada y broquel, la natación, jugar de bastón, jugar barras, etc. Muchos de estos juegos como el de pelota, la caza y sus variedades y los juegos ecuestres, fueron actividades lúdicas muy populares en esa época y que Méndez tuvo que observar muy a menudo. En este

sentido, Luis Lobera de Ávila en su “*Banquete de nobles caballeros*“, nos dice: “Sólo aquel que no quiere estar alegre se excusa del ejercicio”⁹⁶. El libro del ejercicio en su conjunto, nos da una serie de aportaciones valiosas, pioneras en el campo educativo y médico, si consideramos el momento en que dio a luz⁹⁷:

- *El carácter voluntario y placentero del ejercicio físico y el aumento de las funciones cardiorrespiratorias. En el Tratado II, capítulo 11, donde se enseña que el mejor ejercicio y más provechoso de los particulares es el pasear. Nos da las características del buen ejercicio. “Que haya voluntad libre; que el movimiento sea con aliento frecuente y corto y que haya placer y regocijo... Probado que todas las características se dan en el paseo, sin duda tenemos que declararlo como el mejor y el más provechoso de todos”... “Porque paseando... allí se puede esgrimir, jugar picas con espada y broquel, luchar, bailar, danzar, y así cosa de esta manera con que os holguezis y decimos todo esto para que tome cada uno lo que mejor le estuviere”.*
- *La división del ejercicio, en ejercicio común (global) y al ejercicio particular (analítico). En el Tratado III, que habla del ejercicio común y cuál sea el mejor de ellos, y de otras cosas que a él le convienen. En el capítulo 1º, refiriéndose al ejercicio nos dice⁹⁸: “Y llámase ejercicio común porque en él se ejercitan todas las partes del cuerpo, que así como en el ejercicio particular era moverse una sola parte, como el brazo, o pierna, o medio cuerpo, así acá es todo el cuerpo; y, como allá dijimos cuál era el más provechoso de los ejercicios particulares, así diremos del común. “De estos ejercicios comunes hay muchos y todos se hacen estando en pie el hombre, si no es cuando hay regocijo de caballeros o de ir a cazar, que van cabalgando, que son buenos ejercicios. Y son así como jugar birlos, o jugar a la herradura, herrón o tejo, tirar barra, lanza o dardo; correr parejas, saltar, bailar, esgrimir, jugar espada de dos manos, bastón, juego de pelota o chueca, o vilorta”. “Todos estos ejercicios se pueden tomar, pero lo más son de hombres robustos. Sólo cuatro los pueden moderadamente usar hombres delicados, así como cazar, bailar, jugar birlos y pelota...”.*



171. Juego de bolos

En el capítulo II, nos viene a decir que no hay otra cosa mejor para que los jóvenes conserven la salud que los ejercicios físicos y el ejercitarse con las armas⁹⁹: “*Todos estos ejercicios, los aplica cada uno según su inclinación natural; pero para los mancebos, yo no hallo otro mejor que el de las armas y el que se toma del juego de la pelota y montar a caballo, como quisiéreis. El de las armas, así como jugar espada de dos manos, rodela y espada y espada y broquel*”... “*De manera que el ejercicio de las armas es muy bueno para los mancebos, así para conservar la salud como para hacerse diestros y hábiles, o para una*

necesidad de defenderse, o para ofender cuando fuere menester, aunque en muchas partes lo usan para tan solamente saberlo”.

En resumen, Cristóbal Méndez con su obra nos viene a decir que el ejercicio físico y el juego deportivo influyen positivamente en la salud siendo el recurso más natural al alcance del ser humano para prevenir las enfermedades o para su tratamiento posterior. Un último apunte que hay que destacar de la figura de este autor, es la semejanza de su obra con la de Mercurialis. Teniendo en cuenta que la mayoría de los tratados de la época tocan el tema de la Educación Física dentro de obras más extensas con contenidos a veces filosófico y otras, pedagógicas o médicas (Erasmus, Moro o Vives etc.), las obras de estos dos autores, son las únicas que durante el siglo XVI tratan en exclusiva el ejercicio físico y el juego. Pero además existen una serie de coincidencias entre las dos, que necesariamente nos hace pensar que las obras fueron hechas utilizando las mismas fuentes bibliográficas. En principio, se debe destacar que los dos son contemporáneos, médicos y con una formación humanística basada en autores clásicos como Aristóteles, Platón, Galeno, Hipócrates, etc., con los mismos planteamientos a nivel de ideas y objetivos, mostrando ambos que el ejercicio es pieza fundamental para la salud. Si añadimos además de la coincidencia bibliográfica, que la estructura de la obra es muy parecida y que ciertos temas, como el ejercicio o el juego de pelota se tratan de forma similar dando definiciones muy parecidas, nos hace pensar que ambos autores tuvieron a través de sus obras alguna relación o simplemente que trabajaron sobre la base de los mismos autores. En cualquier caso, la obra de Cristóbal Méndez, desconocida hasta hace unos años, se convierte en estos momentos en algo de singular valor ya que se adelantó en quince años a una de las obras que durante siglos ha sido reconocida como la primera y más importante referencia de la gimnástica¹⁰⁰. Otro dato para la investigación es considerar que dado que en esa época la relación que existía entre Venecia y Sevilla a través del comercio portuario era muy fluida, se podría pensar que Mercurialis conociese la obra de Méndez y fuese ésta la que utilizó como base para la elaboración de su “*Arte Gimnástica* “. Interesante investigación que queda pendiente de descifrar de cara a un futuro próximo.

5.2.5. AUTORES BARROCOS

PEDRO DE COVARRUBIAS. Publicó en 1519 el tratado de “*Remedios de jugadores*”, obra escrita en romance y que seguía las teorías aristotélicas sobre el juego, sosteniendo que: “*El descanso del alma es delectación. Donde se sigue que así como nos fatigamos con profunda atención y encogimiento: así es menester los soltemos y recuperemos las inferiores fuerzas, con un deleitable derramamiento y vagación o distracción, y porque juego es que es dicho o hecho, en el que se procura delectación de las virtudes animales. Síguese de necesidad que para relevar y recrear el espíritu es necesario en la vida humana juego, entretenimiento, pasatiempo*”¹⁰¹. Después, siguió a Santo Tomás, que había dicho que “la delectación es varia y uniforme, pues unas son buenas y otras son malas”. Por tanto, la delectación no es la medida y regla de los actos morales. Covarrubias, de acuerdo con este principio, divide el juego en espiritual, humano y diabólico. Considera dentro de los juegos espirituales al teatro y la danza, siempre que tengan una finalidad sana. Del juego humano y lícito opina que se hace

para ejercitar y probar las fuerzas, ligereza, maña y desenvoltura del cuerpo o por sanidad; dentro de los juegos humanos coloca las apuestas, incluso en dinero siempre que no se hagan en demasía y los juegos lícitos en que se empleen sean la danza, pelota, correr, esgrima y justas¹⁰².

FRANCISCO ALCOCER. En la misma línea del autor anterior, que publicó en Salamanca el “*Tratado del juego*“ en 1559; señala que no todos los juegos son condenables como al parecer interpretaban los predicadores más radicales. Así nos dice “*pero no hay razón que condenen todos los juegos, ni que hagan todo juego pecado mortal, ni a cualquiera que juegue digan que está condenado al infierno*“. A pesar de esa defensa del juego, Alcocer advierte también que hecho en exceso es ilícito desde el punto de vista teológico y puede estar en este caso en relación con la idolatría. Su tratado se sitúa entre el dogma de la Iglesia que ve el juego, sobre todo de azar, como una nueva idolatría y el pragmatismo del poder público que admite el juego pero siempre con un cierto control. De acuerdo con unos criterios jerárquicos y sociales, marca unas diferencias entre los juegos y las personas que pueden practicarlos. Así, por ejemplo, del clero y de los estudiantes nos dice que pueden: “*jugar por recreación y alivio de sus trabajos al axedrez y bolos y otros juegos honestos, con tal que sea con toda moderación y templança; de los estudiantes, el intento del maestreuela en vedar los juegos y poner descomunión contra los tahúres y reservar para sí este caso, es santo y bueno con deseo de que los estudiantes que son moça y amigos del hogar, no se den demasiadamente a los juegos*”. A la hora de señalar los juegos de cañas, torneos, sortija, esgrima, toros, pasa-pasa y otros, lo hace siempre en un tono moralizante. Introduce como algo novedoso la limosna como compensación o justificación de los males espirituales del juego. Alcocer divide los juegos en: juegos santos y píos de las fiestas religiosas; juegos profanos de las fiestas mundanas, así como los pasatiempos de la vida corriente. A su vez éstos están divididos en tres clases: juegos de la habilidad humana, los de azar y los de cartas. En cuanto a los juegos de habilidad, cita los siguientes: juegos de pelota, bolos, aros, tiro con ballesta, volante, axedrez, justas, torneos, carreras, lucha, saltos, lanzamientos de jabalina, voltear, esgrima y toros¹⁰³.



173. Montando zancos

FRANCISCO LUQUE FAJARDO. Un texto que, aunque para nuestro estudio no es relevante, pero si transmite perfectamente el sentir de la mayoría de los tratadistas del juego de esa época, es el del clérigo sevillano Francisco Luque Fajardo, publicado en Madrid en 1603. Su título ya es un ejemplo del tono moralizante que se observa en casi todos los textos publicados: “*Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos, Utilissimo, a los confesores, y penitentes, justicias y los demás, a cuyo cargo está limpiar de vagabundos, tahures, y fulleros la República Christiana*”. Se analiza el juego casi exclusivamente bajo el prisma de la moral religiosa que lo impregna todo. Y cuando nos encontramos algún autor que se sale del corsé de la Iglesia, como es el caso

de Méndez, para evitar problemas, en este caso con la Inquisición, tiene que introducir en el texto de vez en cuando alguna referencia moral sobre lo que está tratando, por supuesto siempre dentro del dogma oficial de la Iglesia Católica¹⁰⁴.

FRAY ALONSO REMÓN. Autor que cultivó también en sus obras el teatro, la historia, la biografía, la poesía, la teología y la descripción de fiestas y solemnidades, publicó un libro titulado “Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones christianas para que en todo género de estados se recreen los sentidos, sin que se estrague el alma”, publicado en Madrid en 1623. Aparece en este texto algo nuevo con respecto a los autores barrocos analizados hasta el momento; no se busca moralizar sino más bien entretener a través de juegos y recreaciones honestas y cristianas en función de los estados sociales, la edad y el sexo. “[...] *para recreaciones (de la infancia) basta la de caçar pájaros con liga y jaula; para juegos basta el de argolla, el de los bolillos, y mesa, a las niñas básteles por recreación el criar flores, y el labrar colores, jugar alfileres, y adonde pareciese conveniente el saber cantar canto de órgano, o tañer órgano, clavicordio, monocordio, se podrá permitir; y no me parece muy conveniente en excediendo desto, que aya otra permisión de otros cantares, o de otros instruments*”. “*Para el señor, y el príncipe poderoso y para la persona regalada, que siempre está ociosa, y no hace exercicio, será muy buena recreación, y saludable entretenimiento el ocuparse en cosas, que agilicen los miembros, y fuerças corporales, con en el exercicio de la caça, el juego de las armas, el de la pelota, el de la bola y argolla*”.

Sin embargo, a las gentes medianas dedicadas a trabajos físicos no les recomienda ejercicio o bien actividades más sedentarias como la lectura, juegos como la argolla y la bola, la caza de pájaros en jaula o con varetas, y la pesca en el río o con la caña o con el esparbel. A las gentes consagradas al estudio y a los escribientes les recomienda: la caza de los pájaros, la agricultura de los jardines, las salidas al campo y, por el contrario, no les recomienda los juegos violentos¹⁰⁵.

Con respecto a las mujeres, señala que estos juegos están reservados a los hombres, pues en el caso de las mujeres deben guardar el decoro y la compostura propia de una doncella honesta y una matrona ejemplar: “[...] *el entretenerse en la lección de algunos buenos libros y otras en el arte de dibujar algunas labores curiosas: en todos los demás juegos y recreaciones que piden acciones de movimientos descompuestos, o de formas particulares, o que se atraviesen palabras jocosas, o interés de hazienda, me parece que se excede de los límites que debe observar y guardar la compostura y recato de una doncella honesta, y una matrona ejemplar*”. Alonso Remón, en su estudio distingue entre entretenimiento, recreación y juego; el entretenimiento según él, no es otra cosa que ayudar al ánimo para que se descansa y se alivie con otra ocupación menos fuerte que la principal en que estaba ocupado; sin embargo, recrear es descansar, buscar más la quietud y el sosiego. Del juego, último aspecto de su diversión, no nos dice nada, como si su concepto estuviese bien delimitado y no hiciera falta su definición. Sin embargo, en otros capítulos de la obra sí afirma que “*ningún divertimento es mejor que los que acrecientan el brío y afirman la fuerza, como las armas, la jineta, la danza, la pelota y la caza. El juego de pelota, ora de pala, ora de mano, es de mayor exercicio. El juego de los trucos tiene grande gala y participa de*

todo, de alegre recreación y razonable ejercicio y mejor que la pelota para los grandes señores”¹⁰⁶. Se puede constatar que Alonso Remón establece dos grupos de juegos, unos que son propios de reyes y nobles y los otros juegos más populares, practicados por el pueblo llano, aunque algunos practiquen unos y otros, como el juego de pelota o ciertas formas de caza.

PEDRO DE GUZMÁN. El jesuita Pedro de Guzmán, consultor del Santo Oficio, es de los autores barrocos que relacionan el juego con la ociosidad y la inmoralidad. En su tratado titulado *“Los bienes del honesto trabajo y daños de la ociosidad en ocho discurso”* (1614), pide la represión de la ociosidad como fuente de los males de la España barroca y propone a los franceses como modelo por su implacable persecución de los ociosos y por la virtud de sus juegos y entretenimientos. Llega su extremismo en la crítica contra el ocio tan lejos que hasta cuestiona la función del sueño, si no es practicado con moderación. Para este autor la parte maldita del ocio son los juegos, condenándolos a todos sin ninguna distinción. En su ataque condenatorio entran desde los juegos de la antigüedad, como los Juegos Olímpicos, hasta los modernos como los naipes. Solamente mantiene los juegos nobiliarios por servir para la milicia. Por lo demás, su obra es un alegato contra la ociosidad española, diciendo que la afición a los naipes en España no tiene límites¹⁰⁷. En el discurso V de su obra, donde nos habla del juego de toros, después de una larga disertación a favor del toro como amigo del hombre y demostrar a través de distintos autores la crueldad de este juego, señalando una cita del papa Pio V, entre otras alegaciones en contra: *“Nosotros, pues, considerando que estos espectáculos adonde se corren en el circo y plaza de toros y fieras son ajenos de la piedad y caridad cristiana, y queriendo quitar estos cruentos y torpes espectáculos, invención de demonios y no de hombres”*; también cita a Santo Tomás y la escuela de teólogos, que condenan todo juego de entretenimiento donde hay peligro de muerte o de grave daño corporal o espiritual. Y a San Agustín, que nos dice que aquellos juegos circenses y teatrales antiguos, son invención del demonio por los pecados que en ellos se hacían, o de homicidio y daños al cuerpo, o de *deshonestidades, que son daño del alma e indicándonos que Eugenio e Inocencio I y después Inocencio III prohibieron los torneos de a caballo por los peligros grandes de muertes o heridas que en ellos hay. Descomulgan a los torneadores y a los que mueren en este ejercicio priva de eclesiástica sepultura.* Asimismo, el concilio de Trento descomulgó y desterró del mundo los desafíos y duelos; Pedro de Guzmán se pregunta llegado a este punto, *¿adónde hay más peligro y más frecuentes muertes en un torneo o desafío, a do apenas muere uno, o en un juego de Toros, que por lo menos no se corren vez que no mueran dos o tres, y a veces más? El mismo día que se escribe esto, murieron en esta Corte, en unas fiestas destas cuatro hombres [...] Y así se averigua mueren en toda España un año con otro en estos ejercicios doscientas y aun trescientas personas, cosa digna de sentirse y llorando mucho. Y no se le haga esto increíble al lector, pues sabe que apenas hay ciudad, ni villa, ni aun aldea en el reino, adonde cada año no se corra una o dos, y aun tres veces toros [...] Un solo toro mató siete hombres en Cuenca; y para hacerle a él como inmortal por tal hazaña, le pintaron en un lugar público con los siete”*.

Después de recordarnos las bulas dadas por los distintos papas, recomienda el juego de toros, siempre y cuando los toreadores sean hábiles y diestros, tanto los de a pie como lo de a caballo, “*sería e tiempo que en esto se gastase entretenido y gustoso*”, aunque al final comenta que hay otro tipo de ejercicios más seguros y, por tanto, más recomendables para los caballeros: “*A los de a caballo es bien que se les acuerde que hay otros ejercicios de caballeros, como son justas, torneos con palenque o telas, donde no haya peligro, carreras, alardes, ensayos de guerra, y sí juego de cañas, que no es fuerza que los haya de despartir el toro, sortijas, máscaras*”.¹⁰⁹ Muchos escritores de la época, citan en algún momento, en sus obras, algunos de los juegos más populares de su tiempo. Como ejemplo tenemos a Cervantes que en la “*Gitanilla*” habla del gitano Andrés Caballero como de un profesional del deporte; en concreto nos cuenta que “*A doquiera que llegaban, él se llevaba el precio y las apuestas de correr y saltar más que ninguno; jugaba a los bolos y a la pelota extremadamente; tiraba la barra con mucha fuerza y singular destreza; finalmente en poco tiempo voló su fama por toda Extremadura y no avía lugar donde no se hablase de la gallarda disposición del gitano Andrés Caballero, y de su gracia y habilidades*”.

SEBASTIAN DE COVARRUBIAS (1539-1613), Con su “*Tesoro de la lengua castellana*”, obra capital del autor a la que dedicó bastante años, refleja en muchas de sus definiciones el sentido que tenían en su época muchos de los términos usados habitualmente en el tratamiento del juego y que por ese motivo nos puede resultar esclarecedor, de cara a conocer mejor lo que fue el juego deportivo en la Edad Moderna. En primer lugar hay que dirigir nuestros pasos a la definición dada sobre el juego: “*Es el juego un entretenimiento o pasatiempo necesario a los hombres que trabajan con el entendimiento para recrearse y poder bolver a tratar con nuevos bríos las cosas de veras. Este se toma ordinariamente después de comer o cenar, con buena conversación*



174. Arnés para justa. Felipe II

de cosas que nos alegren y nos hagan reír con moderación y templanza, sin perjuzio de nadie, como se usaba entre aquellos antiguos sabios, cuyas pláticas y conversaciones dieron argumentos a libros que están escritos con mucha erudición”¹¹⁰. Definición ésta del juego, que tiene poco que ver con el concepto de juego actual. Sin embargo, es curioso comprobar que cuando hace la definición de la pelota, nos habla del instrumento con que se juega. “*Instrumento conocido conque se juega, Ay 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 quartos. Con esta 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 a propósito para los moços por la presteza y ligereza que quiere. Otra era de viento, que llamaron flillis, esta se jugava en lugares espaciosos, assi 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 dixeran harpasso o harpastro. Esta se jugava casi como aora la chueca. Porque se ponían tantos a tantos, dividiendo el campo, y hazían sus pinas, y el que entre los dos del contrario passava el harpastro*

ganava, y el que la arrebatava y va corriendo con ella; el contrario acudía a detenerle hasta venir a la lucha. Destas diferencias de pelotas haze mención Marcial en sus epigramas”¹¹¹.

De los torneos: “es en dos maneras: uno de a pie y otro de a caballo y ambos se introduxeron a fin de que la cavallería y la infantería se exercitassen en las armas para estar diestros en ellas quando saliesen a pelear con sus enemigos como lo significa la ley 27, título 23, partida 2”¹¹². De las justas nos dice lo siguiente: “exercicio de la cavallería de los hombres de armas, que propiamente se llaman cathaphractus, por ir todos armados de punta en blanco, y tómake por fiesta y regocijo, como el juego de las cañas lo es de los ginetes”¹¹³. La caza la define como: “el exercicio de prender los animales y las aves, lo qual llamamos caçar. En quanto a la montería, la define escuetamente como la caça del jabalíes, venados y otras fieras”¹¹⁴. Del mismo autor, la definición del juego de truco: “juego que de pocos años a esta parte se ha introducido en España, y truxose de Italia; es una mesa grande, guarnecida de paño muy tirante e igual, sin ninguna arruga ni tropezón. Está cercada de unos listones y de trecho en trecho tiene unas ventanillas por donde pueden caber las bolas; una puente de hierro, que sirve de lo que el argolla en el juego que llaman la argolla, y gran similitud con él, porque juegan del principio de la tabla y si entran por la puente ganan dos piedras; si se salió la bola por alguna de las ventanillas, lo pierde todo”¹¹⁵.

JUAN DE MARIANA (1536-1623). Es uno de los eruditos que con mayor profundidad tocó el mundo del juego. Pensador profundo, consumado teólogo y docente, era conservador en su forma de pensar de acuerdo con su tiempo, pero a la vez reformador y crítico de los males que aquejaban a la sociedad y a las instituciones, atacando la ociosidad de la nobleza de su siglo, los vicios de la iglesia y del clero. Contradictorio en sus ideas defiende la violencia si es necesaria, como cuando dice en uno de sus capítulos “que debemos estar de continuo en guerra para vivir en paz”.

Nació en Talavera de la Reina y bautizado con la indicación “no se sabe quien es su padre ni madre”. Estudió en Alcalá e ingresó en la Compañía de Jesús en 1554. En 1561 fue enviado a Roma, donde enseñó en el colegio de los jesuitas, y en 1569 pasó a ocupar labores docentes en la Universidad de París. En 1574 regresó a Toledo y ya no volvió a salir de allí. Fue censor de la Biblia Políglota de Arias Montano. Poco antes de su muerte fue nombrado cronista real por Felipe IV. Aunque la obra más importante es su “*Historia General de España*”(1592), para el caso que nos ocupa, Mariana representa uno de los autores barrocos que más profundizaron en el mundo del juego y del espectáculo. El “*Tratado contra los espectáculos públicos*”, a pesar del título, es un estudio profundo del mundo del juego de su época, donde antes de calificar si es lícito o no su práctica, lo analiza intentando comprobar si está de acuerdo con la razón y con la fe¹¹⁶. El tono peyorativo que se refleja en sus escritos se refiere casi siempre a todos los juegos de azar y, por supuesto, a la fiesta de los toros de las que estaba totalmente en contra y a ciertos bailes populares. En cuanto al resto de los juegos donde se engloban todos los juegos deportivos, incluso aquellos utilitarios que preparan para la guerra, es un defensor convencido, tal como lo demuestra en su obra “*Del rey y de la Institución Real*” (1559), libro II, capítulo V, que nos habla del ejercicio del cuerpo¹¹⁷:

“[...] digo que han de establecerse para el príncipe todo género de luchas entre iguales, en las que ha de intervenir, no ya sólo como espectador, sino como parte activa, procurando por de contado que sea sin mengua de su dignidad y decoro. Elíjanse jóvenes, ya del mismo palacio, ya del resto de la nobleza, é invéntense simulacros a manera de luchas, donde, ya cuerpo á cuerpo, ya divididos en bandos, combatan entre sí, ora con palos, ora con espadas. Contiendan entre sí sobre quién ha de ser más veloz en la carrera ó más diestro en gobernar un caballo, ora disparándole en línea recta, ora volviéndole y revolviéndole en mil variados giros; ténganse premios para el vencedor, á fin de encender más el certamen, y peleen á la manera de los moros, según la cual parte de uno de los dos bandos arremete contra el contrario, y después de haber disparado cañas, á manera de dardos, retrocede cediendo al empuje del enemigo, que es recibido por la parte del bando opuesto que quedó como reserva, y se va así repitiendo la lucha hasta que se da á uno de los bandos por vencido. Aprendan á montar además a caballo, poniéndose con ligereza en la silla, bien vayan sin armas, bien cubiertos de hierro, ejercicio que en las derrotas sirvió de mucho, no ya sólo a simples soldados, sino también a príncipes y á grandes capitanes “[...]” No será menos útil que haya lucha sobre quien da más en el blanco, ya con flechas, ya con armas de fuego, señalando premios para el que primero acierte. Luchen entre sí a brazo partido y ostenten así sus fuerzas á la vista del príncipe; y siendo él el justipreciador, no estará oculta la cobardía ni la pericia de nadie. Son todos estos combates imitación y simulacro de la guerra, muy a propósito para ejercitar las fuerzas del cuerpo, muy útiles para fomentar la audacia, alejar de sí el temor y adquirir destreza [...]. “Añádase á estos juegos la caza; enséñeseles á perseguir las fieras en campo abierto y á trepar por los montes; hágase que fatigue el cuerpo con sed, con hambre, con trabajo. Procúrese que dediquen algún tiempo á danzas españolas, acostumbrándoles á tomar el compás al sonido de la flauta, Déjeseles jugar a la pelota y otros juegos, permítaseles que se diviertan y se ríen con tal que no haya nada obsceno que pueda irritar su liviandad, nada cruel que desdiga de las costumbres y piedad cristianas. Con esas luchas fingidas se instruyen para las verdaderas; más debe también procurarse que por querer ejercitar demasiado el cuerpo no se agoten las fuerzas de los niños, y menos las del príncipe. Deben ser los ejercicios más bien frecuentes que pesados; en estos como en los demás actos de la vida ha de haber cierta moderación y regla. Así manda que se observe Aristóteles, asegurando que los que en su tierna edad ejercitaron violentamente el cuerpo han adelantado poco por tener debilitada la salud y quebrantadas las fuerzas, como dejaban ver los juegos olímpicos, en los cuales era raro que alcanzasen el premio en su edad viril los que habían salido vencedores en su adolescencia¹¹⁸.

Se puede observar en los textos transcritos, el conocimiento que tenía Mariana sobre la importancia y los efectos del ejercicio físico en los jóvenes. Bajo el pretexto de la educación corporal del príncipe, nos da un repaso a una serie de juegos relacionados unas veces con la educación militar, otras con la salud y, por último, con el puro divertimento. Nos habla de todo tipo de luchas, a pie o a caballo, de carreras y de peleas a la manera de los moros, que es ni más ni menos que una definición del juego de cañas, tan popular en nuestro país durante todo el siglo XVII. En cuanto a la caza señala un

tipo de educación que en los siglos posteriores se pondrá de moda con la vuelta a la naturaleza: los jóvenes deben pasar fatiga, sed y hambre para que puedan fortalecerse en situaciones de cierta dificultad. A continuación nos habla de la necesidad de que sepan al menos algunos bailes españoles y, por supuesto, el juego de pelota para que puedan divertirse. Termina diciéndonos que el ejercicio se debe hacer con moderación, hecho mejor de forma frecuente que de forma pesada, poniendo el ejemplo de los atletas olímpicos antiguos y señalando que los excesos, incluso en el ejercicio, nunca son buenos. En la obra de Mariana, aparte de los textos donde nos habla de forma específica del juego, existen pequeñas anotaciones interesantes, donde por ejemplo se utiliza la palabra deporte para definir la actividad que se está realizando. Así, en la *“Historia general de España”*, libro VIII, capítulo IX, nos cuenta de Almanzor: *“gobernó este capitán las cosas de los moros por veinte cinco años por su rey, que vivía ocioso sin cuidar más que de sus deportes. Fue hombre animoso, enemigo del ocio, acometió las tierras de los cristianos cincuenta y dos veces, y muchas dellas quedó vencido”*¹¹⁹.

Otro testimonio que nos ofrece Mariana en la misma obra, lo encontramos en el libro nono, capítulo VIII y nos habla de Alonso, el futuro rey Alfonso VI, que se encontraba desterrado en Toledo y al servicio del rey moro: *“Y en esto pasaba aquel Príncipe desterrado su vida; cuando cesaba la guerra dábbase a la caza y a la montería y para mayor comodidad de sus monteros edificó una alquería, que después creció en vecindad, y hoy se llama Brihuega”. [...] Aconteció que cierto día fueron á tomar deporte y recreación en una huerta cerca de la ciudad por do pasa el río Tajo con cuyo riego y agua, que dél sacan muchas ayudas, se hace muy fértil y de mucho provecho, y hoy se llama la huerta del rey”*.¹²⁰

Sin lugar a dudas, la obra más importante de Mariana de cara al estudio del juego, es su Tratado contra los Juegos Públicos, donde el autor nos viene a decir que el juego no es otra cosa que un espectáculo: *“Espectáculo no es otra cosa sino un juego instituido públicamente para deleitar el pueblo”*. En el capítulo IX nos explica los varios géneros de espectáculos que hay, dividiéndolos en escénicos y gímnicos. Los primeros comprenden las comedias y tragedias, mimos, pantomimos, archimimos, acompañados normalmente de canto, vigüelas, danzas y otros movimientos. Los juegos gímnicos son los que antiguamente llamaban agones, luchadores, corredores, cocheros y los que apuñeándose, tirando ó saltando contendían: olimpícos a los cuales en Roma responden los capitolinos, los istmícos, los fitios y los nemeos. Cierta Tertuliano, nos cuenta Mariana, en el libro de Espectáculos divide los juegos en los circenses, escénicos, agones, y los juegos de los gladiadores. Isidoro distinguió los juegos en cuatro géneros, tomados de los lugares en que se hacían, dividiendo el juego o es gímnico o circense o gladiatorio o escénico¹²¹.

En el gimnasio, donde se llevan a cabo los juegos gímnicos, contendían entre sí los mancebos, saltando, corriendo, luchando; en suma el debate y la pelea eran de la grandeza y gloria de las fuerzas. Llamábase gimnasio porque en él por la mayor parte peleaban desnudos, de donde esta misma voz de gimnasio, porque en él se eheercitaban los mancebos. Se ha extendido a significar otros lugares donde las otras partes, principalmente liberales, se ejercitan [...] Los juegos circenses eran aquellos en los

cuales los caballos uncidos de dos en dos a imitación de la luna o de cuatro en cuatro, a imitación del sol como lo dice Casiodoro en el libr. III, epíst. 51, eran incitados a la carrera, los cuales saliendo del puesto que llamaban cárcel, corriendo al derredor de las metas, contendían sobre la ligereza de los caballos y la destreza de los cocheros. Los gladiadores peleaban en el anfiteatro ó entre sí ó con las bestias; algunas veces también las fieras peleaban unas con otras. Los agones se instituyeron para honra de los muertos cuyas ánimas creían haberse de aplacar con sangre humana, según nos dice Tertuliano en el capítulo 10. De la zarabanda, baile muy popular en aquella época, nos dice “por ahora sólo quiero decir que entre otras invenciones ha salido estos años un baile y cantar tan lascivo en las palabras, tan feo en los meneos, que basta para pegar fuego aún a las personas muy honestas”¹²². [...] digo esto porque me han certificado que cuando esta maldita gente hace este baile delante de quien les puede ir a la mano con el mismo son, mudan las palabras que suelen cantar y templar los meneos y su deshonestidad, tan astutos y prudentes son estos hijos del demonio y de las tinieblas”¹²³.

Al final del tratado, ya en capítulo XXV, nos muestra lo que para su formación y dentro del pensamiento cristiano de la época, los juegos que tienen que ser prohibidos así como también todos aquellos que se pueden dar al pueblo y que no son sucios ni perjudiciales. En cuanto a los primeros nos dice “[...] Reprobamos pues todo el aparato del teatro, las artes de los faranduleros y su torpeza; afirmamos ser ilícito correr toros, feo y cruel espectáculo. Los juegos públicos que se llaman espectáculos, cazas de fieras, y representaciones de farándulas traen gran daño a las costumbres del pueblo y grave afrenta a la religión cristiana que profesamos. *En cuanto a los juegos lícitos, nos dice lo siguiente: [...] Y porque no parezcamos demasíadamente severos y rigurosos y alguno no porfíe que nuestras costumbres no sufren el rigor de la disciplina antigua, será justo dar al pueblo otros deleites, pero no sucio ni perjudiciales. Ejercítense los caballeros en hacer justas y torneos a pie y a caballo; los mozos corriendo, luchando, tirando. Y haya joyas para los que vencieran: y para que el ejercicio se haga con más calor, jueguen a las cañas, tirándose unos a otros con cierta manera de pelea morisca las cañas ó alguna otra cosa en lugar de dardos, repartidos en cuadrillas, de la manera que se hace en España, los cuales ejercicios todos son imitaciones y sombras de la guerra muy a propósito para ejercitar las fuerzas del cuerpo y hacerse diestros. Y no será menos provechoso jugar con las ballestas o con los arcabuces al blanco con premio propuesto del público, ó en particular para el primero acertare, lo cual sabemos se hace en otras naciones con gran cuidado y aprovechamiento. Añádanse las danzas a la manera de España, los bailes con los movimientos de los pies, siguiendo el son de la flauta o instrumento que tañe”¹²⁴.*

5.2.6. 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 vida¹²⁵. Su obra titulada “*Días geniales y lúdicos*“, 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 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 antropológico¹²⁶.

La fecha de terminación del libro, según Jean Pierre Etievre 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 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 1625¹²⁷). Otro aspecto digno de análisis es el título de la obra “*Días geniales y lúdicos*” 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 lúdico 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 lúdicos¹²⁸.

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 libri 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 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*¹²⁹. 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 danza¹³⁰.

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 Alvarez y posteriormente, Rodríguez Marín)¹³¹. 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.¹³²

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 Marcial¹³³.

“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 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



175. Juego de cañas en la plaza Mayor de Madrid

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)¹³⁴. 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 puesto¹³⁵. 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 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 círculo¹³⁶. La danza lasciva, como la de las mozueltas 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 lascivos que se bailaban por esa época cita los*

siguientes: la zarabanda, la chacona, la capona, Juan Redondo, rastrojo, gorrana, guriguirigai etc.”¹³⁷

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 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 ella¹³⁸. “*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 pancraccio 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 lozanías¹³⁹. 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 a 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”¹⁴⁰. 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 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*”¹⁴¹.

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*¹⁴². En este mismo capítulo se habla del pentatlo o quinquercio.

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 salud¹⁴³. 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 especial los de nuestra Andalucía*¹⁴⁴. 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 corporales¹⁴⁵. 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 Idilios¹⁴⁶.

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 juego¹⁴⁷. *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 vez 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 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*¹⁴⁹.

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 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 micación¹⁵⁰. El trompo es



176. Muchachos jugando al mallo

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; ésta impelida con un instrumento que llamaban asa, se revolvía en círculo y corría velocísimamente, haciendo un sonido agudo y suave¹⁵¹. “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 menean¹⁵².

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 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: fuele, 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 rebatir¹⁵³. El juego de pelota con los pies, también se dio en la antigüedad y cita como ejemplo a Manilo en su libro V Astronomic¹⁵⁴.

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 redcilla extendida fuertemente sobre un arco redondo y algo prolongado, con su manubrio o cabo para tenerlo y jugar con él¹⁵⁵. 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, 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 fundador¹⁵⁶.



177. Cacería en honor de Carlos V

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 adufe, 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 palillos¹⁵⁷.

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, coincide 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 mojarillas 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 juegos¹⁵⁸.*

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 infantiles¹⁵⁹.

5.3. ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN LA EDAD MODERNA (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 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 historia¹⁶⁰. 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 religiosas¹⁶¹.

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



178. Armadura de Carlos V

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 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 mojugangas 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 groseros y las bromas muy pesadas¹⁶². 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 prósperamente¹⁶³.

5.3.1. 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 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 “quien 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, éstos 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*¹⁶⁴. *“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 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 espaldas 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”*¹⁶⁵.

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 premios¹⁶⁶. 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,

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 lo firmamos con nuestros nombres. El Almirante de Castilla, conde de Luna, don Enrique Enríquez de Gúzman”¹⁶⁷.



179. Arte de montar a caballo

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 éstas, 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 [...]”¹⁶⁸. También el diccionario de Covarrubías nos dice que “En España es muy 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 romana¹⁶⁹.

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 el 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 juego¹⁷⁰. 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 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”¹⁷¹.*

“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 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 rejonos con lo cual acaba la fiesta.

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 caballero mayor¹⁷². 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, diciéndonos¹⁷³.

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

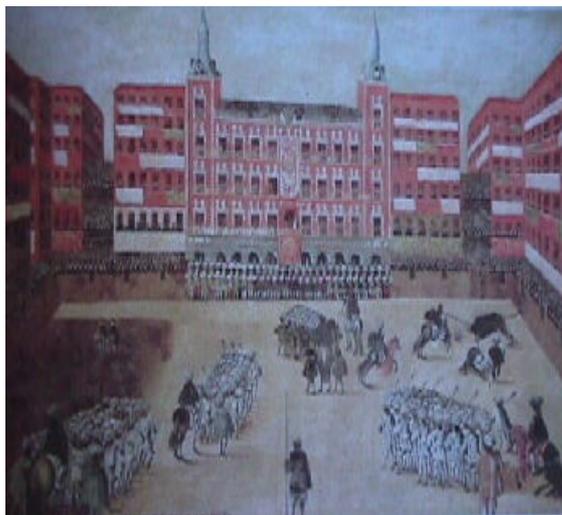
LA CABALGADA. Era otro de los deportes relacionados con la actividad ecuestre. Las carreras públicas a caballo también se dieron como una actividad propia de los nobles y estuvieron muy difundidas a lo largo de los siglos XVI y XVII practicándose en todas las fiestas cortesanas; tenían diversas variantes, aunque las más 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 parejas¹⁷⁴.

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*”¹⁷⁵; 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*”¹⁷⁶.

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 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*”¹⁷⁷. 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 empear las peleas y poco a poco se yvan cevando y ensañando los demás y era como un prelude a la baltalla campal¹⁷⁸”.

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 arena¹⁷⁹. 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 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”¹⁸⁰.



180. Corrida de toros en la plaza Mayor

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 polvo¹⁸¹.

5.3.2. 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 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 aragoneses¹⁸². *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”*.

Los toros se llevaban a Madrid, por 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 víctimas¹⁸³.



181. Encierro a los pies del Alcázar de Madrid

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 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 toro¹⁸⁴.

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 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 toro¹⁸⁵. 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 espada o puñal aunque luego se puso de moda el uso de un arma que se llamó “media luna”*¹⁸⁶.

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.¹⁸⁷.

La nota burlesca se dio en los toros con las mojigangas taurinas, encontrándose entre las más divertidas las que usan peles, 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, 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 Pío V, Gregorio XIII y Sixto V¹⁸⁸. 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 gladiadores, los cuales peleando en las honras de los muertos, aplacasen con su sangre las ánimas. Y de que manera peleaban los gladiadores, dícelo san Isidoro en el libro XVIII de las Etimologías desde el capítulo 53. Ultimamente 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 gladiadores. 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 alrededor del cual hay muchas barreras y escondrijos donde se recogen seguramente, porque el toro no puede entonces dentro de ellos [...] “Principalmente a los que torear 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”¹⁸⁹. 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 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, Capítulo 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, 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 torea 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 [...]”*¹⁹⁰. 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*



182. Cacería de jabalíes en el hoyo

*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 soldados no sean ordenados de orden sacra, y que los juegos de toros no se hagan en día de fiesta [...]”*¹⁹¹. 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 norma¹⁹².

5.3.3. 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 española¹⁹³. 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 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*”, reimpresso 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 eran 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 lebrél, el sabueso, el caballo, el buey, el hurón, el halcón u otros animales de presa¹⁹⁴. 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 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...¹⁹⁵. En cuanto a la ballestería, es por la Casa de Borgoña, siendo el jefe de los ballesteros el caballero mayor. Y cuando el rey ha de ir de caza, el primer caballero 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 caballero. Iba entonces 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 ésta¹⁹⁶.

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, aletto, montano, borní, alfaneque, sacre, neblí, baharí, gavilán, esmerejo, alcotán y cernícalo. Entre las aves cazables se contaba el buitre, cuervo carnívoros, 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”*¹⁹⁷.

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 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”*¹⁹⁸. Felipe IV, era hábil tendiendo la tela y contratela para aprisionar a las reses o haciendo salir al jabalí de su cubil 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 balletero 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 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 mató¹⁹⁹.

53.4. 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 ejercicio 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 podéis hacer botándola de una pared en otra 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”*²⁰⁰. 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 a botar, aunque a entrambos 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 [...]”*²⁰¹.

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”*.

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 tocarla²⁰². 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 Arenal²⁰³. 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, 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”*²⁰⁴.

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 jugaba 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 jugaba 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 dixerón harpasso o harpasto. Esta se jugaba casi como ahora la chueca, porque se ponían tantos a 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”*²⁰⁵.

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 madera²⁰⁶. 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 Alcázar²⁰⁷: *“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 sotos, donde había criaderos cinegéticos. La otra parte llamada Campo del Moro, era famosa por sus duelos y aventuras*²⁰⁸.

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 Madrid²⁰⁹.

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 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 únicos²¹⁰. 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.²¹¹

5.3.5. 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 cortesanas²¹². 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 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.²¹³. Eran como 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 mismos 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, sostenidos, Cruzados, Reverencias cortadas, Floreos, Carrerillas, Retiradas, contenencias, Boles, Dobles, Sencillos y Rompidos [...] Entre las danzas cortesanas o de cuentas se pueden citar la española, la alemana, el pie de Gibao, el bran de Inglaterra, el turdión, el hacha, el caballero, 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*²¹⁴.

*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 Gorróna, 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 Martín Gaitero y otras tantas que todos los días surgían casi de forma espontánea entre toda

aquella 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 que 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?*”²¹⁵.

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. Llámánle comunmente zarabanda [...]*”²¹⁶ Más suave en sus planteamientos con respecto a estas danzas es Sebastián de Covarrubias, donde al definir el baile, señala: “*el bailar no es de su naturaleza malo ni prohibido, antes en algunas tierras en algunas tierras es necesario para tomar calor y brío; pero están reprovados los bailes descompuestos y*



183. Danza popular del siglo XVII

lascivos, especialmente en las yglesias y lugares sagrados [...]”²¹⁷. 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 avia 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 [...].”²¹⁸. 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*

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*”²¹⁹.

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 impregnada 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 creador²²⁰. Un caballero y poeta italiano, describía así la Chacona: “*La 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*²²¹. En el ambiente popular y rural, también perduran como una costumbre 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 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 Zambra²²². 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*” [...] ²²³

5.3.6. LA FIESTA. El siglo XVII, sobre todo durante el reinado de Felipe IV, es un siglo donde la 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, 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.²²⁴. 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.²²⁵

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 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 la 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 Rodríguez de Castro²²⁶. 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 plazas de las Descalzas, Plaza Mayor y Puerta de Guadalajara, donde repitieron las caballescadas evolucionadas²²⁷.

Con motivo de la llegada y estancia en Madrid del príncipe de Gales Carlos Estuardo (después 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 vallas²²⁸. 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 plata²²⁹. 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 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 madera²³⁰).

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 último día del año se celebró una gran mascarada con más de cien caballeros y el día 11 de enero hubo lidia de toros²³¹. 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. Siguiéron 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 Retiro²³².

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. Las paradas y los festejos fueron los siguientes²³³: Tembleque: el concejo recibió a Felipe IV con una fiesta de toros, tuvieron juegos a propósito y bien ejecutados; el rey de un arcabuzo 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 fuego. Andújar: se



184. La cacería del Tabladillo en Aranjuez

obsequió 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 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 artificio²³⁴. 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 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 depeñamiento 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 monarca²³⁵.

5.3.7. 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 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 vida²³⁶. 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 letrado 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 noche y en invierno dadas las

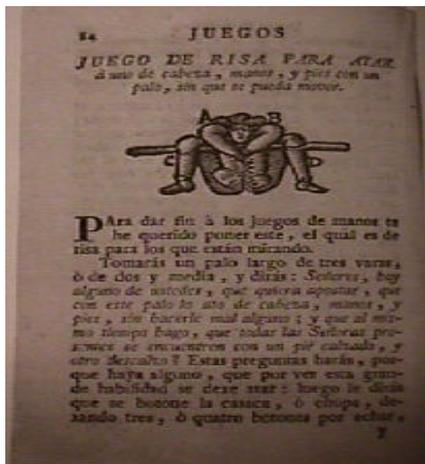
diez de ellas; pena de cuatro años de destierro y 20 ducados a los amos que consintieron y 100 azotes y seis años de destierro a los criados y criadas que lo echaren y de pagar los daños que hiciesen. La basura y los excrementos quedan abandonados en la calle junto con los cadáveres de los animales, hasta que el sol, las lluvias y el viento los deshacen y aventan²³⁷.

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 reminiscencia de tiempos pasados que se asociaban con hábitos moriscos, era algo peligroso de practicar según la religión Católica²³⁸.

5.4. CONCLUSIONES

El Siglo de Oro español, a caballo entre los siglos XVI y XVII, ofrecen al investigador del juego deportivo posibilidades ilimitadas, que hacen que ésta época no sea sólo una de las más fructíferas en cuanto autores que tratan el hecho deportivo, sino en manifestaciones lúdico-deportivas que se desarrollaron a lo largo de los dos siglos y que no tienen parangón con ningún otro período de nuestra historia, hasta llegar a las postrimerías del siglo XX. En este sentido, y en relación a los autores que tratan los espectáculos públicos y el juego deportivo en general, debemos señalar que coexistieron tres formas distintas de ver el juego y su tratamiento: por un lado, nos encontramos los autores de libros especializados en temas deportivos; este grupo en el plano de las ideas era totalmente aséptico y buscaron con sus obras monográficas, describir lo mejor posible una determinada modalidad deportiva. En este sentido, España destacó en cuanto a la abundancia de tratados escritos durante ese tiempo (tratados sobre la jineta, cañas y toros, montería, esgrima, etc.). Por otro, estaban los tratadistas barrocos, que eran por lo general religiosos que escribieron sus tratados con un objetivo moralizante clarísimo; entre ellos había desde los que achacaban todos los males de España, a la ociosidad y a los juegos públicos y, por tanto, condenaban su práctica sin paliativos (Pedro de Gúzman, Luque Fajardo) o los que hacían una clasificación de juegos buenos y malos, de acuerdo con la moral católica (entre estos está Mariana, Alonso Remón, Alcocer o Pedro de Covarrubias). Y por último, tenemos a ciertos autores de formación humanística, filósofos o médicos que tratan el juego de acuerdo con los beneficios que reporta, para la formación del individuo, la salud o simplemente como diversión (Vives, Méndez y Rodrigo Caro).

Varios son los factores que hicieron que España tuviera un florecimiento cultural irrepetible, a pesar de que coincidiera precisamente con su decadencia tanto en lo político como en lo económico. No se debe olvidar que en esos años España pasa de ser el país más poderoso del mundo, a un desmoronamiento general de todas sus posesiones, mientras que el resto de las potencias europeas combaten para controlar el futuro de la dinastía española. Es en este ambiente enrarecido y desastroso para nuestro país, donde se desarrolla nuestro siglo cultural por excelencia. Y ello a pesar de que al ser abanderados de la contrarreforma, España sufriera en sus propias carnes la intransigencia de la Iglesia Post-conciliar, que reprimió al movimiento humanista y, a través de la Inquisición, controló cualquier pensamiento que se saliera del dogma católico.



185. Engaños a ojos vista

Sin embargo, de cara al juego deportivo, el hecho de que se mantuviera el catolicismo vinculado a la filosofía escolástica, hizo que siguiera mal vista cualquier actividad comercial, que mediante el trabajo enriqueciera a las personas. Los hidalgos españoles “*pobres pero honrados*”, a miles por todo el país, eran enemigos acérrimos del trabajo, y por tanto, su vida transcurría de forma ociosa. A tales extremos se había llegado, que hubo un tiempo durante el siglo XVII que los días de fiesta superaron a los días laborables. De enorme interés es el discurso de Fernández Navarrete, del que se transcriben algunos párrafos: “*De la muchedumbre de fiestas. Auméntase también en Castilla la holgazanería con la muchedumbre de fiestas de guardar que se han introducido, siendo cierto que en*

muchos obispados pasan de la tercera parte del año sin los toros y otros regocijos públicos. Y si se repara en ello, se hallará que el mes de agosto, que es el más ocupado de todo el año con la cosecha de los labradores, tiene tantas fiestas como días feriados” [...]²³⁹.

Para cubrir el tiempo de tanto desocupado, los siglos XVI y XVII, y sobre todo este último, institucionalizan la fiesta de tal forma que se convierte en el eje central de la vida, no sólo de los nobles y caballeros, sino también de las clases populares, aunque ésta en la mayoría de los casos participaba de una forma pasiva en las mismas, o bien debían adaptarse para organizar su tiempo de fiesta al sombrero protector de la Iglesia. Con cualquier motivo se organiza una fiesta y además de las fiestas oficiales, organizadas por la Iglesia, la corona o el municipio, aparecen todo tipo de fiestas, unas veces por la visita de un personaje importante, otras por el nacimiento o la boda de un príncipe y otras por la inauguración de algo, como ocurrió con el Buen Retiro. Dado que la vinculación de la fiesta con el juego es tan estrecha, ya que en el ambiente festivo es donde el esplendor del juego se pone mejor de manifiesto, nos encontramos que debido a una serie de circunstancias, en principio contrarias al juego, con la mayor eclosión de actividades lúdico-deportivas que hasta ese momento se habían dado en España, y no sólo en cantidad como ya hemos podido comprobar en los ejemplos dados en el estudio, sino también en cuanto a la diversidad de los juegos popularizados durante esos años

(cañas, toros, máscara, estafermo, encamisada, juegos de pelota a mano y a pala, cientos de bailes que se convirtieron en la actividad lúdica más practicada a nivel popular). Por tanto, la fiesta es el vehículo que transforma el panorama de la sociedad española y le sirve de válvula de escape a una sociedad anclada aún en una estructura social del medievo. Y el juego es la herramienta fundamental de esas fiestas, alcanzando un elevado nivel de desarrollo. Repasando la Partida I de Alfonso X el Sabio, título 23, ley 1, observamos precisamente cómo la sociedad dividida en estamentos, no ha cambiado nada con respecto a la época Medieval; las Partidas describen el concepto de fiesta y cuantas maneras hay de ellas: *“Fiesta tanto quiere decir como día honrado en que los cristianos deben oír y decir y hacer cosas que sean alabanza y en servicio de Dios y a honra del santo en cuyo nombre la hacen, [...] Y hay tres maneras de fiestas: la primera es de aquellas que manda la santa Iglesia guardar a honra de dios y de los Santos, así como los domingos y las fiestas de nuestro Señor Jesucristo y de Santa María y de los apóstoles y de los otros santos y santas; la segunda manera es la mandan guardar los emperadores y los reyes por honra de sí mismos [...]; la tercera manera es aquella que es llamada feria, que son por provecho comunal de todos los hombre, así como aquellos en que cogen frutos” [...]*²⁴⁰.

La fiesta y el juego, aunque siguen en estrecha relación con el mundo religioso, ya no son algo que se utilice para el propio culto, sino que es una forma de expresión del pueblo, que le sirve para librarse del férreo control impuesto por el sistema feudal y religioso y que en España se mantuvo durante más tiempo, debido a la contrarreforma y a su brazo armado, la Inquisición. El tiempo de fiesta que se produce, una vez que se ha atendido el sentimiento religioso, aparece como uno de los momentos más ricos en posibilidades lúdicas a lo largo de toda la Edad Media y parte de la Edad Moderna.

Se produce una separación entre el juego que practica la sociedad y el tono moralizante de la Iglesia, como vemos en la mayoría de los tratadistas barrocos a la hora de condenar más o menos, según su espíritu crítico, las actividades deportivas de mayor arraigo. El juego y el tiempo de ocio se ven como algo inmoral que hay que eliminar de la sociedad. Ejemplo de forma de pensar dogmática es la del inquisidor Pedro de Gúzman cuando nos



186. Vista de Sevilla. Siglo XVI

dice que se reprima la ociosidad y el juego como fuente de los males de España. Otras actitudes son más tolerantes, como la de fray Alonso Remón, donde ya no busca moralizar el juego sino que lo entiende de una manera más funcional, en busca de juegos honestos y cristianos, distinguiendo en sus escritos entre entretenimiento, recreación y juego: *“El entretenimiento, juego y recreación, pues todos se dirigen a un fin, que es alegrar el ánimo y descansar el cuerpo, por donde casi vienen a ser una*

misma cosa, que el averles puesto estos diferentes nombres, sólo será cuestión de diferentes apitetos y modos de hablar: pero la verdad si apretamos esto más en rigor, no es así: porque aunque van a un fin, de más que son diferentes las materias del ejercicio de cada uno, también es distinta la forma de que en ellos se usa: y así podremos hablar con propiedad de la diferencia suya; es decir que una cosa es entretenimiento y otra creación, y otra juego, y por el consiguiente se ha de usar dellos, para que sean a propósito en diferentes ocasiones, y para distintos fines. El entretenimiento, hablando con propiedad en rigor, no es otra cosa que ayudar al ánimo, para que se descansa y alivie con otra ocupación menos fuerte que la principal en que estaba ocupado [...]Recreación es diferente cosa, porque recrear es descansar, y así aunque el ejercicio sea muy desproporcionado de la ocupación principal de que se dexa... porque la recreación va dirigida a olvidar la ocupación y a recrear y alegrar... Es pues la recreación para que le demos su nombre propio y el título verdadero a su ejercicio, una disgración de las ocupaciones principales y substanciales, blanda y suave, sin pida intensa atención en el espíritu, ni sobra agitación ni moción en el cuerpo, porque el mismo vocablo lo dice, que es recrear, recrearse, y amohinarse y cansarse, no sería recrearse ni afligirse ni molerse lo serían: criar es hazer una cosa de nada, recrear no es criar de nuevo sino alegrar lo criado y lo hecho: y así el recrear no pide sino alegrar y la alegría no emparenta bien con el cansancio, molimiento sino con el descanso... El juego es muy diferente cosa del entretenimiento y la recreación: porque el jugar se reduce a otros diferentes modos y materias, que todas ellas abraçaremos en tres diferencias: el primero menos nocivo y dañoso, y más bien entretenido, es el que se haze o por locuciones y conversaciones o por algunos secretos o de la naturaleza o subtileza de manos. Hay otros juegos, cuya materia es distinta y cuyo fin es vencer al contrario, llevando por segundo motivo el interés, que se aventura y se pone, aunque en los que no van a jugar, sino apadecer, ni a recrearse sino a podrirse, tomar por principal fin y motivo este segundo del interés: desto unos piden cuidado en el ánimo, y agudeza en el ingenio, como es el del agridrez, y los sus semejantes: otros piden destreza en la agilidad del cuerpo, y conocimiento en la disposición en el lugar y en los instrumentos, y deste género son, el juego de pelota, el truco, los bolos y la argolla, y aún podemos admitir en su compañía el trasmallo y bola rodadera, y otros desta suerte. La tercer y última diferencia del juego, es la de los dados y naypes...²⁴¹.

De Luque Fajardo es el siguiente texto, donde se establecen también los límites y la relación existente entre los términos diversión, juego, recreación y entretenimiento, indicándonos que ya en esa época se veían con nitidez todos estos conceptos: *“Llegando pues a los juegos, es de advertir que se dividen en ejercicio de manos y en conversación de palabras que si todo es un mismo fin para el desenfado, son igualmente antiguos. Los de manos son muchos. Unos consisten en ejercicios de fuerza como la pelota, la barra, otros en industria de mayor ingenio como el ajedrez, las tablas, pero esto es con tal anchura que los más de los juegos abrazan entrambas condiciones hechos y palabras.”²⁴²* Destacan los consejos que nos da sobre el tipo de juego que debe practicarse en función del estamento social al que se pertenece. Según esto, describe el tipo de actividad que tienen que realizar los jóvenes, la nobleza, los estudiosos y las mujeres, que como es de suponer, de acuerdo con la época, les limita

sus posibilidades de movimiento y que según él, las mujeres deben guardar el decoro y la compostura. Se da una especie de disfunción, donde por un lado nos encontramos a la Iglesia con todos sus críticos más o menos moralizantes, intentando en unos casos controlar el juego y en otros prohibirlo tajantemente como ocurría con los toros o con ciertos bailes, y por otro al pueblo en general y la nobleza, encabezada por el propio rey que aprovechaban cualquier pretexto para convertir la vida rutinaria en una fiesta continua, donde el juego era el protagonista principal.

La pérdida de valor del juego sólo se dio en ambientes religiosos, ya que en la sociedad nunca estuvo tan presente en la vida diaria de los españoles, aunque los términos utilizados para designar estas actividades fueran muy variados y pudiera darse cierto confusiónismo por ese motivo: fiesta, juego, entretenimiento, pasatiempo y ocio, tenían el mismo significado, adaptándose perfectamente a las condiciones sociales del momento y buscando en unos casos la utilidad social y en otros la diversión por sí misma. El juego en todas sus facetas y la danza o el baile según se quiera, guardan en esta época una estrecha relación con las fiestas tanto sagradas como profanas, buscando a través de ellas una salida o liberación. De acuerdo con el pensamiento surgido del concilio de Trento, es poco frecuente que los distintos autores que tratan el mundo del juego lo asocien a un programa de educación, si exceptuamos a Vives que sí que mantuvo un concepto humanista de acuerdo con los autores clásicos, y en su "*Tradentis disciplinis*" tiene un capítulo refiriéndose a la educación física de los muchachos, y por supuesto en sus Diálogos donde se observa su interés por el juego en general y sobre todo y en particular sobre el juego infantil. Fue el primer humanista español, aunque exilado a lo largo de toda su vida, que trató el mundo del juego, integrándolo dentro un programa educativo. En cuanto a los otros dos humanistas, Méndez y Caro, cada uno de acuerdo con su formación, nos dan su punto de vista, pero siempre bajo el prisma de la antigüedad clásica. Méndez como médico, engloba todos los juegos, en lo que él llama ejercicios comunes, que son aquello donde ejercitan todas las partes del cuerpo y por tanto, su objetivo es claramente conservar la salud, aunque también tiene en cuenta el aspecto formativo del juego deportivo. Siguiendo a Galeno, destaca el paseo como el ejercicio mejor y más provechoso de todos, ya que todas las características de buen ejercicio se dan en él.

Otro dato interesante con respecto a Méndez, es su conocimiento profundo del juego de pelota, lo que indica que posiblemente por la forma única de explicar los movimientos básicos como los golpes de derecha o de revés, los golpes de volea o de bote-pronto y las observaciones tácticas o de estrategia para poder ganar la jugada, fuese en algún momento de su vida aficionado practicante al juego de pelota. Este hecho sin importancia, adquiere cierta relevancia debido a que es el único de entre todos los autores tratados, que describe con cierta soltura las habilidades básicas del juego de pelota. Rodrigo Caro fue otro humanista que trató el mundo del juego de forma específica, elaborando según pienso, con los Días geniales y lúdicos, el libro más importante que conservamos sobre el juego de la Edad Moderna. No sólo es un compendio completo de juegos de origen greco-romano, sino que también al compararlos con los juegos de su época, consigue recopilar una gran cantidad de juegos populares, que seguramente vio practicar a los muchachos por las calles de Utrera, su

ciudad natal, y donde vivió casi toda su vida, o por Sevilla, posiblemente en el Arenal o en lugares similares. Rodrigo Caro, que no llegó a publicar su libro, según parece, porque pensaba que el tema tratado no era de cierto nivel intelectual, consiguió con su obra dar una de las primeras clasificaciones que tenemos sobre el juego. Aunque tenía un gran espíritu humanista, no puede dejar a un lado su formación religiosa, y así cuando trata ciertas actividades para condenar ciertas manifestaciones lúdicas que considera inmorales. Como ejemplo podemos citar ciertos bailes de moda en aquellos momentos. Caro, como buen humanista y con rasgos indudables de antropólogo, sabía observar y recoger todos los detalles sobre las costumbres y hábitos de los jóvenes sevillanos y en este caso de los juegos de los muchachos, no nos transmitió casi ninguna de las reglas de los juegos que recogía, dado que él nunca llegó a conocer los juegos con cierta profundidad, sino que simplemente recopiló como buen folclorista, los juegos que veía y que por supuesto tuvieran alguna relación con los juegos de la antigüedad; este hecho posiblemente repercutió en el trabajo de Caro, que al no recoger todos los juegos, independientemente tuvieran o no relación con los juegos antiguos, nos hubiéramos encontrado con un tratado aún mucho más completo del mundo del juego de aquella época, especialmente en torno a los ambientes en que él vivió.

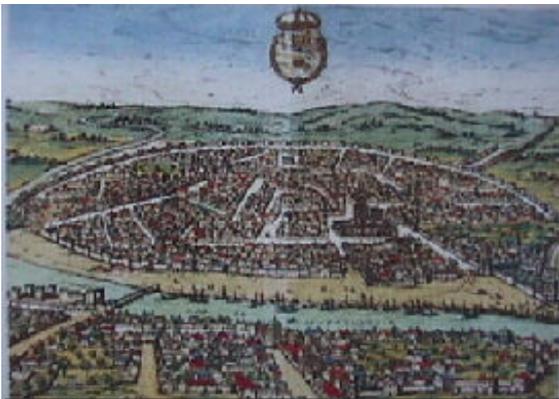
En cuanto a los juegos deportivos más populares, hay que decir que exceptuando la danza, cuya práctica se generalizó a toda la sociedad en general, hubo una distinción clara entre los juegos practicados por la nobleza y los practicados por el pueblo llano o los plebeyos. Los juegos de la nobleza más importantes fueron: el juego de cañas, las corridas de toros, las cabalgadas con sus variantes (mascarada, encamisada y estafermo), la caza con sus dos variantes (montería y cetrería), el juego de pelota y la danza. De todas ellas, las que alcanzaron mayor trascendencia social fueron las dos primeras, debido a que también participaba el pueblo aunque fuese como auxiliares de la fiesta o como espectadores. De hecho, según cuentan los cronistas, cuando se celebraba una fiesta de cañas y toros, pues generalmente iban unidas, toda la ciudad se paralizaba y giraba en torno a este acontecimiento. Especial relevancia tuvo los festejos que se organizaron en la Plaza Mayor de Madrid, de los que se tienen suficiente información para conocer su desarrollo en sus más mínimos detalles. Brunel, que estuvo presente en la corrida del 20 de mayo de 1655, escribe: *“Se ve reunido a todo Madrid en la Plaza Mayor para la fiesta de toros, que es una solemnidad de la cual se habla con tanto encarecimiento, que se la compara a los más hermosos espectáculos de los antiguos...”*

La Plaza Mayor se preparaba completamente para el espectáculo, armando tablados con asientos para los que no tenían acomodo en los balcones, que por supuesto estaban reservados al monarca y a sus invitados, especialmente la casa de la Panadería y el resto de las localidades libres se sacaban a la venta con unos precios ya estipulados. Se calcula que los espectadores que asistían a las fiestas de toros y cañas en la Plaza Mayor llegaban a los 50.000 en los días más señalados, como por ejemplo en la fiesta de Santa Ana, celebrada el 16 de agosto de 1632. Reciente aún el incendio que había destruido parte de la plaza, alguien dio un grito de fuego y se produjo tal estampida, aunque fue una falsa alarma, hubo varios muertos y heridos a causa del hecho²⁴³. Quevedo, en su romance Toros y Cañas que escribió con motivo de las fiestas de toros y

cañas que se celebraron el 12 de octubre de 1629, con motivo de la boda de la infanta doña María con el rey de Hungría, nos ofrece una breve descripción de lo que eran estas fiestas²⁴⁴.

*Los balcones son jardines,
Pues en brocados florecen,
Y entre Consejos y grandes
Hay brújulas de doseles.
Seis toros nos almorzamos,
Y a todos seis dieron muerte
Andrajos y mucho ¡ ho ¡
Y chiflados de la plebe.
Hubo en sólo caballero
Rejón, cuchillada y suerte,
Y con su poco de alano
La bulla del desjarrete.
Despicararon la plaza
Los varapalos crueles,
Sirviéndola de franjón
Los soldados ajadreces.*

Los toros, sobre todo la lidia a pie, eran propios del pueblo, pero casi siempre



187. Sevilla en el siglo XVI. El arenal

dependiendo del rejoneo a caballo, es decir cuando se fallaba en la suerte de matar a caballo, entraban los peones a pie y participaban o bien desjarretando al toro o con otras suertes hasta que lo mataban. Así lo cuenta un viajero extranjero del siglo XVII, que asistió a una fiesta de toros en Ecija: [...] “*La mayor parte de los toros, después de haber recibido uno o dos dardos de la mano de los caballeros, eran acabados y perseguidos por gran cantidad de toreadores y de gentes del pueblo*” [...].²⁴⁵

Las cañas, que eran un simulacro de torneo, aunque muy vistoso y espectacular, donde habían desaparecido cualquier atisbo de violencia; dado el costo elevado de esta manifestación deportiva, sólo podían practicarla la nobleza, por lo que poco a poco al decaer ésta, también decayó la fiesta, hasta que desapareció a finales del siglo XVII. En el juego de cañas, donde solía participar el rey Felipe IV y su valido el Conde-Duque de Olivares formando pareja, participaban lo más relevante de la nobleza española de aquella época. En algunas fiestas llegaron a participar en el juego más de 100 caballeros a caballo, ricamente vestidos. Realmente, el juego de cañas se convirtió a lo largo del siglo XVII en una especie de ballet ecuestre, donde los caballeros, con el pretexto de atacarse con las cañas, hacían todo tipo de evoluciones y cabriolas con los caballos que,

sin lugar a dudas, debió ser un gran espectáculo. Queda sin aclarar el origen de este juego, que aunque parece una evolución del torneo medieval, lo cierto es que no se sabe exactamente su origen. La mayoría de los autores tratados vienen a decir que es de origen morisco, en cuyo caso el juego se vendría practicando al menos desde el siglo XIV y aunque fuera una evolución del torneo, el juego como tal, tendría una antigüedad de tres siglos al menos.

En cuanto al juego practicado por el pueblo, hay que señalar que, dado que donde más se hacía notar el control de la Iglesia era entre los plebeyos, una de las formas de evasión fue el utilizar las fiestas religiosas para manifestar sus inquietudes lúdicas, como el juego o la danza. Por ello, en esta época las diversiones de la gente del pueblo iban muy unidas a las festividades religiosas. Las más importantes de éstas eran las de Navidad, Reyes, Pascuas, Corpus Christi y Todos los Santos; otro día señalado de fiesta era el del patrón del pueblo. Las procesiones y las danzas religiosas alternaban con las representaciones teatrales las corridas de toros. Otro festejo era la celebración de las romerías, actividad muy frecuente en la mayoría de los pueblos, en torno al patrón o a la patrona de los mismos y cuya tradición, por lo general, se remontaba a la Edad Media. Otras festividades de carácter más profano, como bautizos y bodas, solían estar unidas a canciones y bailes de tradición popular. Cervantes en la Ilustre Fregona, describe el baile que organiza Carriazo delante del mesón del sevillano, en donde un mozo de mulas pide que se canten canciones populares: “*zarabandas, chaconas y folías al uso*”.

5.4.1. SECULARIZACIÓN. El juego deportivo tiende a secularizarse, a pesar de los intentos de la Iglesia de controlarlo a través de normas restrictivas, como las bulas de los papas con respecto a las justas y torneos y especialmente los toros, y los ataques de los tratadistas barrocos de origen religioso, incluso alguno de ellos inquisidores, contra las costumbres de la nobleza española, especialmente contra los toros y ciertas danzas licenciosas. Los juegos de la nobleza como la caza, juegos de toros y cañas, juegos de pelota y la danza, alcanzan un grado elevado de secularización, aunque aún perduren ciertos rasgos de la época anterior, como por ejemplo en el caso de la montería organizada por la Casa de Castilla, que entre el equipo personal había un capellán encargado de decir la misa. Los juegos del pueblo llano son los que se encuentran menos secularizados y se suelen dar por esta causa con motivo de las fiestas religiosas, donde después de haber atendido los deberes religiosos se permitía cierta permisividad y es por tanto, cuando se daban con mayor libertad. Las romerías, las festividades del patrón de la ciudad o las fiestas religiosas se aprovechaban para disfrutar de diversas manifestaciones lúdicas, que en otras circunstancias no sólo estaban mal vistas, sino que podían ser causa de problemas graves con la autoridad eclesiástica. De todas ellas la que recibió mayores ataques y críticas fue la danza, en sus versiones más libertinas como la zarabanda, la chacona y la capona, que se empezaron a promover y difundir, aprovechando ciertas fiestas profanas, como el carnaval o a través del teatro, que fue también otra bestia negra de los inquisidores. En cuanto a los juegos propios de la nobleza, el pueblo, la mayoría de las veces, participaba como espectador y otras como simples lacayos o auxiliares de los verdaderos protagonistas.

5.4.2. BUROCRACIA. El juego más organizado en esta época fue el juego de cañas, que exigía de un ritual muy estricto para su desarrollo. Participaban cuadrillas compuestas por un mismo número de caballistas y había que respetar todo un ritual que se hacía siempre antes de empezar la contienda. Incluso mantenía unas reglas o normas de competición, donde había una alternancia entre el ataque y la defensa, que todos tenían que respetar. En cuanto a los toros, existe un cierto grado burocrático en cuanto a su organización; así las corridas podían ser de dos clases, la ordinaria que organizaba el consejo de Madrid y las extraordinarias que las organizaba la Casa Real, con motivo de alguna celebración. Después, toda la corrida, estaba sujeta a un ritual, desde la traída de los toros de la dehesa hasta la lidia en sí, que aunque no estuviera aún reglamentado como actualmente, sí que aparecen atisbos o intentos de ordenar con un mínimo de reglas, y de ahí la obra de Menacho a instancias del rey Felipe IV.

En cuanto a la caza, se puede decir que también estaba ordenada a través de una serie de pautas, que se cumplían de forma estricta, sobre todo en las cacerías reales que mantenía todo un equipo de personas encargadas de mantener los cazaderos reales en condiciones óptimas y además eran los responsables de coordinar y llevar adelante la cacería. La danza difundida entre la nobleza también era una actividad burocratizada que se enseñaba en escuelas públicas, con unos pasos y unas evoluciones predeterminadas, utilizándose en las fiestas de salón y en las presentaciones y celebraciones de la corte. Sin embargo los bailes populares fueron más espontáneos y con pasos y movimientos más libres, no sujetos a ningún tipo de limitación.

En el caso de los juegos de pelota, se puede decir que no hay constancia de una organización del juego, en cuanto a participación en actividades a nivel de torneos reglados o encuentros más o menos organizados de forma periódica, entendiéndose que a falta de testimonios fehacientes, ésta se desarrolló a nivel de manifestación deportiva informal, realizada como un pasatiempo y no como algo puntual y con una cierta periodicidad. En España, las carreras de caballos que se popularizan, sobre todo durante el siglo XVII, son actividades, que aunque existe un cierto grado de competitividad, la mayoría de las veces se organizaban con motivo de alegría y regocijo por algún hecho importante ocurrido en la corte, como por ejemplo el nacimiento de un príncipe o la boda de una princesa. Suelen ser, por tanto, bastante informales en su organización, y en cuanto a sus objetivos, que son casi siempre de festejo, como nos dice el diccionario de Autoridades “*festejo de nobles a caballo con invención de vestidos y libreas...*”.

5.4.3. IDENTIDAD SOCIAL. La Edad Moderna mantiene en España la misma estructura social de la Edad Media, con la división clara en tres estamentos: la nobleza, el clero y el pueblo llano. En el caso del hecho deportivo, se puede decir que la participación en las distintas actividades estudiadas en este periodo se mantiene la rigidez medieval, de forma que las manifestaciones deportivas marcan a cada estamento o categoría social.

La nobleza española tiene sus propios juegos que la identifican, siendo esta época significativa en este sentido, ya que a través de los juegos muestran al resto de la sociedad su riqueza y su poder. A través del juego se puede comprobar como la

estructura medieval de la sociedad española permanece intacta, con todo lo que este hecho lleva consigo de retraso e involución con respecto a otros países de nuestro entorno. Los plebeyos tienen sus propios juegos y danzas y participan como espectadores invitados de las fiestas organizadas por los nobles. Los juegos permitidos en esta época son similares a la anterior, salvando las nuevas modas con respecto a la danza y a la participación que consiguen en las corridas de toros, como auxiliares de la lidia y, por supuesto, siempre a pie, ya que el caballo les estaba vedado. El juego tradicional de lanzamientos, bolos, carreras, etc. se dan casi siempre con motivo de fiestas religiosas, y la participación es exclusiva del pueblo llano, ya que la nobleza no suele mezclarse en sus juegos ni en sus fiestas.

5.4.4. ALEJAMIENTO SOCIAL. Las manifestaciones lúdicas establecen esferas de relación totalmente separadas, de acuerdo con la estructura social, y que no se mezclan en ningún momento, a no ser que sea como participantes pasivos, o como un complemento más dentro de la organización de la actividad. Es el caso de la participación del pueblo en las fiestas de toros organizadas por la nobleza o la Casa Real o la cacería. Son grupos sociales que se relacionan pero que en ningún momento se mezclan. A otros niveles, la mayoría de las actividades organizadas en esta época tienen un motivo festivo, sea por una fiesta religiosa o bien por una celebración de la Casa Real, lo cierto es que siempre que se promueven, se hacen en un ámbito local, no trascendiendo a otros niveles.

5.4.5. ESPECIALIZACIÓN. Quizás sea éste uno de los indicadores más definidos en la mayoría de las manifestaciones deportivas propias de la Edad Moderna. El juego de cañas exigía para su participación una gran maestría y dominio de la equitación, ya que en el transcurso del juego había no sólo que atacar y defenderse de los lanzamientos de los bohordos o cañas, sino que también había que realizar una serie de evoluciones y cabriolas con el caballo, que necesitaban de los jinetes el dominar las destrezas y habilidades propias de la equitación. Lo mismo se podría decir del correr los toros, ya que para el rejoneo a caballo, tal como lo vemos actualmente, se necesitan caballos muy bien amaestrados y jinetes con mucha experiencia, además de manejar bien la lanza, el rejón o, en último extremo, la espada.

La caza, en sus dos modalidades, exige un personal muy cualificado que abarque todas las necesidades de la misma. Así en la montería nos encontramos con el montero mayor, el cazador mayor, el ballestero, el chuchero, monteros a caballo y monteros a pie o mozos de lebreles, capellán, aguacil, etc. Los juegos de pelota se mantuvieron en España, existiendo campos específicos para su práctica en varias ciudades, aunque poco se sabe de sus dimensiones y características. Tenemos constancia, a través de la obra de Rodrigo Caro, de un juego de pelota con raqueta que se practicaba en el Arenal de Sevilla. Poco a poco en nuestro país se fue implantando la modalidad de pala, aunque nunca se dejó de jugar con la mano. En la obra del andaluz Cristóbal Méndez, nos encontramos con el único testimonio disponible sobre la especialización en el juego de pelota, al describirnos en uno de sus capítulos con cierto detalle, determinadas técnicas de golpeo y de estrategia. Uno de los campos donde el pueblo llano pudo zafarse del control de la Iglesia fue el de la danza y, gracias a ello, esta manifestación lúdica pudo

alcanzar cotas insospechadas de desarrollo y un alto grado de especialización. No sólo surgieron nuevas danzas en el campo de la nobleza, sino, y sobre todo donde ésta sobresalió fue, en las danzas populares. Cualquier hecho era motivo de danza, y éstas se sucedían unas otras con una rapidez inusitada. Cada danza tenía sus propios movimientos y evoluciones, así como su melodía y sus estribillos, en el caso de que fueran cantadas. Las danzas populares eran más permisivas en cuanto a los pasos y movimientos, pero en las danzas caballerescas había que bailarlas de acuerdo con las pautas marcadas por los maestros de baile, sin posibilidad de salirse de ellas.

5.4.6. EQUIPO. Dentro del equipo hay que seguir destacando el papel que tuvo el caballo en las manifestaciones deportivas más importantes de la época que estamos tratando. En el juego de cañas era tan necesario que sin él, el juego no hubiera tenido sentido. De hecho, este juego, con antecedentes utilitarios con un sentido claramente bélico, se había transformado ya en el siglo XVII en un espectáculo ecuestre, donde lo que primaba era la calidad y presencia de los caballos, sus adornos y la capacidad para ejecutar los movimientos más vistosos. En cuanto a los toros, señalar que en esta época aún no estaba muy extendido el toreo a pie, por lo que el caballo mantenía su hegemonía como elemento indispensable para la lidia; los caballos, tenían que estar muy bien entrenados para poder sortear las embestidas de los toros y a su vez ayudar al caballero en su faena. Las armas que se utilizaban eran el rejón, la varilla, la espada, picas y varas y, a veces, la lanza corta. Los peones utilizaban el garrochón y la media luna para desjarretar, y los perros de presa.

Ya hemos visto que un material imprescindible en el juego de cañas era la adarga, que como nos dice Tapia Salcedo, “*deben ser de ocho tercios de largo al menos, lisas y derechas*”. También utilizaban pequeños escudos para defenderse. En la caza, el caballo sigue siendo una parte fundamental del equipo y en cuanto las armas que se utilizaban eran la ballesta, arcabuz, lanza y venablo y como auxiliares al lebrél, sabueso, el hurón, el halcón, etc. En los juegos de pelota, podemos señalar de acuerdo con Covarrubias, que había dos tipos de pelota: una ordinaria, embutida de pelos y hecha de cuartos, con la que se juega en los trinquetes (los campos de pelota) y con la mano. La otra de viento y se jugaba en lugares espaciosos, en la calle o en corredores largos. Generalmente, sin embargo, la pelota española era más grande y estaba rellena de lana. Durante el siglo XVI se generalizó el uso de la pala de madera. En cuanto al equipo necesario para las danzas y bailes populares, están más en relación con los instrumentos musicales usados para llevar la melodía: guitarras, pandero, bandurria, sonajas, castañuelas, flauta, vihuela, añiles, etc.

5.4.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO. Al igual que ocurriera en la época medieval, la mayoría de las actividades deportivas que se desarrollan en la Edad Moderna no



188. Arneses del siglo XVI

requieren instalaciones convencionales para su práctica. Todas se desarrollan al aire libre, en espacio abiertos o en las plazas de las ciudades, si exceptuamos el juego de pelota que en algunas ciudades se dispusieron de campos más o menos convencionales para su práctica. La caza siguió practicándose de la misma forma, y si hubo algún control fue debido a que ésta estaba exclusivamente reservada a la nobleza. A pesar de ésto, una parte importante de la fauna de nuestro país fue desapareciendo, a causa de esta actividad depredadora y descontrolada.

5.4.8. CUANTIFICACIÓN. A un nivel general, se puede decir que no tenemos datos fehacientes o estadísticos de resultados cuantificados de los juegos de la Edad Moderna, dado que no hubo mucho interés en recogerlos. Nos encontramos a lo largo del estudio con datos sueltos sobre hechos acaecidos y que por su relevancia o curiosidad se recogen en las crónicas de los viajeros o de los monarcas. De acuerdo con lo dicho, nos encontramos pequeñas anécdotas como las del rey en una cacería, o la corrida de toros donde se describe el número de personas o animales muertos o el intento de una ciudad de erigir un monumento a un toro por haber matado a siete personas en una corrida. En el juego de cañas, suelen cuantificar con frecuencia el número de caballeros que participan en el juego, así como el número de cuadrillas y las personas principales que participan. En los juegos de pelota, no hay constancia alguna de cuantificación, ni de resultados a no ser la cita de Cervantes en la Gitanilla, donde nos habla del gitano Andrés Caballero como un profesional del deporte, capaz de vencer en diversas actividades como el correr, saltar, bolos, pelota y lanzamiento de barra.

NOTAS: JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (S. XVI Y XVII)

¹ Prats, J., Castelló, J.L., García M.C., Izurquiza, I, Lose, M.C. (1994). Op. Cit. Cuaderno de fichas de conceptos históricos, modificadas.

² 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. A través de las monarquías absolutas, los burgueses capitalistas se pueden liberar de las múltiples trabas de los regímenes medievales y asegurar su posición frente a la nobleza por medio de la concesión de un rango social y numerosos privilegios. Estos dos siglos, están presididos por reformas religiosas: Protestante y católica el siglo XVI y Renacimiento católico y jansenismo el siglo XVII. Mientras los reformadores protestantes rechazan el humanismo, los reformadores católicos buscan la integración del mismo en el seno del mismo.

³ Bennassar, B. (1989). La Europa del Renacimiento. Biblioteca Básica de Historia. Edit. Anaya, Madrid, p. 21.

⁴ Ibid. pp. 22-23. 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 tiene el poder de crear la belleza, observando la naturaleza y despojándola de sus imperfecciones, usando criterios de selección.

⁵ Ibid. p. 55

⁶ Diem, C. (1966). Op. Cit. P. 381.

⁷ Bennassar, B. (1989). Op. Cit. Pp. 19-20. Los libros más vendidos de la época, fueron los de Erasmo: 72 ediciones de sus adagios y 60 de sus Coloquios entre 1500 y 1525.

⁸ Ibid. p. 37. 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.

⁹ Mousnier, R. (1981). Op. Cit., p. 20. 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 (Bennassar, p. 56).

¹⁰ Ibid. pp. 8-10.

¹¹ Ibid., pp. 30-31.

¹² Bennassar, B. (1989). Op. Cit. P. 58.

¹³ Mousnier, R. (1981). Op. Cit. Pp. 34 y 72.

¹⁴ Ibid. p. 71.

¹⁵ Ibid. p. 49.

¹⁶ Ibid. pp. 341 (tomo I) y 514 (tomo II).

¹⁷ Ibid. 111-138.

¹⁸ Diem, C. (1966). Op. Cit., pp. 380-383.

¹⁹ Ibid. pp. 378-380.

²⁰ Mousnier, R. (1981). Op. Cit. Pp. 20-21.

²¹ Diem, C. (1966). Op. Cit., pp. 375-376.

²² Mercurial, J. (1973). Arte Gimnástico. Reproducción facsimilar de la edición de 1845, traducida por D. Francisco de Paula Abril y dedicado al Excmo. Sr.D. Francisco Aguilera, conde de Villalobos. INEF; Madrid, p. XVIII-XV. El traductor, Francisco de Paula Abril, amigo y discípulo del conde Villalobos, hizo una traducción un tanto libre, cambiando radicalmente la estructura del texto latino y en lugar de los seis libros en que está dividido por Mercurial, lo reduce a tres, pensando posiblemente en unificar los temas de una misma materia.

²³ Ibid. pp. 11-14.

-
- ²⁴ Ibid., pp. 19-25.
- ²⁵ Ibid., pp. 25-29.
- ²⁶ Ibid., pp. 63-71
- ²⁷ Ibid., p. 71.
- ²⁸ Ibid., pp. 74-76.
- ²⁹ Ibid., pp. 77-83.
- ³⁰ Ibid., pp. 83-88.
- ³¹ Ibid., pp. 88-94.
- ³² Ibid., pp. 98-101.
- ³³ Ibid., pp. 104-108.
- ³⁴ Ibid., pp. 115-119.
- ³⁵ Ibid., pp. 122-127.
- ³⁶ Ibid., pp. 129-132.
- ³⁷ Ibid., pp. 137-140.
- ³⁸ Ibid., pp. 142-146.
- ³⁹ Ibid., pp. 148-152.
- ⁴⁰ Ibid., pp. 155-158.
- ⁴¹ Ibid., pp. 177-183.
- ⁴² Ibid., pp. 186-188.
- ⁴³ Ibid., pp. 215-218.
- ⁴⁴ Ibid., pp. 241-243.
- ⁴⁵ Ibid., pp. 245-248.
- ⁴⁶ Ibid., pp. 251-292.
- ⁴⁷ Diem, C. (1966). Op. Cit., pp. 364-366.
- ⁴⁸ Scaino, A. Trattato del Giuoco della Palla (1555). Capítulos V, VIII y XVI. En Sport e Giuochi, Trattati e Scritti del XV al XVIII secolo. A cura di Carlo Bascetta. Milano. Il Polifilo, 1978, II, Traducción al castellano de Nuria Ferrer.
- ⁴⁹ Diem, C. (1966). Op. Cit. P. 367.
- ⁵⁰ Bardi, G.M. (1580). Discorso sopra il Giuoco del Calcio Fiorentino. En Sport e Giuochi, Trattati e Scritti del XV al XVIII secolo. Traducción al castellano de Nuria Ferrer. Fragmentos.
- ⁵¹ Diem, C. (1966). Op. Cit., pp. 369-371
- ⁵² Rabelais, F. (1992). Gargantúa. Edit. Alianza Editorial, Madrid, pp. 115-120. Estimulado el autor por la condena que de Pantagruel, había hecho la Sorbona un año antes, publica Rabelais en 1535 Gargantúa, obra inspirada en una tardía epopeya artúrica, en la que relata la infancia y adolescencia del protagonista hasta su primera victoria militar, interpolando en el relato textos no narrativos, tales como inscripciones, cartas, enumeraciones, discursos y una variedad de documentos que proporcionan al texto una extraordinaria riqueza verbal y estilística. A caballo entre el realismo grotesco propio de la literatura cómica popular de la Edad Media y la vertiente satírica del nuevo humanismo representada por el Elogio de la locura de Erasmo.
- ⁵³ Ibid., pp. 120-121.
- ⁵⁴ Ibid., pp. 122-128.
- ⁵⁵ Diem, C. (1966). Op. Cit., pp.404-405.
- ⁵⁶ Ibid., pp. 404-405
- ⁵⁷ Ibid., pp. 396-397
- ⁵⁸ Ibid., p. 399.
- ⁵⁹ Ibid., p. 399.
- ⁶⁰ Ibid., p. 401.
- ⁶¹ Diccionario de las Ciencias del Deporte, alemán, inglés, español (1992). Unisport, Junta de Andalucía. Director de la edición española, José A. Aquesolo.
- ⁶² Mousnier, R. (1981). Op. Cit. P. 209.
- ⁶³ Diem, C. (1966). Op. Cit., pp. 392-402.
- ⁶⁴ Mousnier, R. (1981). Op. Cit., pp. 487-489. El puritanismo capitalista, individualista y utilitario, hostil a la doctrina de la propiedad pública. Nos dice que el buen cristiano se salva por la fe, pero la verdadera fe es aquella que engendra las obras y el hombre será juzgado por el bien común. Su deber de cristiano

consiste, pues en trabajar de la mejor manera posible en sus ocupaciones, pero realmente lo que demuestra que el cristiano lo está haciendo bien, es el éxito, su propia ganancia. El ansia de ganancia se convierte en una virtud moral; el progreso económico, es un fin. La producción siempre mayor, un culto.

⁶⁵ Mousnier, R. (1981). Op. Cit., pp. 487-489

⁶⁶ Diem, C. (1966). p. Cit., p. 407.

⁶⁷ Ibid. p. 407.

⁶⁸ Ibid. pp. 416-418.

⁶⁹ Mousnier, R. (1981). Op. Cit. P. 487.

⁷⁰ Ibid. p. 493.

⁷¹ Ibid., pp. 567-57.

⁷² Mousnier, R. (1981). Op. Cit., pp. 29 y 46.

⁷³ Sola Castaño, E. (1988). La España de los Austria. La hegemonía mundial. Biblioteca Iberoamericana. Edit. Anaya, Madrid, p. 86-89.

⁷⁴ Pérez, J. (1991). La España del siglo XVI. Biblioteca Básica de Historia. Edit. Anaya, Madrid, pp. 73-81

⁷⁵ Mousnier, R. (1981). Op. Cit., p. 133.

⁷⁶ Salas, H. (1978). La España Barroca. Colecc. La Historia Informal. Edit. Altalena, Madrid, p. 24. 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.

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

⁷⁸ Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Alianza Editorial, S.A. Madrid, p. 124.

⁷⁹ González Alcantud, J.A. (1993). Op. Cit., p. 74-75.

⁸⁰ 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. 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 día se sigue apostando en los frontones vascos y el propio estado mantiene con el fútbol las quinielas.

⁸¹ González Alcantud, J.A. (1993). Op. Cit. Pp. 109-110.

⁸² Ibid. p. 91.

⁸³ Ibid. p. 83. 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 Perpignan 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.

⁸⁴ Ignacio de Loyola (1997). *Obras*. Biblioteca de Autores Cristianos. Transcripción, introducción y notas de Ignacio Iparraguirre y Cándido de Dalmases, del Instituto Histórico de la Compañía de Jesús (Roma) y Manuel Ruiz Jurado, profesor de Historia de la Espiritualidad en la Pontificia Universidad Gregoriana (Roma).

⁸⁵ Varela, J. (1984). *Modos de educación en la España de las Contrarreformas*, Madrid, La piqueta, p. 143. Sustraído de la obra de González Alcantud (1993), p. 132.

⁸⁶ Ignacio de Loyola, (1997). Op. Cit. P. 528. A los colegios de los jesuitas afluyeron millares de alumnos, sobre todo de las clases ricas, incluso protestantes. La Compañía de Jesús era una tropa organizada, jeraquizada y disciplinada. El jesuita debe obediencia absoluta al superior.

⁸⁷ Ibid., p. 683.

⁸⁸ Diem, C. (1966). Op. Cit., p. 386.

⁸⁹ 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.

⁹⁰ Diem, C. (1966). Op. Cit., p. 385.

-
- ⁹¹ Vives, J.L. (1988). Op. Cit., pp. XXIII-XXV.). Donde nos señala como Vives critica la falta de interés por las letras por parte de la nobleza valenciana, mientras son aficionados a los trinquetes, a la bebida, al sexo a los dados y en fin a los vicios más bajos.
- ⁹² Ibid. pp. 123-130. La Editorial París-Valencia, tiene publicado una edición facsimil (1991) de los Diálogos de Vives, traducida a la lengua castellana (en Valencia: año MDCCLIX) por el Dr. Christoval Coret y Peris, Presbítero, natural del lugar de Alboraya en el Reyno de Valencia, Beneficiado en la Iglefia Parroquial de S. Martin Obifpo, de dicha ciudad, y profeffor de Latinidad, y Eloquencia en la Santa Iglefia Metropolitana de la mifma Ciudad.
- ⁹³ 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 facsimil, publicada por el Instituto Andaluz del Deporte, Málaga, p. 17
- ⁹⁴ Ibid. pp. 29-33.
- ⁹⁵ Ibid. pp. 51-53.
- ⁹⁶ Ibid., pp. 56-58.
- ⁹⁷ Ibid., pp. 192-195
- ⁹⁸ Ibid., pp. 199-200.
- ⁹⁹ Ibid., p. 202.
- ¹⁰⁰ Ibid., pp. 63-75.
- ¹⁰¹ González Alcantud, J.A. (1993). Op. Cit., pp. 115-116.
- ¹⁰² Ibid. p. 118.
- ¹⁰³ Ibid., pp. 120-123.
- ¹⁰⁴ Ibid., pp. 124-125.
- ¹⁰⁵ Ibid., pp. 128-130.
- ¹⁰⁶ Ibid., pp. 131-132.
- ¹⁰⁷ Ibid., pp. 136-137.
- ¹⁰⁹ Ibid. 118-121-
- ¹¹⁰ 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.
- ¹¹¹ Ibid. p. 860.
- ¹¹² Ibid. p. 960.
- ¹¹³ Ibid. p.724.
- ¹¹⁴ Ibid. 257.
- ¹¹⁵ Ibid. p. 980.
- ¹¹⁶ Mariana, J. (1950). Obras, Tomo I, Introducción. Historia de España. Tratado contra los Juegos Públicos. Biblioteca de Autores Españoles.. Edit. Atlas, Madrid.
- ¹¹⁷ 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, p. 505.
- ¹¹⁸ Ibid. p. 506.
- ¹¹⁹ Ibid. p. 236.
- ¹²⁰ Ibid. p. 256
- ¹²¹ Ibid. tomo II, pp. 415-416.
- ¹²² Ibid. p. 416.
- ¹²³ Ibid. p. 434.
- ¹²⁴ Ibid. p. 458.
- ¹²⁵ Caro, R. (1978). Días Geniales y Lúdicos. Clásicos Castellanos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etienvre. Edit. Espasa Calpe, S.A. Madrid, pp. X-XIV.
- ¹²⁶ Ibid. p. LXXX.
- ¹²⁷ Ibid. p. LXV.
- ¹²⁸ Ibid. pp. LXVI-LXVII
- ¹²⁹ Ibid. pp. LXXXIII-LXXXIV.
- ¹³⁰ Ibid. LXXXVII-LXXXIX.

-
- ¹³¹ Ibid. LXXXII.
¹³² Ibid. XCVIII.
¹³³ Ibid., pp. 20-29.
¹³⁴ Ibid. pp. 54-64.
¹³⁵ Ibid. pp. 72-73.
¹³⁶ Ibid. p. 188.
¹³⁷ Ibid. p. 96.
¹³⁸ Ibid. p. 107.
¹³⁹ Ibid. p. 113-116.

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

- ¹⁴⁰ Ibid. p. 116-118.
¹⁴¹ Ibid. p. 121-123.
¹⁴² Ibid. p. 125-126.

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

- ¹⁴³ Ibid. p. 126-127.
¹⁴⁴ Ibid. p. 138.
¹⁴⁵ Ibid. pp. 128-129.

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

- ¹⁴⁶ Ibid. 145

*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.*

¹⁴⁷ Ibid. p. 149.

*Del juego de la almendras
El juego de la taba
Del juego de dados y tesseras
Del juego de los naipes
De los juegos de las damas y del ajedrez¹⁴⁸.*

¹⁴⁹ Ibid. pp. 179-190

¹⁵⁰ Caro, R. (1978). Op. Cit., tomo II, pp. 11-13

¹⁵¹ Ibid. p. 16.

¹⁵² Ibid. p. 25

¹⁵³ Ibid. p. 27.

¹⁵⁴ Ibid. p. 32.

*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.*

¹⁵⁵ Ibid. p. 32.

¹⁵⁶ Ibid. pp. 50-58.

¹⁵⁷ Ibid. pp. 58-80.

¹⁵⁸ Ibid, pp. 81-166.

¹⁵⁹ Ibid. pp. 167-263.

¹⁶⁰ 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.

¹⁶¹ 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", El rey se divierte, describe el reinado de Felipe IV, el más interesante entre los Austrias de la decadencia, desde la perspectiva del aCorte, una de las más poderosas del momento.

¹⁶² Deleito y Piñuela (1954). También se divierte el pueblo. Op. cit., pp. 16-17.

¹⁶³ Ibid. p. 89.

¹⁶⁴ Ibid. 89-90.

¹⁶⁵ Ibid. p. 91.

¹⁶⁶ Salas, H. (1978). La España Barroca. La Historia Informal. Edit. Altalena, Madrid, p 136.

¹⁶⁷ Ibid. pp. 135-136.

¹⁶⁸ Ibid. p. 136.

¹⁶⁹ Covarrubías, S. (1998). Op. Cit. P. 291.

¹⁷⁰ Salas, H. (1978). Op. Cit. P. 137.

¹⁷¹ Delito y Piñuela, J. (1954). Op. Cit., pp. 93-94.

¹⁷² Ibid. pp. 96-97.

¹⁷³ Ibid. pp. 98-99.

¹⁷⁴ Ibid. p. 102.

¹⁷⁵ Ibid. p. 103.

-
- ¹⁷⁶ Covarrubías, S. (1998). Op. Cit. P. 793.
¹⁷⁷ Ibid. p. 512.
¹⁷⁸ Ibid. p. 534.
¹⁷⁹ Deleito y Piñuela, J. (1954). Op. Cit., p. 103.
¹⁸⁰ Covarrubías, S. (1998). Op. Cit. P. 562.
¹⁸¹ Deleito y Piñuela, J. (1954). Op. Cit., p. 104.
¹⁸² Ibid, pp. 105-107.
¹⁸³ Ibid. 108-111.
¹⁸⁴ Ibid. 115-118.
¹⁸⁵ Ibid. , pp. 122-123.
¹⁸⁶ Ibid., p. 124.
¹⁸⁷ Ibid. p. 129-131.
¹⁸⁸ Mariana J. (1950). Op. Cit., pp. 452-456
¹⁸⁹ Ibid. p 451.
¹⁹⁰ Ibid. , pp. 425-454
¹⁹¹ Ibid., p. 455.
¹⁹² Ibid.p. 456.
¹⁹³ Deleito y Piñuela (1988). Op. Cit. p. 246
¹⁹⁴ Ibid., pp. 268-269.
¹⁹⁵ Ibid. p. 269.
¹⁹⁶ Ibid., p. 270.
¹⁹⁷ Ibid., p. 271.
¹⁹⁸ Ibid. 273.
¹⁹⁹ Ibid., pp. 273-278.
²⁰⁰ Méndez, C. (1997). Op. Cit., pp. 207-209.
²⁰¹ Ibid., pp. 209-210.
²⁰² Ibid., p. 210.
²⁰³ Caro, R. (1978). . Tomo II. Op. Cit., pp. 25-27.
²⁰⁴ Ibid., p. 47.
²⁰⁵ Covarrubías, S. (1998). Op. Cit., p. 860
²⁰⁶ Diem, C. (1966). Op. Cit., p. 385.
²⁰⁷ Deleito y Piñuela (1988). Op. Cit., p. 202
²⁰⁸ Ibid., pp. 97
²⁰⁹ Ibid., p. 202.
²¹⁰ Toulet, L. (1988). Curso completo de pelota vasca. Edit. De Vecchi, Barcelona, pp. 12-14.
²¹¹ Ibid. Pag. 14-15
²¹² Deleito y Piñuela, J. (1954). También se divierte el pueblo. Op. Cit., pp 67-69
²¹³ Ibid., p. 69.
²¹⁴ Ibid., pp. 71-73

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

- ²¹⁵ Ibid., pp. 75-78.
²¹⁶ Mariana, J. (1950). Op. Cit., p. 433.
²¹⁷ Covarrubías, S. (1998). Op. Cit., p. 442
²¹⁸ Ibid., p. 442.
²¹⁹ Caro, R. (1979). Op. Cit. p.
²²⁰ Deleito y Piñuelas, J. (1954). Op. Cit. pp. 78-79.
²²¹ Ibid., pp. 81-82.

*Muy lampiña la capona
Y con ademanes brujo,
Por Córdoba y por el Potro*

²²² Bonilla, L. (1964). Op. Cit., pp 141-155. 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.

²²³ Covarrubías, S. (1998). Op. Cit., pp 442-443.

²²⁴ Deleito y Piñuela, J. (1988). Op. Cit., pp. 163-164.

²²⁵ Deleito y Piñuela, J. (1954). Op. Cit., pp. 15-16. 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 cual se mezclaba con los espectáculos puramente palatinos y las festividades de la iglesia.

²²⁶ Morales Padrón, F. (1989). Historia de Sevilla. La Ciudad del Quinientos. Edit. Universidad de Sevilla-colección de bolsillo, pp. 131-133.

²²⁷ Deleito y Piñuela, J. (1988). Op. Cit., pp 182-183.

²²⁸ Ibid., pp. 184-191.

²²⁹ Ibid., p. 212.

²³⁰ Ibid., pp. 213-215.

²³¹ Ibid., pp. 220-221.

²³² Ibid., pp. 234-237.

²³³ Ibid., pp. 281-300. 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, 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.

²³⁴ Ibid., p. 301-304.

²³⁵ Ibid., pp. 307-314.

²³⁶ Salas, H. (1978). Op. Cit., p. 44.

²³⁷ Ibid., pp. 48-49.

²³⁸ Ibid., pp. 44 y 51.

²³⁹ García Serrano, R. (1973). Ocio y Deporte en la España de los Austria. Cátedras Universitarias de tema Deportivo-cultural. Edit. Junta Nacional de Educación Física, Madrid, p. 44

²⁴⁰ 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, Ores Nuevos, p. 120.

²⁴¹ García Serrano, R. (1973). Op. Cit., pp, Fray Alonso Remón: Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones Christianas. Madrid, 1623, cap. VII..

²⁴² Ibid., p. 55. De la obra de Francisco de Luque Fajardo: Fiel Desengaño contra la ociosidad y los juegos. Utilísimo a los confesores y penitentes, justicias, y los demás, a cuyo cargo está limpiar de vagabundos, tahures y fulleros de la República Christiana. Madrid, 1603, Ec. De Martín Riquer. Madrid, 1955, Tomo I, cap. IV, pp. 67-68.

²⁴³ Deleito y Piñuela, J. (1954). Op. Cit., p. 112.

²⁴⁴ Ibid., p. 131

²⁴⁵ 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.

6. EL SIGLO XVIII Y EL MOVIMIENTO ILUSTRADO

6.1 EL SIGLO DE LAS LUCES. De acuerdo con la moderna historiografía, la ilustración fue un movimiento intelectual que, valiéndose de un utillaje ideológico renovado trata de conseguir la modernización de la cultura y la reforma de la sociedad. Se puede decir que la ilustración es la heredera directa del Renacimiento, siendo dos los principios renacentistas que recoge el nacimiento del pensamiento ilustrado: el racionalismo y el naturalismo, acompañado de otros elementos como el humanismo o la secularización de la cultura¹. Los ilustrados tomaron como bandera el reformismo, pues parten de la idea de que la sociedad en que viven no les gusta, ya que está dominada por las tradiciones, la autoridad política y religiosa y el prejuicio, donde los privilegios y los sistemas de valores imperantes condicionan todo. Para transformar esa realidad los ilustrados se sirven del soberano como brazo ejecutor de sus ideas, surgiendo el despotismo ilustrado que, en general, supuso una fuente continua de frustraciones debido a que los soberanos, en la mayoría de los casos, estuvieron más pendientes de consolidar su poder que de llevar a cabo las reformas sociales. Asimismo, la lucha contra los privilegios de la nobleza y del clero lastró la mayoría de las iniciativas, quedándose al final el movimiento ilustrado en patrimonio de unos cuantos intelectuales, mientras que el resto de la población se caracterizaba por un gran atraso económico y analfabetismo generalizado dominado por la religión tradicional. A pesar de este fracaso inicial, es verdad que su programa de reformas dejó paso inmediato a las revoluciones que se produjeron a continuación entre finales del siglo XVIII y primera mitad del siglo XIX². Las ideas básicas en las que se movió el siglo de las luces se basaron en una serie de autores que, afirmándose precisamente en el humanismo renacentista, supieron avanzar en las ideas con el intento de conseguir un mundo más justo, igualitario y feliz. Estas ideas matrices, de forma resumida, son las siguientes³:

Primera, el carácter universal de la razón humana, como la facultad esencial del hombre para alcanzar la verdad, por encima de las creencias, de la autoridad, y de los dogmas de la revelación cristiana. Todo debe pasar por la crítica del pensamiento y todo ello fundamentado en la experiencia.

Segunda, el respeto por la naturaleza, ante la cual todos los hombres y mujeres eran iguales. La naturaleza convertida como norma segura para cualquier manifestación humana, desde la economía al empleo de la técnica y la organización de la vida social hasta la regulación de las relaciones humanas (derecho natural, religión natural, etc.).

Tercera, la creencia en la necesidad de un progreso en las costumbres y en las formas de vida; progreso como convicción y como meta y que refleja el espíritu optimista de los ilustrados, sobre las posibilidades de perfección del hombre y como objetivo final la felicidad del género humano a través del acceso a la cultura.

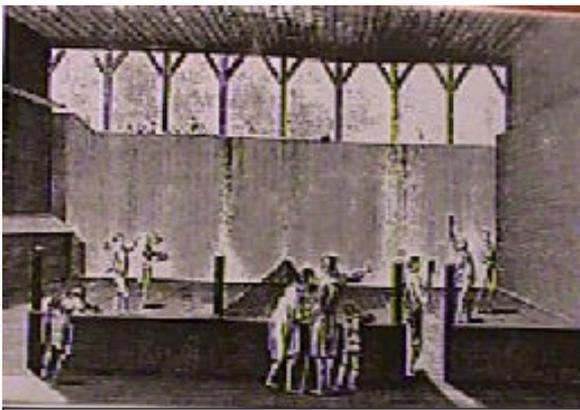
Cuarto, un nuevo humanismo, donde el amor al prójimo del cristiano se traslada a un terreno laico, adoptando diversas vías de expresión que en algunos casos nos lleva al filantropismo o al prerromanticismo irracional. Las nuevas ideas humanitarias rechazan la tortura, los castigos crueles y propugnan la preocupación por los más pobres, por los niños y por los enfermos.

Quinto, la Tolerancia religiosa, manteniendo la idea de que se puede convivir a pesar de tener creencias religiosas distintas. En este sentido la expulsión de los jesuitas de la mayoría de los países europeos fue motivada, entre otras cosas, por un intento de atenuar el control absoluto de la Iglesia oficial en el campo de la enseñanza. Otro campo de acción de los ilustrados, sobre todo en España, fue el objetivo de abolir la Inquisición como brazo poderoso y omnipotente de la Iglesia y del Estado, en el control represivo tanto en el campo de las ideas como en el de las personas y sus obras que se salían de la doctrina oficial.

Sexto, la preocupación por la educación, como medio fundamental para cambiar la forma de pensar de la gente. Dado que la educación tradicional está en manos de la Iglesia en todo sus niveles, los ilustrados buscan otras vías alternativas para transmitir sus conocimientos, creándose cientos de centros, institutos y academias, donde se enseñan los nuevos conocimientos.

Desde el siglo anterior, la labor crítica de Bayle (1647-1706), escritor francés afincado en Rotterdam donde enseñó historia y filosofía, a través de su obra difundida por toda Europa, *“Diccionario histórico y crítico”*, la nueva concepción política de Locke (1632-1704), filósofo inglés afincado en Montpellier y posteriormente en los

Países Bajos, que entendía como fundamental la tolerancia y la defensa de un gobierno parlamentario, con la división en tres poderes independientes: ejecutivo, legislativo y judicial; afirmó además dentro del campo de la filosofía, de que todo tipo de conocimiento debía apoyarse en la experiencia; el moralismo laico del filósofo inglés Shaftesbury, (1671-1713), que a través de su obra dada a conocer sobre todo por el enciclopedista Diderot, influyó en el desarrollo de una religión natural; y el deísmo de Collins (1676-1729), discípulo y amigo de Locke, fue por sus ataques al cristianismo, uno de los



189. Campo de pelota

primeros representantes del librepensamiento inglés. Todos ellos fueron los que abrieron una crítica implacable contra todo lo que significaban los poderes tradicionales y abrieron el camino para el futuro cambio político y social. Sin embargo, a lo largo del siglo XVIII se mantiene una especie de equilibrio entre las nuevas ideas y los valores tradicionales, gracias a que los ilustrados no intentan romper el orden político establecido, sino que apoyándose en él pretenden las reformas necesarias para cambiar la sociedad. Así surge el despotismo ilustrado, siendo la frase *“todo para el pueblo, pero sin el pueblo”*, la que mejor refleja esta situación. Sólo en el último tercio del siglo se produce el rompimiento de este compromiso cultural y se abren paso con violencia las posiciones extremas de la revolución.

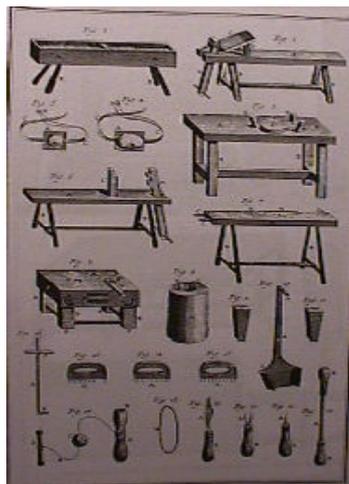
Todas estas nuevas ideas se difunden con rapidez, primero en Holanda, pero donde realmente toman carta de naturaleza y se transforman en la filosofía de las luces es en Francia a través, no de las universidades que se mantuvieron al margen, sino a través de los salones de París que es donde se agrupaban los filósofos y literatos partidarios del pensamiento ilustrado y también otras organizaciones como la



190. Tipos de pala

masonería, que aunque sin relación directa, influyó en la divulgación de las nuevas ideas⁴. La primera generación de ilustrados franceses está representada por Montesquieu y Voltaire. El primero (1689-1755) fue presidente del Parlamento de Burdeos, satirizó las viejas ideas y los defectos sociales y políticos de Francia en sus “*Cartas persas*“, aunque su obra principal y la que tuvo más trascendencia fue “*El espíritu de las leyes*“ (1648), ya que actuó de difusor de las ideas parlamentarias inglesas y el germen donde bebieron todos los revolucionarios franceses. Según este autor, toda la naturaleza está reglamentada por leyes naturales, como si se tratara de un maravilloso mecanismo. Como las sociedades humanas son también seres naturales, también están sometidas a leyes naturales. Señala que en los estados europeos los poderes legislativo, ejecutivo y judicial, deben estar separados y han de confiarse a distintos individuos para que cada uno de estos poderes venga limitado y vigilado por los otros y evitar además el despotismo que resulta de la concentración de los tres poderes, sea en manos de un rey, de una aristocracia o del pueblo⁵.

Voltaire (1694-1778), profundamente embebido del movimiento filosófico inglés sobre todo de Locke y los deístas, fue un defensor de la lucha contra la autoridad y en su obra atacó sin piedad los principios sociales de la época, sobre todo de la religión cristiana. En el “*Diccionario filosófico*“, además de señalar el proceso de hundimiento del antiguo régimen, defiende el predominio absoluto de la razón sobre cualquier pasión o entusiasmo.



191. Instrumentos de la palma

En su “*Ensayo acerca de las costumbres y el espíritu de las naciones* (1756), nos cuenta que la historia tiene cuatro grandes siglos que son ejemplos para la posteridad: el siglo de Pericles, el de Augusto, el del los Médicis y el de Luis XIV. Según él, la historia depende de las pasiones humanas, que son siempre las mismas; cada época constituye un todo, poco solidaria con el pasado y con escasísima influencia sobre el futuro, y sin embargo, la humanidad progresa como si siguiera una ley⁶. La segunda generación de ilustrados es la que acometió una de las obras más célebres de esta época: la “*Enciclopedia francesa*” de D’Alembert y Diderot, donde participaron con sus obras las mejores cabezas de la Ilustración francesa, como Rousseau, Voltaire o Montesquieu y cuyo primer volumen se publicó, el 1 de julio de , y el último en 1764. Fue una obra realizada por burgueses y profesionales destacados, cada uno de ellos en alguna rama o actividad,

las luchas de clases y las guerras. En su obra “*Nueva Eloísa*” (1761), introdujo en la literatura francesa la descripción evocadora y la exaltación de los sentimientos sencillos; y en el “*Contrato social*” (1762), sobre la base de la obra de Montesquieu, Locke y Voltaire, avanza en el terreno de las ideas sobre la lucha por la libertad y la igualdad, inspirando la Declaración de los derechos hombre y del ciudadano¹⁰. En el “*Emilio*”, defiende sus ideas de retorno a la naturaleza, en una vida pacífica, simple, sin envidias, odios ni inquietudes. Busca hallar un sistema de educación que le permita al hombre guardar en la sociedad su bondad natural, la inocencia y las virtudes del estado natural. Como el hombre es bueno por naturaleza, su maldad proviene de la sociedad en que vive. Por ello, el preceptor del Emilio aísla su discípulo de la sociedad para educarle mejor, para hacerle vivir según la naturaleza. Rousseau en su Emilio plantea un nuevo modelo de enseñanza que puso en evidencia las lagunas de la instrucción clásica, a pesar de que él mismo tenía serias dudas en cuanto al alcance práctico que podría tener su obra¹¹. Sin embargo, ya desde el principio, alcanzó una gran popularidad e influyó en el cambio de la moda y las costumbres de la época. Sobre todo en el campo de la enseñanza sus escritos pedagógicos se dejaron sentir con fuerza y sus ideas tuvieron gran repercusión en los medios intelectuales y educativos, especialmente en Alemania con Basedow, y en Suiza con Pestalozzi. Basedow, pedagogo alemán (1723-1790), se inspiró en las ideas pedagógicas de Rousseau y poniendo en práctica sus principios en el instituto de Dessau (el *philanthropinum*), fundado por él en 1744. En su principal obra teórica, *Manual elemental* o *Colección metódica de conocimientos necesarios para la educación de la Juventud*, su enseñanza moral se basa en la religión natural, el método intuitivo y las lecciones de cosas, y muestra una preocupación por la higiene y la educación física. Sus teorías fueron muy bien recibidas e influyeron en Pestalozzi. El instituto desapareció en 1793¹².



193. Carrera de caballos en Siena

En su instituto, el empleo del tiempo lo tenía reglamentado de la siguiente forma: sueño (7 horas); trabajo intelectual (5 horas); gimnasia, danza, esgrimas, música, trabajos manuales (5 horas); comida, tocado, recreos (7 horas). Se organizaban paseos, excursiones, como medios de educación física, intelectual y moral. Durante dos meses al año, la escuela se instalaba en el campo, donde se estudiaba la naturaleza, la geografía, la agricultura, no en los libros, sino por la directa observación de los hechos; se ejercitaba la marcha, la carrera, la caza, la pesca, etc. Los ejercicios gimnásticos que se enseñaban eran los siguientes: la marcha cadenciosa y con medida; carrera de velocidad, el salto de altura, el de longitud, el equilibrio sobre tablas estrechas, levantar pesos, la natación, la elevación por cuerda suspendida, el patinaje, el remo, el salvamento de ahogados, la equitación, el arte de guiar un coche, el tiro, la esgrima con palo, con espada, sable, los juegos de pelota, de balón, del volante, etc.

Para endurecer los cuerpos organizaba ejercicios de resistencia al frío, al calor, al hambre, a la sed, al sueño: algunas veces hacía que sus alumnos durmiesen sobre una tabla, les obligaba a permanecer en la oscuridad, aislados en sitios desconocidos, para enseñarles a no tener miedo de nada y a encontrar su camino. Salzmann, colaborador de Basedow, fundó en Schnepfenthal, un segundo Philantropinum, donde llevó a Guts Muths (considerado como el fundador de la gimnasia moderna), para que impartiese el curso de ejercicios corporales; todos los días, de once a doce, se ejercitaban sus alumnos en una colina sombreada por robles y en donde había algunos aparatos: un foso de anchura variable, pértigas para saltar sobre los fosos en los sitios de mayor anchura, sacos de arena para aprender a cargar pesos. El lanzamiento de piedras, ejercicios de marcha, de carrera sobre terreno horizontal e inclinado se hacían al aire libre. Con mal tiempo se utilizaba un cobertizo donde el profesor les hacía ejecutar posturas y movimientos de brazos, piernas, cabeza y tronco. En 1793 se añadió un picadero y se enseñaron los ejercicios ecuestres de volteo. El domingo se hacía una gran salida y se organizaban juegos y diversiones. Su obra “*Gimnasia para la Juventud*”, la completó con un “*tratado de juegos para ejercitar y recrear el cuerpo y el espíritu de los niños*” (1796) y con un “*tratado de natación*” (1798)¹³.

Pestalozzi, pedagogo suizo (1746-1827), profundamente influido por el Emilio y el Contrato social de Rousseau, después de varios intentos, consiguió crear un instituto



194. Juego del volante

en Iberdon (1805), que alcanzó una gran fama por toda Europa, comprendiendo sus estudios todos los grados de la enseñanza hasta la universidad, teniendo en su seno incluso una escuela de formación de maestros. Su pedagogía se dirigió sobre todo a los niños pobres, y se basó por una parte, en la instrucción agrícola y profesional y, por otra, en la enseñanza mutua. Le dio mucha importancia a la disciplina en el trabajo, la educación física, los trabajos manuales, las excursiones y los juegos. Sus obras más conocidas son, *Leonardo y Gertrudis* (1781-1787), *Principios fundamentales de mi pensamiento* (1797), *Cómo Gertrudis enseña a sus hijos* (1801) y *el Libro de las madres* (1803). Para Pestalozzi, la naturaleza humana es múltiple; está constituida de un corazón, de un espíritu y de un cuerpo que son indisolubles: el desarrollo de uno de sus aspectos afecta a los otros.

De esta concepción general y compleja de la naturaleza humana derivan los grandes principios educativos de Pestalozzi y que se basan en la necesidad de una educación para los jóvenes y que ésta tiene como objetivo hacer hombres, no sólo cultivar el espíritu o el cuerpo. Señala que la primera educación física es la familiar, “*Gymnastique naturelle familiale*”. En este ambiente familiar el niño aprenderá a andar, correr, trepar a los árboles, patinar sobre el hielo, de forma que al término de esta



195. Volante y raqueta

educación familiar el niño habrá adquirido una autonomía bajo una triple forma: moral con la independencia del corazón, espiritual con la del pensamiento y física con la independencia del cuerpo. La segunda educación física, que sirve para la emancipación familiar de los niños, está asegurada por el entorno de la escuela, siendo la primera vez en la historia de la pedagogía que un pensador responsabiliza a la escuela, como un medio natural, al igual que la familia, para educar a los jóvenes. Teniendo en cuenta la naturaleza de los niños y su edad se intentará de aumentar el máximo número de movimientos que el cuerpo sea capaz de ejecutar. La educación física, aspecto de la educación, no constituye para Pestalozzi ni una vuelta atrás, ni una adaptación a las condiciones

geográficas, ni una preparación a los rudos conflictos sociales¹⁴.

La enseñanza tradicional es criticada de una manera general por todos los pensadores ilustrados, siendo sus ataques de tres clases: los científicos, que consideran



196. Escenas de caza y pesca

que la enseñanza no recoge los descubrimientos más recientes y a las nuevas ramas del saber. Los utilitarios, cuyo deseo es que en los pilares del estudio se de mayor cabida a las artes y conocimientos que puedan tener utilidad inmediata en la vida corriente. Y los sensualistas, que inspirados en Locke, Condillac y Rousseau, convencidos de que todas nuestras ideas proceden de los sentidos, basan su enseñanza en los seres y en las cosas, en la observación de las realidades y en la experiencia y no en los libros y en la palabra¹⁵.

6.2. LA ILUSTRACIÓN ESPAÑOLA

Las nuevas ideas surgidas en Francia se difundieron por el resto de Europa continental, incluida España, que además se vio favorecida en este sentido por la llegada a la Corona Española de la dinastía francesa de los Borbones. Sin embargo en España la aceptación de las ideas enciclopedistas provocó una crisis espiritual profunda, parecida a la que pasaron en el siglo XVI países como Alemania, Francia o Inglaterra, durante las guerras de religión mantenidas en esa época. España, defensora a ultranza de la tradición católica, luchó y concentró todos sus esfuerzos para vencer al separatismo religioso y por tanto, mantuvo siempre sin fisuras el espíritu tradicional de la Iglesia Católica. La aristocracia y la clase burguesa emergente se dividieron en dos facciones, defendiendo unas el enciclopedismo y todas las ideas ilustradas y la otra el espíritu tradicional y el dogma de la Iglesia. Esta ruptura de la comunidad nacional ha tenido repercusiones graves en la historia de España, dado que se creó una situación de enfrentamiento que ha perdurado hasta nuestros días.

El Despotismo Ilustrado se inicia en el reinado de Felipe V con el montaje administrativo borbónico y se desarrolla en los reinados de Fernando VI y Carlos III, empezando su declive y derrumbamiento final en la época de Carlos IV. A esos tres reinados corresponden perfectamente el desarrollo de las ideas ilustradas, de implantación del regalismo, centralización administrativa y reformas pedagógicas, iniciadas con un sentido crítico y ortodoxo por el padre Feijoo (1676-1764), vivió en Oviedo, donde escribió toda su obra, considerada como la iniciadora del ensayismo español. Los ocho volúmenes del Teatro crítico universal (1726-1760) y los otros cinco de las Carta eruditas y curiosas (1742-1760), alcanzaron una tirada de 400.000 ejemplares en el siglo XVIII. Aunque su pensamiento no fue ni original ni avanzado, su labor divulgadora llegó a toda España, incluso fuera de ella. Utilizando el método experimental, se enfrentó a tradiciones, abusos, supersticiones y leyendas, con un escepticismo racionalista, siendo un fiel difusor de las novedades científicas y filosóficas, sin llegar a salirse de los postulados de la Iglesia; a pesar de ello tuvo problemas con la Inquisición, como ocurrió a lo largo del siglo con la mayoría de los ilustrados. Todo ello hace de él un precursor excepcional del pensamiento ilustrado español, en el que influyó de manera decisiva. Combatió la credulidad y la rutina, haciendo la apología del progreso compatible con el dogma cristiano, dignificando el trabajo frente a la desidia nacional¹⁶.

6.2.1. GREGORIO MAYANS Y SISCAR (1699-1781). Fue otro ilustrado importante en la primera mitad del siglo, heredero de la tradición valenciana de los novatores. Fue importante su labor a favor de la consolidación de la crítica histórica. Su obra más importante, los “Orígenes de la lengua española y la Vida de Miguel de Cervantes Saavedra (1737), marcan un hito que junto a la obra de Feijoo, definen la etapa primera de la ilustración. Mayans se identificó con el humanismo cristiano que compaginaba perfectamente con su racionalismo crítico; es considerado como el Erasmo español del siglo XVIII¹⁷.

Uno de los objetivos iniciales de la ilustración fue el control o la supresión de todos aquellos grupos que se oponían a la difusión de las ideas ilustradas: el control del ejercicio de la censura por el gobierno, o el control de la Inquisición así como la expulsión de los jesuitas, en un intento de reformar el sistema educativo español, hasta entonces en manos casi exclusiva de esta orden. Todo ello fue posible durante buena parte de la centuria hasta que los sucesos de la revolución francesa provoca una involución en casi todos los campos, hasta el punto de que el movimiento ilustrado es barrido del país y por supuesto, la Inquisición vuelve a situarse como el brazo represivo de la Corona. Sin embargo, no hay que pensar que las medidas ilustradas fueran muy efectivas, pues la Inquisición mantuvo intacto su aparato de vigilancia, en cuanto al control de los libros editados o cualquier crítica a la Iglesia o al poder instituido. El caso más sonado de estos procesos fue el instruido al ilustrado Pablo de Olavide, que sospechoso de heterodoxia y convicto de leer libros prohibidos, lo encarcelaron durante dos años y hasta un total de ocho años cuando salió la condena definitiva¹⁸.

6.2.2. PABLO DE OLAVIDE (1725-1803). Nació en Lima, recibiendo una educación escolástica que posteriormente criticó y repudió. Como Campomanes, Floridablanca, Roda y Jovellanos, entró en contacto con las corrientes ilustradas antes de su salida de Lima. Entre 1757 y 1765 se dedicó a viajar por Europa (Francia e Italia), lo que le sirvió para afianzar sus ideas ilustradas. En 1767 es nombrado superintendente de las nuevas poblaciones de Sierra Morena y se ocupa de asentar seis mil colonos alemanes con el fin



197. Mascarada en Madrid

de construir una sociedad modelo para el resto de España¹⁹. Olavide funda en Sevilla una tertulia donde acudían los personajes más escogidos de la ciudad y donde se trataba de asuntos como la instrucción pública, la política, la economía y de otras ramas útiles al común de los vecinos y a la felicidad de las provincias²⁰. En el plan de reforma de la educación, cuando nos habla del plan de estudios a seguir por los alumnos,

bastante completo, todas sus materias están seleccionadas para servir a un fin práctico. Al final del estudio señala que los estudiantes aprenderán a bailar y dibujar y si pagan una pensión extra a solfear, tocar un instrumento, montar a caballo y otras habilidades propias de caballeros. Considera Olavide que la educación de la mujer está desatendida y cuando se fundaba una institución para educarlas, formaba más a monjas que a señoras. Para él la educación de las mujeres era imprescindible, porque estimularía a educarse a los hombres de su círculo y en general al resto de la nación. En 1768, Olavide propone fundar en España cinco o seis colegios para educar a nobles y ricos. Dos requisitos debían reunir las niñas para ser admitidas: tener como mínimo siete años y poder pagar anualmente una pensión de 300 ducados. Si llevaban consigo una criada pagarían 100 ducados anuales extras para cubrir sus gastos de alimentación. El mismo Olavide añade en su estudio “*Que ojalá que muchas las llevasen, pues de este modo adquiriría también una educación este ramo de gentes que es hoy tan ignorante y grosero*”²¹.

Dentro del plan de estudios, cuando nos habla de otras enseñanzas que deben recibir, además de las ya señaladas, como la gramática española, lengua francesa, geografía, cronología e historia, baile y solfeo²². En la Junta del Bien Público, que era una institución para desterrar la ociosidad y la mendicidad, para excitar la industria, promover las artes y reformar las costumbres, se canalizan las limosnas que sirven para promocionar la industria popular y las fábricas. La Junta, además de ocuparse de que el culto se realice de una manera decente, de la educación física y moral, de la aplicación al trabajo, de erradicar vicios como la ociosidad y la mendiguez, lo hará también de las diversiones honestas. Entre estas diversiones sencillas y honestas está el construir una alameda para pasear y en sus lados establecer diversos juegos como el de la pelota, bocha, tirar la barra u otros de la misma especie, *“que al mismo tiempo lo distraen de la taberna y otros vicios y aumentan la agilidad y las fuerzas. Estas actividades y principalmente el pasear les obligarán a asearse y arreglarse para presentarse con mayor decencia y les suavizará “la aspereza del trato humano”, y les excitará a trabajar para vestirse con alguna distinción”*²³.

Las iniciativas más interesantes en el campo cultural fueron la creación de las Academias, que aunque apoyadas por el Despotismo Ilustrado, vivieron una época de cierta independencia y brillantez. Así surgen la Real Academia Española de la Lengua, siendo una de sus primeras obras la edición del diccionario de Autoridades (1726-1739) la Academia de la Historia (1735-1738) la Academia de Jurisprudencia de Santa Bárbara o la Academia de Bellas Artes de San Fernando (1744)²⁴. En el caso de las universidades, aunque se propiciaron ciertos cambios, éstos fueron insignificantes debido a las resistencias de los partidarios de los jesuitas, de los colegios mayores, y de la ciencia tradicional. Esto hizo que la Universidad, salvo excepciones, no estuviese en la vanguardia de las reformas educativas y científicas y el Despotismo Ilustrado tuviese que buscar otras alternativas, como la creación de otras instituciones de enseñanza superior, como el Seminario de Nobles, Academias Militares para formar especialistas, Real Escuela de Mineralogía de Madrid o el Real Instituto Asturiano de Minas, etc.²⁵



198. Las parejas

Mayor importancia por su alcance fue la iniciativa de plantear una enseñanza laica, siguiendo los pasos de Pestalozzi; el primero que lo intentó fue Francisco Voitel, primero en Tarragona (1803) y posteriormente en Madrid (1805), y por José Dobely en comillas con la fundación del Seminario Cantábrico (1805-1808). La escuela madrileña fue transformada después por el coronel Francisco Amorós, con el apoyo de Godoy, en el Real Instituto Militar Pestalozziano (1807), desvirtuando de este modo todo el método educativo de Pestalozzi. De todas formas, estas escuelas tuvieron una vida muy breve a causa de la persecución desencadenada por los partidarios del monopolio religioso de la enseñanza²⁶.

Otro ejemplo de intervencionismo para modernizar la cultura española fueron las sociedades Económicas de Amigos del País, una de las instituciones más representativas y originales del movimiento ilustrado de la segunda mitad del siglo XVIII. Los medios que utilizaron para difundir sus ideas fueron en casi en todos los casos la elaboración de memorias e informes y la creación de escuelas de formación profesional, siendo la más importante de todas ellas la Real Sociedad Matritense de Amigos del País, impulsada por Campomanes y donde Jovellanos o Cabarrús participaron entre otros, de una forma activa. Otra actividad que desde finales del XVII se puso de moda fueron las tertulias, de ellas la más conocida por los personajes que participaron fue la que se reunía en la



199. Fragata de recreo

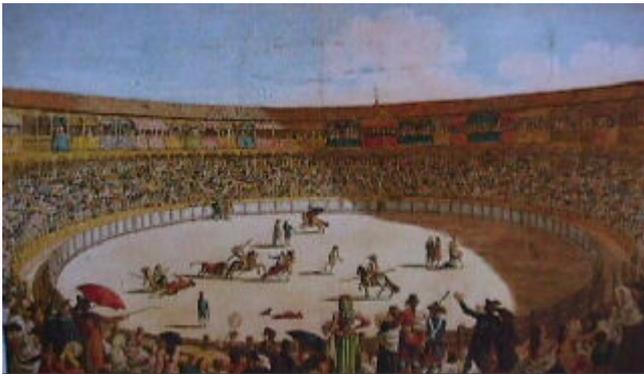
fonda de San Sebastián, que durante el año 1775, pasa uno de sus mejores momentos con la asistencia de los mejores escritores de la época, como Nicolás Fernández de Moratín, José Cadalso o los fabulistas Tomás Iriarte y Félix Samaniego²⁷. Las Sociedades Económicas de Amigos del País fueron unas asociaciones de personas, con espíritu abierto, que reunió a variados grupos de personas como, nobles terratenientes, clérigos ilustrados, empresarios burgueses, miembros de profesiones liberales, intelectuales reformistas y en general gente culta y de buena voluntad que se convirtieron en un instrumento al servicio del reformismo oficial²⁸. En cuanto a los ilustrados españoles en el exilio, debemos destacar a Pedro Montegón por su obra “Eusebio”, publicada en Madrid entre 1786 1788, siendo prohibida de inmediato por la Inquisición, por lo que el autor tuvo que revisarla para poder volverla a editar con el nombre de “Eusebio corregido y enmedado”:

la obra de Montegón representa un punto de referencia importante en el debate educativo de los ilustrados, ya que ayudó a introducir las ideas pedagógicas de Rousseau en España al ser el libro citado una réplica del Emilio, compartiendo con el pensador francés su entusiasmo por una educación en libertad y por su amor a la naturaleza²⁹.

Pero fue con el reinado de Carlos III cuando el pensamiento ilustrado se impuso de la manera más clara, tanto en los círculos aristocráticos como entre la burguesía, siendo su momento culminante cuando se produce la expulsión de los jesuitas, estando en el poder el conde de Aranda. A esa generación pertenece José Cadalso (1741-1785), autor de las Cartas marruecas, inspiradas en la obra de Montesquieu, donde critica la realidad nacional; es muy conocido el texto de sus Cartas Marruecas donde nos dice: “*Instando a mi amigo cristiano a que me explicase qué es nobleza hereditaria, después de decirme mil cosas que yo no entendí, mostrándome estampas, que me parecieron de mágica, y figuras que tuve por capricho de algún pintor demente, y después de reirse conmigo de muchas cosas que decía ser muy respetables en el mundo, concluyó con estas voces, interrumpidas con otras tantas carcajadas de risa: nobleza hereditaria es la vanidad que yo fundo en que ochocientos años antes de mi nacimiento muriese uno que se llamaba como yo me llamo, y fue hombre de provecho, aunque yo sea inútil para todo*”³⁰.

Otro de los ilustrados de esta época fue el conde de Cabarrús (1752-1810), comerciante ilustrado, que con motivo de la publicación de un “*Elogio de Carlos III*”, es denunciado por la Inquisición por sus ideas enciclopedistas y encarcelado por Floridablanca; más tarde a la vuelta de Aranda y Godoy consigue ser liberado³¹. Cabarrús, influenciado por las ideas pedagógicas del enseñar deleitando, nos dice en uno de sus escritos sobre la educación: “*He hablado de diversión, ¿Y quién duda que pueda unirse con el estudio, ni que toda la educación de aquella edad debe participar de su alegría y que todo el arte está en instruirla jugando? [...] el paseo, la carrera, la lucha y el nadar en la Antigüedad, al tiempo que fortalecían el cuerpo de los niños, y aumentaban su actividad, les daban ideas exactas de las distancias, de las dimensiones, de los pesos, de los fluidos, les acostumbraban a la agilidad y la limpieza. Las relaciones que se establecen en todas las sociedades, así de niños como de hombres, les hacían muy presto perfeccionar el idioma o el arte de comunicarse sus ideas, la lógica o el convencerse en sus disputas, la aritmética o el de fijar cantidades. Sígase este modo y no habrá ejercicio o juego que inculque por medio de la práctica la teoría de las áridas lecciones*”³².

Los logros más importantes conseguidos por el Despotismo Ilustrado en esta etapa fueron los siguientes: el intento de eliminar los privilegios de la nobleza y el clero, desvinculando los mayorazgos y provocando la desamortización eclesiástica; intento de



200. Corrida de toros en Madrid

colonización de Sierra Morena, donde participó activamente Pablo de Olavide; derogación de los privilegios de la Mesta; expulsión de los Jesuitas y control de la Inquisición; reformas educativas con la creación de nuevos centros y una nueva concepción pedagógica, donde Jovellanos tuvo una contribución esencial, como veremos más adelante. Sin embargo, uno de los hechos más sobresalientes de los ilustrados fue su intento de dignificar el trabajo,

que seguían considerándolo como algo denigrante e innoble (había en España en 1768, 722.794 nobles censados, sobre una población que no llegaba a los 10 millones de habitantes que, por supuesto, llevaban todos una vida totalmente ociosa, como buenos hidalgos). La apertura del debate sobre la dignidad del trabajo trajo consigo una legislación que implica, por un lado, una severa condena a la ociosidad y un reconocimiento social del trabajo, combatiendo el principio de la deshonor legal del trabajo y su compatibilidad con la hidalguía o la nobleza. Así, en 1772 se dispuso que la dedicación a actividades productivas no implicaba la pérdida de la carta de hidalguía, creándose la Orden de Carlos III, donde se recompensaban las virtudes y méritos ajenos a la carrera militar³³.

Pero ya desde el principio, todos los intentos de reforma ilustrada tuvieron que soportar la intransigencia de la nobleza y el clero a los cambios propugnados. Ejemplo de lo que decimos lo tenemos en el Motín de Esquilache, que sirvió posteriormente como justificante para la expulsión de los Jesuitas. Asimismo, la Inquisición a pesar de estar mas controlada, mantuvo su poder y siguió practicando su labor represiva contra el pensamiento libre y los libros contrarios a la fe. La mayoría de los ilustrados sufrieron en mayor o menor medida los efectos de la Inquisición y eso sin contar el daño cultural que produjo la prohibición de una serie de libros ilustrados que, por entonces, circulaban por Europa con toda libertad³⁴. De todas formas hay que decir que frente a la expansión de las ideas heterodoxas, deístas o antirreligiosas difundidas por los ilustrados europeos, la práctica totalidad de los pensadores españoles mantuvieron su fidelidad a la Iglesia Católica y su convencimiento de que la razón no podía contradecir la verdad revelada, por lo tanto no se puede entender los ataques feroces por parte de los ortodoxos de la Iglesia, especialmente a partir de la última década del siglo. Un ejemplo de esta agresividad manifiesta la podemos comprobar en la obra de Hervás y Panduro, que en 1794, redacta sus *“Causas de la Revolución Francesa”, donde señala que el enemigo a combatir, son los miembros de las tres sectas desarrolladas durante el siglo XVIII que han de ser exterminados por una nueva Inquisición. “Un tribunal supremo, con las personas dignas del estado, a las que encargue la inspección sobre la educación de la niñez y juventud, la conservación de la honestidad pública de costumbres y el exterminio de las sectas filosóficas, francmasona y jansenista y de cualquier otra que contra la pureza del catolicismo y el buen gobierno se pueda inventar”*³⁵.

La etapa más brillante ilustrada se cierra cuando se produce el pánico de Floridablanca y en el entorno de la Casa Real, ante los hechos de la revolución Francesa (1789) y la posible penetración de sus ideas en nuestro país; el estallido de la revolución



201. Los zancos

supuso para nuestro país una involución en el campo de las ideas y una vuelta atrás, en casi todos los logros conseguidos por las reformas; la Inquisición volvió a recuperar la poca fuerza perdida y se convirtió de nuevo en el aparato represor al servicio de la Iglesia y la Monarquía (censura oficial, supresión de todos los periódicos, excepto los oficiales, y cierre de todos los centros educativos que tuvieran algo que ver con las ideas enciclopedistas) y posteriormente Godoy eliminó todo el programa de reformas ilustradas³⁶. Se produce una movilización general contra los enemigos de la patria y

la religión; en este sentido es significativo el cambio del Inquisidor General Manuel Abad y la Sierra, afecto al conde de Aranda, por el cardenal Francisco Antonio Lorenzana, que aunque jansenista se puso al servicio de la represión de las actividades ilustradas juzgadas radicales y peligrosas³⁶.

El equilibrio conseguido a lo largo del siglo XVIII, se rompe y el movimiento ilustrado desaparece de España, impulsado por una reacción durísima de los partidarios de la monarquía, de la Iglesia tradicional y de la respuesta radical, aunque incipiente de los revolucionarios liberales españoles. Varios autores han coincidido en señalar que dentro de la evolución de la ilustración española se produce una oscilación en la procedencia social de los ilustrados que comienzan siendo médicos y religiosos, nutriendo la segunda generación con grupos sociales más diversificados, y para terminar incluyendo a elementos de claro origen burgués.

6.2.3. GASPAR MELCHOR DE JOVELLANOS (1744-1810). Es de todos los ilustrados el que mejor y con más profundidad analiza todo lo relacionado con el mundo del juego. Con un entorno familiar clásico, vive su infancia de forma tranquila y con una relativa inquietud científica. Posiblemente en su época en Gijón conoce a Feijóo y su obra, lo que le supuso una relación temprana con las nuevas ideas ilustradas. Estudió en Avila y Osma la carrera eclesiástica, completándola con la licenciatura de cánones y leyes y terminando sus estudios en el Colegio Mayor de San Idelfonso que posiblemente fue la época más importante de su formación, porque allí conoció a Arias Saavedra, a Ceán Bermudez y a Cadalso, y le llegaron las primeras informaciones directas de la Ilustración, impulsada por el programa reformista de Carlos III; aunque su intención fue en los primeros momentos la de abrazar la carrera eclesiástica, al final cambió la sotana por la toga y así en 1767 es propuesto para alcalde del Crimen de la Real Audiencia de Sevilla, cargo para el que es nombrado por el rey en 1768 y que ocuparía durante bastantes años. Mientras tanto la política reformista de Carlos III puso fin en 1776 a los autos Sacramentales y un año después expulsa a los Jesuitas de España; por esa época nacen las Sociedades de Amigos del País, con la aprobación por Grimaldi de los Estatutos de la Real Sociedad Vascongada³⁷.

La situación social de España a mediados del siglo es aún la que había en el reinado de Felipe V: despoblación, inmovilismo, ruralismo latifundista, subdesarrollo y analfabetismo, dominio y sujeción a una clase dominante compuesta por la nobleza y el clero, una incipiente burguesía y una modesta artesanía, comercio e industria. Pero Jovellanos recibe una formación totalmente relacionada con las ideas ilustradas que en ese momento inundaban Europa. Como sus contemporáneos Feijóo, Valdés, Cabarrús, Cabanilles, etc. considera a la razón, la observación y la experiencia, como el verdadero nervio del proceso científico³⁸. A grandes rasgos se puede decir que la generación de Feijóo es la que intenta desmontar la estructura cultural del barroco; la generación de Mayans, la erudita, se dedica a recopilar y recoger datos para construir una nueva estructura cultural; la de Campomanes es la reformista que inicia la reconstrucción y la de Jovellanos, asiste al apogeo y derrumbe de toda la estructura construida, por culpa de la Revolución Francesa, que convirtió a los ilustrados en sospechosos y reaccionarios contra la patria³⁹. Honestidad profesional, austeridad, rigor y capacidad de trabajo son las armas que va a utilizar y que darán su fruto en la amplia obra presentada al gusto de la época como informes y memorias donde se pone en evidencia sus ideas progresistas ilustradas. En Sevilla entra en contacto, a través de Pablo de Olavide, con la lucha de la minoría ilustrada y los conservadores, siendo su época sevillana la de mayor tensión en

la misma. En 1778, Jovellanos vuelve a Madrid y es nombrado alcalde de la Casa y Corte. Pronto entra en contacto con el duque de Alba, los condes de Mora, el marqués de Escalona y sobre todo con el conde de Campomanes, personaje clave del equipo ilustrado del momento, empezando a frecuentar su tertulia donde conoció a Cabarrús y a la Real Sociedad Económica de Amigos del País de Madrid, haciéndose miembro de ella. Entabla también una buena amistad con Francisco de Goya y en 1779 es nombrado miembro supernumerario de la Real Academia de la Historia a propuesta de Campomanes⁴⁰.

Es en 1780 cuando Jovellanos está totalmente incorporado al grupo dirigente ilustrado y es cuando comienza su trabajo como pensador y reformista. En 1786, recibe el encargo del Consejo Real por medio de la Academia de Historia, de realizar unas



202. Jovellanos

memorias sobre los juegos y diversiones de distintas provincias que será en última instancia su obra titulada “*Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España*”, que viene a ser el compendio más completo sobre estos temas elaborados durante ese siglo y donde, por primera vez, observamos la distinción clara entre el juego, los asuetos y el nuevo concepto sobre la Educación Física, tratada desde el punto de vista pedagógico y dándole la misma importancia que el resto de las materias educativas. Con la muerte de Carlos III, comienza a decaer la influencia del equipo ilustrado y con Carlos IV, sobre todo con la reina María Luisa y su amante Godoy, los ilustrados comenzaron a tener frecuentes problemas y, en el caso de Jovellanos, comenzaron a censurar sus escritos, hasta que fue desterrado a Salamanca y después, gracias a la ayuda de su amigo Valdés, lo trasladaron a Gijón. Allí es donde comienza a escribir su Memoria sobre los espectáculos y se dedica también a poner en marcha uno de sus grandes proyectos: la creación del Real Instituto de Gijón, que recoge los aspectos educativos más importantes y el Reglamento para el Colegio de Calatrava⁴¹.

La oración inaugural del Instituto, pronunciada por el propio Jovellanos, es un resumen de su pensamiento ilustrado en materia de enseñanza. Considera al Instituto como un monumento a las ciencias y al trabajo, primera fuente de la felicidad individual, sobre la que debe asentarse el progreso de la nación. Pronto el Instituto comenzó a tener problemas con el Inquisidor Lorenzana que prohibió que los alumnos pudieran tener acceso a los libros prohibidos. Poco después, un comisario del Santo Oficio llegará con la orden de requisar todos los libros prohibidos a lo que Jovellanos se niega. En 1797 es nombrado ministro de Gracia y Justicia y entre las actividades más importantes, destacan su intento contra la Inquisición y el de la reforma de la enseñanza, uno de los temas preferidos por él y que ahora desde el poder puede llevarlo a cabo. Para ello coloca al obispo ilustrado don Antonio Tavira al frente de la Universidad de

Salamanca, al tiempo que propone un plan general de reforma de la enseñanza bajo el principio de que la instrucción es la medida común de la prosperidad de las naciones, alejando el retraso, la decadencia y la ruina con el estudio de las ciencias útiles que habían caído en el desprecio o el olvido en los planes de estudio. Debido a que sólo estuvo nueve meses en ese cargo, sus reformas no tuvieron ninguna influencia. En 1798 cesa en el cargo y es nombrado Consejero de Estado y destinado nuevamente a Asturias; las presiones ejercidas por la Inquisición, la lucha ideológica entre conservadores ilustrados, unido a que Godoy no había perdido fuerza dentro de la corte, son las causas de este nuevo cese⁴².

Casi a continuación e iniciada ya la cruzada de los conservadores, contra el movimiento ilustrado y esta vez promovida por el papa Pío VII que le pide al rey que aparte de su lado a aquellos hombres engraidos de una falsa ciencia, pretendían hacer andar a la piadosa España caminos de perdición, es desterrado a Valldemosa (abril 1801) y posteriormente preso e incomunicado en la prisión de Bellver a causa de su segunda representación a Carlos IV, pidiendo justicia, aunque ésta como otra anterior nunca llegaron a su destino. Aunque los dos primeros años fueron muy duros, poco a poco se le fue permitiendo poder escribir y recibir visitas de familiares y amigos, convirtiéndose su celda en una importante tertulia intelectual. En 1804 reanuda sus escritos y de esa época serán las Memorias Histórico-artísticas y la Memoria sobre Instrucción pública⁴³. En abril de 1808, el motín de Aranjuez que depuso a Godoy y forzó la abdicación de Carlos IV a favor de su hijo Fernando VII, hizo posible la libertad de Jovellanos. Fueron momentos difíciles para Jovellanos porque tuvo que tomar partido entre las dos opciones en las que estaba dividida España. Sus amigos los ilustrados le presionan para que tome la causa de los afrancesados, hasta el punto de que llegó a ser nombrado ministro del Interior del rey José Bonaparte, extendido desde Bayona por su amigo Urquijo, cargo que declinó, alegando motivos de salud. A pesar de todas las presiones, Jovellanos tomó partido por la opción de España contra los franceses, inclinándose como él mismo dijo por *“la causa de mi patria, que es la causa del honor, de la justicia y de la humanidad”*. En Madrid forma parte de la Junta de Defensa participando en todas sus actividades hasta que por motivos de salud en 1810, pidió el retiro de su cargo de Consejero de Estado y se embarca hacia Gijón, pero a los tres meses de su llegada vuelven las tropas francesas y Jovellanos huye por mar a bordo del Volante, al que un vendaval arroja al puerto de Vega. Al poco tiempo, Jovellanos enferma de pulmonía y muere el 27 de noviembre de 1811⁴⁴.

Jovellanos fue un hombre de extraordinarios conocimientos, un enciclopedista, poeta, historiador, jurisconsulto, legislador, dramaturgo, pedagogo y economista que intentó siempre llevar sus ideas a la práctica; entendía la sabiduría como servicio a la patria, porque de acuerdo con el sentido utilitario de la cultura, creía que para hacer a los pueblos felices era preciso ilustrarlos; por ello critica a la cultura sin sentido, la enseñanza escolástica y la excesiva importancia que se concedía a las letras sobre las ciencias y las artes útiles que son las que deben resolver los problemas vitales y conseguir la felicidad del pueblo. Jovellanos fue un patriota que supo recoger las nuevas ideas ilustradas y ponerlas en práctica con la elaboración de los necesarios informes y memorias, expresamente escritos para este fin. Se manifiesta sobre todo en su dolor por

la decadencia de España y su abandono y su interés por la reforma de la instrucción y la enseñanza como base principal para un programa de acción y progreso nacional. Fue un reformador por patriotismo e intentó armonizar las nuevas ideas con la tradición. Su planteamiento era siempre el mismo: historial del problema, situación actual, previsión de futuro y medios para conseguirlo. Era un reformador por imperativo del siglo y tradicionalista por temperamento, rechazando con la misma fuerza todo lo que estuviese en contra del progreso, sin importarle su modernidad o su tradición. En cuanto a su pensamiento religioso, fue acusado de ateo, hereje, revolucionario y jansenista, pero fue debido a su actuación política y a su posición con respecto a los privilegios y excesos de la Iglesia oficial, no existiendo ninguna duda de su fe católica y practicante⁴⁵.

Casi toda la obra de Jovellanos guarda una relación estrecha con su vida profesional y por ello, aunque no son hechas por iniciativa propia, no cabe duda que todas ellas tienen un carácter específico propio de su talante y de un hombre



203. El juego de la cometa

comprometido con el movimiento ilustrado y por su gran amor a España. De sus trabajos sólo voy a tratar aquellos que nos hablan de la Educación Física y del juego deportivo y que, por tanto, mantienen una relación estrecha con los objetivos de la Tesis. En este sentido, se observan en su obra dos tendencias muy claras a la hora de exponer sus diferentes trabajos. Cuando se refiere al asueto o a la diversión, nos describe una serie de pasatiempos y entretenimientos que en la actualidad podríamos considerar como actividades deportivas; es el juego deportivo entendido como una actividad recreativa lo que nos transmite, cuando explica el origen de esos pasatiempos y de su necesidad social; por otro lado, aparece en su obra la

tendencia educativa, donde nos habla de la importancia de la Educación Física y de la necesidad de integrarla dentro del sistema de Instrucción Pública. Las obras que se analizan son aquellas que tratan en algún momento el juego deportivo o bien la educación física⁴⁶:

“Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España”: La Memoria era un informe que había pedido el Consejo de Castilla a la Academia de Historia con vistas a una reforma legislativa. Hizo una primera versión en 1790, pero la memoria definitiva la terminó en 1796, estando en Gijón y, por tanto, en condiciones desfavorables, tal como él mismo decía “ausente de mi casa y de mis libros”. La obra intenta, por un lado, reglamentar las diversiones públicas al mismo tiempo que su defensa y, por otro, demostrar la importancia de esas diversiones para el bien común y la felicidad individual de los ciudadanos. A lo largo de toda la primera parte se dedica a analizar el origen de las diversiones públicas en España, para luego pasar en la segunda a estudiar su carácter social y reformista⁴⁷.

Jovellanos nos viene a decir que la nación ha ido perdiendo todos sus espectáculos y, por tanto, creer que los pueblos pueden ser felices sin diversiones es un absurdo; las diversiones, según él, nacen del pueblo y para el pueblo y es el entorno social, la sociedad y las circunstancias históricas lo que hace que vayan apareciendo y se desarrollen los distintos tipos de diversiones. Su tesis respecto al pueblo que trabaja es que necesita diversiones, pero no espectáculos, ya que lo que necesita es divertirse, no que le diviertan. Posteriormente, defiende la idea de que hay que restablecer de nuevo las diversiones y regularlas correctamente, aprovechándolas para instruir al pueblo. Todas las diversiones y de acuerdo con las ideas ilustradas, “luz para las ideas y humanidad para las costumbres”, son defendidas para que se fomenten su práctica, con la sola excepción de los toros, donde Jovellanos de acuerdo con Carlos III, los critica y aboga por su prohibición⁴⁸.

A continuación, lleva a cabo un análisis de las diversiones más populares de su época, señalando sus orígenes y características así como su interés por su difusión. De la caza nos dice que siendo una actividad privativa y necesaria entre los salvajes, vino a ser el más agradable divertimento de los pueblos bárbaros. Pero la caza en tiempo de paz se va transformando en dos formas básicas: la montería y la cetrería, que ocuparon y entretuvieron a la nobleza de Europa por tantos siglos. Así la caza se convirtió en una diversión cortesana reservada a los poderosos; “los reyes y grandes salían con gran aparato y comitiva y bizarramente vestidos y armados al propósito. Seguían gran número de monteros, ballesteros y halconeros con muchedumbre de perros y neblías, aquellos adornados con galanas y libreas y éstos con ricos collares y capirotos”. La caza de la cetrería hubo de quedar entre los derechos comunales y servir de recreo a todos; tener un halcón amaestrado era relativamente fácil por lo que fue una diversión general y ordinaria; sigue Jovellanos diciéndonos que las dos formas de caza perduraron hasta dar en los siglos cultos, ya que debido a la mayor extensión de los cultivos y los reglamentos de montes, que acabaron con los bosques y las fieras, y por último, con la aparición de las armas de fuego, hicieron prácticamente inútiles estas formas de caza⁴⁹.

Seguidamente, Jovellanos pasa a describir las romerías diciendo que el gusto por las romerías se pierde en los tiempos de la fundación de todos los pueblos: la devoción llevaba a la gente a los santuarios y allí después de venerar a sus santos, se dedicaban al esparcimiento y al placer. A través de juegos como el lanzamiento de barra, la lucha, la carrera o el salto y las danzas populares, la gente de los pueblos se divertía y se liberaba por un día de la rutina y dureza del trabajo diario. “*En un día festivo, claro y sereno, el esparcimiento y la cesación del trabajo hacían su mayor delicia, y si en él se daba la carrera, al salto, y a la lucha, como en los pueblos de la antigüedad, era porque, amigo como ellos de acción y movimiento, aborrecía las diversiones sedentarias o porque lleno de vigor y sobrio y endurecido como ellos, se compadecía en la ostentación de sus fuerzas y cifraba en su ejercicio su mayor recreo*”⁵⁰. Jovellanos se queja que por culpa de los reglamentos de policía, contrarios a las diversiones de los pueblos y de su prosperidad, hacen que se prohíba en las romerías los juegos y las danzas. “*Sin embargo las gentes sencillas, en las breves horas que puede destinar a su solaz recreo, buscaran e inventaran sus entretenimientos; basta que se le de protección y libertad para disfrutarlos. Un día de romería en que puedan libremente pasear, correr, tirar la barra,*

jugar a la pelota, al tejuelo, a los bolos, merendar, beber, bailar y triscar por el campo, disfraces o mojigangas, llenará todos sus deseos y les ofrecerá la diversión y el placer cumplido. El buen juez, no solamente no debe prohibir este tipo de manifestaciones sino que además debe proteger al pueblo en tales pasatiempos, disponer y adornar los lugares destinados para ellos, dejando que se entreguen libremente al esparcimiento. En suma, nunca se debe perder de vista que el pueblo que trabaja, no necesita que el gobierno le divierta, pero si que se le deje divertirse”. “Y no se divertirá si no está en plena libertad de divertirse; porque entre rondas y patrullas, entre corchetes y soldados, entre varas y vayonetas, la libertad se amedra y la tímida e inocente alegría huye y desaparece”⁵¹. Jovellanos había observado cómo las poblaciones en toda España encuentran de nuevo en el siglo XVIII motivos de vitalidad y alegría, disfrutando de los bailes, en los que a menudo danzan sólo las mujeres al son de las castañuelas, mientras que los hombres aprecian sus formas y ligereza llevando el compás con las palmas de las manos. También las poblaciones rurales vuelven a sus juegos, que varían según las regiones; los más generalizados son los juegos de pelota (en esa época los vascos levantan en todos sus pueblos sus frontones), el lanzamiento de barra, los bolos, las carreras y los saltos. La policía debe vigilar, sin ser vista, ser conocida de todos, sin estar presente a ninguno; andar cerca del desorden para reprimirle y de la libertad para protegerla; la justicia nunca debe convertirse en un instrumento de opresión⁵².

El pensamiento de Jovellanos, como la de la mayoría de los ilustrados con respecto al juego de toros, fue siempre contrario a su práctica, aunque él mismo nos dice que esta diversión no fuera uno de los ejercicios de destreza y valor a que se dieron por entretenimiento los nobles de la Edad Media. Nos cuenta que los toros se han mantenido a lo largo de los siglos, existiendo datos y referencia de ello, como por ejemplo, la anécdota contada por Gonzalo Fernández de Oviedo, que se produjo con motivo de asistir Isabel la Católica a una de esas fiestas. Como pensara prohibir tan feroz espectáculo, algunos cortesanos para evitarlo sugirieron el envainar las astas de los toros y, de esta manera, eliminar la parte más sangrienta de la fiesta. A lo largo del tiempo, nos cuenta Jovellanos lo que empezó siendo un entretenimiento de nobles se convirtió en una práctica realizada por una especie de hombres arrojados que doctrinados por la experiencia y animados por el interés, hicieron de este ejercicio una profesión lucrativa. Muestra que siempre se levantaron voces en contra de los toros, considerándola como una diversión sangrienta y bárbara, hasta el punto que en la época de Carlos III se llegaron a prohibir en ciertas ocasiones en el país. La Pragmática Sanción prohibiendo los toros es de 1785, y se excluía a los pueblos del Reino en que hubiera concesión perpetua o temporal con destino público de sus productos, útil o piadoso. Gracias a esta coletilla de la Pragmática, donde se permitía por motivos benéficos organizar corridas de toros, estos nunca llegaron a desaparecer del todo, a pesar de los intentos ilustrados. Según Jovellanos, la lucha de toros no fue jamás una diversión, ni cotidiana, ni muy frecuentada, ni de todos los pueblos de España, ni generalmente buscada y aplaudida. “*Se puede, por tanto calcular, que de todo el pueblo de España, apenas una centésima parte habrá visto alguna vez este espectáculo; ¿cómo pues, se ha pretendido darle el título de diversión nacional?*”.

Así para corroborar y defender su postura antitaurina, señala: *“sin embargo, creer que el arrojo y la destreza de una docena de hombres, criados desde su niñez en este oficio, familiarizados con sus riesgos y que al cabo perecen o salen estropeados de él, se puede presentar a la misma Europa como un argumento de valor y bizarría española, es un absurdo. Y sostener que en la proscripción de estas fiestas, hay el riesgo de que la nación sufra pérdida real, ni en el orden moral ni en el civil, es ciertamente una ilusión, un delirio de la preocupación. Es, pues claro que el gobierno ha prohibido justamente este espectáculo y que cuando acabe de perfeccionar tan saludable designio, aboliendo las excepciones que aún se toleran, será muy acreedor a la estimación y a los elogios de los buenos y sensatos patricios”*⁵³.

Sobre los juegos privados y diversiones públicas, después de señalar que los siglos pasados nos ofrecen abundantes testimonios de todas las diversiones públicas y privadas que se han conocido a nivel popular, y donde se pueden ver los juegos de ajedrez y damas, juegos de pelota, de tejuelo, de dados y otros diferentes que citan las leyes de las Partidas y prueban que la nobleza y el pueblo se iban aficionando a diversiones más sedentarias y que si aquélla cazaba menos, ésta no necesitaba salir de romería para solazarse. Los juegos sedentarios y lícitos de naipes, ajedrez, damas y chaquetes, los juegos de trucos y de billar, la lectura de papeles públicos y periódicos, las conversaciones instructivas y de interés general no sólo sirven de entretenimiento



204. El pelele

para Jovellanos, sino que ofrecen una posibilidad de instruirse⁵⁴ Refiriéndose a las clases pudientes, que viven de lo suyo, que huelgan todos los días o que al menos destinan una parte de ellos a la recreación y al ocio, difícilmente pasan sin espectáculos, singularmente en grandes poblaciones. La influencia de la riqueza y la diferente distribución de su tiempo los arrastra a un género de vida blanda y regalada, cuyo objeto es pasar alegremente buena parte del día. La ociosidad y el fastidio que vienen en pos de ella hacen necesarias las diversiones, aunque es verdad, nos dice, que una buena educación sería capaz de sugerir muchas formas de emplear útil y agradablemente el tiempo sin necesidad de espectáculos.

Conviene, por tanto, que el gobierno les proporcione diversiones y con este motivo Jovellanos nos dice que las Maestranzas pueden ser uno de los entretenimientos más dignos para ocupar el tiempo libre de la nobleza. *“Su gobierno, su policía, su enseñanza metódica, sus regocijos y sus fiestas servirían para entretener a los nobles de provincias al tiempo que se recuperaría la varonil y bizarra galantería de los caballeros, de la que apenas ha quedado una débil sombra. Y que combinada con las ideas de un siglo culto e ilustrado, fuera más conforme al espíritu y a los deberes de la nobleza. Recuperar sus antiguos manejos: juegos de cañas, de sortija, de estafermo, de cabezas, de alcancías y semejantes”*⁵⁵.

Al referirse a los juegos de pelota, Jovellanos nos dice que son de gran utilidad, pues además de dar una honesta recreación a los que juegan y a los que miran, hacen en gran manera ágiles y robustos a los que los ejercitan y mejoran la educación de los jóvenes. Nos dice lo mismo de los juegos de bolos, bochas, tejuelo y otros. Las corridas de caballos, gansos y gallos, las soldadescas y comparsas de moros y cristianos son dignas de protección y merecen ser arregladas y multiplicadas. En este aspecto, destaca Jovellanos al País Vascongado, donde no hay ningún pueblo o aldea en el que no tenga su juego de pelota, grande y cómodo, gratuito y bien establecido y frecuentado⁵⁶.

REFORMA DE LA ENSEÑANZA. Uno de los grandes objetivos de los ilustrados fue la reforma de la enseñanza pública, ya que para ellos era fundamental para conseguir el bienestar del pueblo. El primer intento de Jovellanos para reformar la enseñanza en nuestro país lo hizo a través del “*Reglamento para el colegio de Calatrava*”⁵⁷; pero donde pudo poner todas sus ideas en práctica, fue en la “*Instrucción u Ordenanza para la creación del Real Instituto Asturiano de Náutica y Mineralogía*”. A continuación, voy a reseñar la parte de dicha Ordenanza, donde se trata sobre las actividades de asueto y que figuran en título III, capítulo II y que están íntimamente relacionadas con el concepto moderno del ocio⁵⁸: “*Con concepto a que nada es tan contrario a los progresos de la enseñanza como el fastidio que suele engendrar en los jóvenes la sujeción y continua tarea del estudio, podrá aliviarse el de los alumnos del Instituto con el establecimiento de un asueto semanal*”:

1º.- *Este asueto se dará solamente en aquellas semanas cuyos días fueren todos lectivos, pero no en la que hubiere alguna fiesta de precepto.*

2º.- *Se señalarán para él las tardes de los jueves, á no ser que en la semana hubiere alguna media fiesta con obligación de oír misa, en cuyo caso se destinará todo aquel para asueto y descanso.*

3º.- *Más como sea posible dedicar estos días a entretenimientos provechosos, podrá el director extender también á este objeto su celo y vigilancia bajo las reglas siguientes:*

- *Procurará disponer en las cercanías de dicho puerto de Gijón un sitio abierto y acomodado en que los alumnos puedan divertirse útil y agradablemente.*
- *El juego de pelota, tan agradable á la juventud, como propio para excitar su agilidad, su fuerza y su destreza, formará la principal diversión de los alumnos siempre que lo permitiere el tiempo.*
- *Podrán ocuparse también en el juego de bolos, destinándose á uno ú a otro según las edades, fuerza é inclinación de cada uno.*
- *Cuidará el director de que se ejerciten también en las carreras y en el salto, y si fuera necesario, establecerá algunos ligeros premios para recompensar á los que más sobresaliesen.*
- *En las tardes de asueto que fuesen calurosas, procurará que los alumnos se bañen en alguna de las limpias playas de aquel puerto y se ejerciten y aprendan el arte de nadar, que es tan provechoso y puede ser tan provechoso a los navegantes.*
- *En los tiempos y días lluviosos hará que se entretengan en el juego de las bochas ú otros de los que se pueden hacer á cubierto, con tal de que sean juegos de acción ó de ejercicio.*

- Cuando los fondos y el edificio del Instituto lo permitieran, hará el director que dentro de él, se arme una mesa de trucos ó de billar, para que los alumnos puedan ejercitarse también en estos juegos.
- Será regla general que en ellos no podrá jamás mediar otro interés que el que trae consigo la misma diversión y sus inocentes competencias y victorias.



205. Campesinos canarios con lanzas

- Cuidará el director de dirigir todos estos entrenamientos, no sólo al esparcimiento y ejercicio de los alumnos, sino a su mutua unión y fraternidad y particularmente al destierro de aquellos resentimientos y rivalidades que la ruin emulación suele introducir entre los concurrentes a una misma enseñanza.
- A este fin procurará hallarse presente á sus juegos siempre que pueda, y cuando no, encargará este cuidado a alguno de los profesores, al bibliotecario o auxiliares, para que eviten todo daño y desorden.
- Pero jamás este cuidado deberá convertirse en sujeción, ni menguar aquella honesta libertad que requiere la diversión y esparcimiento de los jóvenes, primer objeto de los asuetos.
- El director procurará extender este método de diversiones comunes de los alumnos aún a las

tardes de los domingos y fiestas de precepto, lo que logrará fácilmente siempre que tenga cuidado de hacerlos agradable⁵⁹.

Cuando Jovellanos es nombrado ministro de Gracia y Justicia, de acuerdo con su pensamiento ilustrado, intenta la reforma de la enseñanza a nivel de todo el Estado, y propone un plan general de reforma de la enseñanza bajo el principio de que la instrucción es la medida común de la prosperidad de las naciones, alejando el atraso, la decadencia y la ruina con el estudio de las ciencias útiles que habían caído en el desprecio y en el olvido. Por orden cronológico, la primera obra que se analiza es la de las Memorias Pedagógicas, donde Jovellanos, a pesar de su pensamiento ilustrado, no es capaz de liberarse de ciertos conservadurismos, propios de épocas anteriores, y así presenta un plan para la educación de la nobleza y clases pudientes españolas, donde destaca, refiriéndonos siempre al tema deportivo, por un lado el tratamiento que hace de la educación física y por otro, todo lo relacionado con la crianza física y los juegos y recreaciones.

Como muestra de lo meticuloso y perfeccionista que era Jovellanos a la hora de elaborar sus memorias e informes y antes de pasar a la parte específica del trabajo, hago una presentación de los capítulos del Plan para la educación de la nobleza y clases pudientes españolas (1798)⁶⁰:

1. *Jefes de seminario*
2. *Circunstancias del edificio*
3. *Directores de sala*
4. *Maestros de clase*
5. *Calidades de los seminaristas*
6. *Su crianza moral*
7. **SU CRIANZA FÍSICA**
8. *Policía de comedor*
9. **JUEGOS Y RECREACIONES**
10. *Correcciones y castigos*
11. *Funciones públicas*
12. **DISTRIBUCIÓN TOTAL DE HORAS**
13. *Domingos y días festivos*
14. **TRATADOS DE QUE HA DE CONSTAR LA EDUCACIÓN LITERARIA**
15. *Distribución de estos tratados en cinco épocas*
16. *Distribución de los días de labor en estas épocas*
17. *Autores elegidos y advertencias sobre su enseñanza*
18. **DIBUJOS Y HABILIDADES**
19. *Exámenes*
20. *Conclusión*

Sobre las características de la crianza física, Jovellanos señala entre otras cosas que sería útil que los padres conociesen algunos libros que tratan sobre el tema, citando entre otros el Emilio de Rousseau y a Locke; los directores de los centros deben tenerlos en cuenta y adaptarlos en lo posible, además de las advertencias siguientes que están sacadas de ellos y de otros que han escrito de lo mismo⁶¹:

- *Para que los seminaristas gocen de una salud vigorosa y se críen robustos y ágiles es menester proporcionar locales y distribución del edificio del seminario; método y distribución de los días, ejercicios corporales, alimentos, vestidos y aseo de los seminaristas.*
- *Que no estén mucho tiempo en una misma ocupación.*
- *Que tengan las horas de sueño competentes.*
- *Ejercicio diario: ratos de recreación y de desahogo precisos a su edad*
- *Acostumbrarlos a dormir sobre el lado derecho, e incorporados en la cama estiren y sacudan los brazos.*
- *Apenas se hayan vestido, sin recoger la ropa del lecho, abrirán en toda estación la ventana para que se ventile el cuarto.*
- *Irán a lavarse después de levantados y lo mismo antes de la comida, y después de ella las dentaduras con agua templada y no limpiarlas con otra cosa que palillos de madera esponjosa o viznaga. En invierno se lavaran los pies y piernas al menos una vez por semana; en verano no es preciso ya que se tienen que bañar todos los días.*
- *Los alimentos se les dará cuatro veces al día, sirviendo de almuerzo las frutas del tiempo y de ningún modo el chocolate cuyo uso quedará desterrado del seminario. El agua será la única bebida permitida a los niños, a excepción de aquellas provincias donde la experiencia constante ha demostrado que es indispensable el*

uso del vino en todas las edades. Entonces se permitirá con moderación, procurando que sea bueno y que se agüie para beberlo.

- *Tampoco se les dará el pan tierno y aunque esté bien amasado tendrá un día de asiento.*
- *Vestidos los habrá de dos modos: uno que dure hasta los doce años y el otro en adelante; el pelo cortado dejando caer una coleta muy corta por detrás. Irán prevenidos de ropa blanca, de modo que muden sus camisas y vestiduras tres veces por semana. La de mesa dos, y la de la cama una⁶².*

Con relación al capítulo de los juegos y recreaciones, nos dice que será, los de pelota, bochas, trucos y demás corporales de agilidad, con tal que no sean indecentes, arriesgados e improporcionados a la fuera de los seminaristas; como estos ejercicios son tan provechosos no se les negará se dediquen a ellos a más de las habilidades del baile y esgrima y el uso de nadar y montar a caballo. En las horas de paseo, cuando estén en el campo, se les dará entera libertad y se les aprobará el que corran, incitándoles a ello, aunque sean terrenos arenosos o quebrados, haciendo que se disputen a llegar el primero en la carrera y que los grandes suban a los árboles. A los seminaristas de 17 y 18 años, se les permitirá que puedan formar partidas de aquellos juegos que son frecuentes en las tertulias, como ajedrez, damas, chaquete y también carteadado de baraja⁶³.

En cuanto a la distribución de las horas diarias se observa la importancia que da a los ejercicios físicos, ya que para las habilidades y ejercicios corporales asigna dos horas y media diarias, más una hora y media para paseo y juego libre⁶⁴:

- *Ocho o nueve horas de sueño diario*
- *Dos horas y media de estudio para los niños entre los 8 y 12 años*
- *Tres horas de estudio para el resto*
- *Tres horas y media de clase entre mañana y tarde*
- ***Dos horas y media para habilidades y ejercicios corporales***
- *Dos horas y media para las devociones, misa, rosario, y estudios de religión*
- *Dos horas y media para comer, vestirse y asearse*
- ***Una hora y media entre paseo y juego.***

Cuando Jovellanos nos habla en el capítulo XIV sobre la educación literaria, nos sorprende introduciendo en este campo educativo algunas actividades deportivas. Para nuestro estudio nos interesa destacar las actividades que aparecen como obligatorias en este apartado y que son: **bailar, nadar, esgrima y equitación**⁶⁵. En el capítulo XVIII, que trata sobre el dibujo y las habilidades, Jovellanos nos cuenta que en los tres primeros años, los alumnos los dedicarán a la enseñanza del dibujo; a partir del tercer año empezará la escuela de baile y se distribuirá en el curso 3º, diariamente y en 5º y 6º curso, una vez por semana y hasta salir del seminario, dos veces al mes; el quinto año del seminario principiará el ejercicio de esgrima y se distribuirá en 5º y 6º, tres días por semana y del 7º hasta el 10º año, en dos. “*La esgrima que se ha de practicar es la llamada de florete con todas las condiciones que saben y usan los buenos maestros de armas. Mantendrá el seminario dos caballos al menos para la equitación de los*

*seminaristas para que aprendan el manejo completo: ejercicio que empezará el séptimo año y éste y el octavo se practicarán dos veces por semana y el nono y el décimo, una*⁶⁶.

LA MEMORIA DE INSTRUCCIÓN PÚBLICA, fue un tratado de enseñanza de aplicación a las escuelas y colegios de niños, que escribió Jovellanos, entre otras obras, cuando estuvo encarcelado en el castillo de Bellver; aunque su salud se resintió, por las duras condiciones en las que estuvo los dos primeros años, gracias a su secretario Manuel Martínez Marina, que leía en voz alta y escribía al dictado de Jovellanos⁶⁷. Esta obra se pudo concluir, estando considerada como su testamento pedagógico y donde expone las razones y da las respuestas de lo que debe ser el sistema educativo para que el país salga de su ignorancia y su atraso. De una manera resumida los puntos que Jovellanos toca en su estudio son los siguientes⁶⁸:

- *Es la instrucción pública el primer origen de la prosperidad*
- *Es la educación la primera fuente de la instrucción*
- *Cual es el establecimiento más adecuado para dar esta educación*
- *Cual es y que ramas abraza, la enseñanza necesaria para difundirla y mejorarla*
- *Como debe ser distribuida y por qué manos a la comunidad la enseñanza*
- *Que dotación será necesaria para sostener el establecimiento más conveniente a la educación pública y como se podrá recaudar.*

Donde más se le nota su formación ilustrada a Jovellanos es en el tratamiento que da a todo lo pedagógico, donde la influencia de los métodos naturales y el aprender a través de la experiencia, están siempre presente en su obra. Otro hecho que aparece como novedoso en el campo de la educación de los jóvenes, es el reconocimiento de que el hombre es un todo armónico y como tal hay que educar todas sus posibilidades de desarrollo, incluidas las facultades físicas. Tal como hemos visto hasta el momento, en todos los informes elaborados por Jovellanos, desde el punto de vista educativo, aparece el tratamiento de lo físico, tanto desde el punto de vista pedagógico, como desde el recreativo a través del juego deportivo. En este sentido nos dice: “*si como hemos indicado antes, el hombre sólo es educable porque es la única criatura instruable, y si toda instrucción debe dirigirse a la perfección de su ser; siendo este compuesto de dos diferentes sustancias y dotado de facultades físicas e intelectuales, su perfección sólo podrá consistir en el desenvolvimiento de estas facultades*”⁶⁹.

El de las primeras, nos dice él mismo, pertenece en gran parte a la crianza física y por eso le querríamos confiar a la educación doméstica. “*En efecto la fuerza física se desenvuelve y aumenta con el uso y la observación. Del uso nace el hábito, de la observación la destreza y ambos aumentan prodigiosamente el efecto de las facultades físicas en su aplicación. Al uso debemos el hábito de sostenernos en pie y de conservar el equilibrio andando, corriendo o saltando así como la facilidad con que ejecutamos otras operaciones que llamamos naturales y que sin embargo, hemos aprendido de él y sin él, no ejecutaríamos; y de aquí es que un hombre habituado a correr, saltar, trepar, nadar, etc. Vencerá en estos ejercicios a cualquiera que no lo esté, aunque dotado por otra parte de igual fuerza y vigor*”. “*Otro tanto podemos decir de la destreza, pues no es menos notorio que un hombre, a fuerza de observación y*

*experiencia ha alcanzado el mejor modo de levantar o arrojar cuerpo pesado o de ejecutar otra operación difícil o penosa; es decir que ha adquirido por uso y observación la destreza que conviene a aquella operación la ejecutará mejor y más fácilmente que otro alguno. De este origen han nacido y por estos medios se ha perfeccionado la mayor parte de las artes prácticas*⁷⁰. Jovellanos, también recalca que los hábitos mal adquiridos producen un efecto contrario al deseado y que entre las diversas formas de realizar una acción sólo hay una, que es la correcta, siendo la observación el medio que utilizamos para discernir y esta pertenece a la razón humana; podemos concluir que la fuerza física consiste en la ilustración de esta razón directriz, esto es, la instrucción.

La Memoria sobre la Instrucción Pública se completó con otra obra que Jovellanos escribió cuando era miembro de la Junta Central y que en la parte que nos atañe, dice: *“mirando a su fin, la considerará cifrada en la perfección de las facultades físicas, intelectuales y morales de los ciudadanos hasta donde pueda ser alcanzada. La Junta se propondrá como último fin de sus trabajos, aquella plenitud de instrucción que pueda habilitar a los individuos del Estado, de cualquiera clase y profesión que sean, para adquirir su felicidad personal y concurrir al bien y prosperidad de la nación en el mayor grado posible”*. En cuanto a la educación física, Jovellanos es el primer autor español de todos los tratados hasta el momento, que hace un tratamiento específico de esta materia, diciéndonos que la educación pública que pertenece al gobierno tiene por objeto, o la perfección física, o la intelectual y moral de los ciudadanos. La primera se puede hacer por medio de ejercicios corporales y debe ser general para todos los ciudadanos; la segunda por medio de enseñanzas literarias, y se debe a los que han de profesar las ciencias. De la perfección de los métodos empleados en uno y otro resultará la mayor instrucción relativa a sus objetos. La educación física general, nos dice, que tendrá como objeto la perfección de los movimientos y acciones naturales del hombre. Las características de la educación física, según Jovellanos, son las siguientes⁷²:

- *“El objeto de la educación física se cifra en tres objetos: esto es, en mejorar la fuerza, la agilidad y la destreza de los ciudadanos.*
- *Aunque la fuerza individual esté determinada por la naturaleza, a la educación pública pertenece desenvolverla en cada individuo hasta el más alto grado que quepa en su constitución física.*
- *La agilidad es un efecto natural del hábito de ejercitar y repetir las acciones y movimientos; pero esta repetición así produce los buenos como los malos hábitos, según que es bien o mal dirigida.*
- *La destreza en los movimientos y acciones perfecciona así la fuerza como la agilidad de los individuos y es un efecto necesario de la buena dirección en el ejercicio de ellos.*
- *Esta buena dirección dada en la educación pública, no sólo perfeccionará las facultades físicas en los ciudadanos, sino que corregirá los vicios y los malos hábitos que hayan contraído en la educación privada.*
- *La enseñanza y ejercicios de esta educación se pueden reducir a las acciones naturales y comunes del hombre, como andar, correr y trepar, mover, levantar y arrojar cuerpos pesados, huir, perseguir, forcejear, luchar, y cuanto conduce a*

soltar los miembros de los muchachos, desenvolver todo su vigor y dar a cada uno de sus movimientos y acciones toda la fuerza, agilidad, y destreza que convenga a su objeto por medio de una buena dirección.

- *Aún el buen uso y aplicación de los sentidos se puede perfeccionar en esta educación, ejercitando a los muchachos en discernir por la vista y el oído los objetos y sonidos a grandes distancias, o bien de cerca, por sólo el sabor, el olor y el tacto; cosa que en el uso de la vida es de mayor provecho de lo que comúnmente se cree.*
- *Para determinar la buena dirección de estos ejercicios, la Junta considerará que en cada acción y movimiento del hombre no hay más que un solo modo de ejercitarlos bien, y que todos los demás son más o menos imperfectos, según que más o menos se alejen de él.*
- *Se sigue que la educación pública física se cifra en que los ejercicios señalados para ella sean dirigidos por personas capaces de enseñar el mejor modo de ejecutarlos para conseguir la mayor fuerza y agilidad de las acciones y movimientos de los muchachos.*
- *Se sigue también que esta educación puede ser común y pública en casi todos los pueblos de España, y que debe serlo.*
- *Se sigue que ningún individuo debe dispensarse de recibirla, por cuanto en ella interesa inmediatamente su felicidad y la del estado.*
- *Como la época en que la pueden recibir los muchachos es la que está destinada a la enseñanza de las primeras letras, los ejercicios de la educación pública sólo podrán verificarse en días festivos, y en horas compatibles con su santo destino.*
- *La Junta determinará la edad en que pueda empezar y deba acabar esta enseñanza*
- *Determinará los días, las horas y los lugares en que debe darse, las personas que deben encargarse de su dirección, y las que deban vigilar del buen orden de los ejercicios y el buen método de dirigirlos*
- *A esta primera época de la educación pública de los muchachos, seguirá otra para los mozos, que tenga por objeto peculiar de su enseñanza habilitarlos para la defensa de la patria cuando fuesen llamados a ella*
- *Y como de tan sagrada obligación no se halle exenta ninguna clase del estado, ningún individuo debe estarlo de recibir esta educación.*
- *El objeto de ella debe ser las acciones y movimientos naturales, aplicados al ejercicio de las armas, y a las formaciones y evoluciones y movimientos combinados que pertenecen a él.*
- *Pero comprenderá también el conocimiento y manejo del fusil, y la destreza necesaria para cargar, apuntar y dispararle con acierto.*
- *La Junta no olvidará que no se trata de enseñar a los mozos, cuanto deba saber un buen soldado, sino cuanto conviene a disponerlo para que puedan perfeccionarse con facilidad en la instrucción y ejercicios propios de la profesión militar.*
- *Tendrá presente que en el plan de esta educación deberá entrar el manejo de las armas manuales conocidas, como espada, sable, cuchillo, lanza, chuzo, onda, y otras que puedan contribuir á la defensa personal de los individuos, á la de los pueblos, y aún á la de la nación, ya en auxilio de la fuerza regimentada, ya supliendo las armas de fuego.*

- *Cuanto conduzca á la perfección de esta enseñanza, á la organización de los establecimientos necesarios para ella, y á los reglamentos que convengan para su buena dirección, deberá ocupar la meditación de la Junta.*
- *Pero sobre todo procurará dictar cuanto sea relativo, á la parte racional y moral de esta enseñanza: esto es. Á la explicación clara y sencilla que deberán dar los maestros y directores en cuanto enseñaren, y al orden y moderación con que los muchachos deberán comportarse en todos los ejercicios en que se ocuparen.*
- *Para complemento de esta enseñanza metódica examinará la Junta los medios de establecer por todo el reino juegos y ejercicios públicos, en que los muchachos y mozos que la han recibido ya, se ejerciten en carreras, luchas y ejercicios gimnásticos, los cuales, tenidos á presencia de las justicias con el aparato y solemnidad que sea posible, en días y lugares señalados, y animados con algunos premios de más honor que interés, harán necesariamente que el fruto de la educación pública sea más seguro y colmado*
- *Entre estos ejercicios merece particular cuidado el de disparar al blanco en concurrencia del pueblo, y con las circunstancias dichas, adjudicando con justicia el premio señalado al que hiciese el tiro más certero, lo cual á la larga debe producir en la nación los más diestros tiradores, como está bien acreditado por el ejemplo de la suiza”.*

6.2.4. FRANCISCO DE GOYA Y LUCIENTE (1746-1828). Otro autor que es imprescindible tratar en el estudio de los juegos y diversiones públicas en el siglo XVIII es Francisco de Goya y Luciente; aunque su trabajo no represente, como en el caso de Jovellanos, un análisis profundo del juego deportivo de esa época, sí que a través de su pintura es capaz de transmitirnos con una gran fuerza, casi todos los juegos que él como



206. El juego de la pala

gran observador, veía que practicaba el pueblo o la nobleza. Si hubiera que situar a Goya en el contexto antropológico, podríamos decir que es un adelantado del folclorismo español, ya que nos ofrece una relación casi exhaustiva de los juegos más populares de la época. La idea de hacer un estudio de la obra de Goya, relacionada con el juego deportivo y las diversiones públicas, surgió en los primeros momentos en que se empezó a tratar desde los medios de comunicación, la celebración de su centenario. Ayudado al principio por los trabajos realizados por González Aja, fui

profundizando poco a poco y recogiendo toda la información bibliográfica disponible que hiciera posible el análisis capaz de demostrar que parte importante de su pintura recoge los hábitos y costumbres de los españoles del siglo XVIII, en relación con actividades que podemos considerar como lúdicas y deportivas. De acuerdo con los distintos autores tratados y con el concepto moderno del deporte, se puede decir de Goya que es uno de los autores de su época que mejor recoge, utilizando como forma

expresiva la pintura, las formas lúdicas más populares practicadas tanto por los jóvenes como por los adultos en su tiempo libre.

Para llegar a ese objetivo, hay que dar en primer lugar una interpretación de la vida del pintor que nos lleve a conocer de la forma más concreta, si ello es posible, que es lo que pensaba en el mismo momento que pintaba cada uno de sus cuadros. Esto en el caso de Goya es fundamental, ya que al analizar su obra se comprueba inmediatamente que ofrece grandes contrastes que nos hace pensar a veces que entre las pinturas de la primera época, como los tapices y otras como los caprichos de la segunda época, hablamos de personas distintas. Goya además, vive en un siglo lleno de convulsiones y de grandes cambios, donde los sistemas políticos antiguos comienzan a derrumbarse y concretamente en España, no sólo se pierde su hegemonía como gran potencia, sino que es invadida por Napoleón y pierde la mayoría de sus colonias. De acuerdo con Ortega, podemos decir que Goya a lo largo de su vida toca todos los temas imaginables (religiosos, alegóricos, caricaturescos, diversiones, juegos infantiles y de adultos, romerías, bailes, toros, etc.), debido a que se sentía seguro en el dominio de todas las técnicas de la pintura y a su destreza como artesano (pintura, dibujo y grabado). Otro hecho que marca toda su pintura es su intencionalidad. En este sentido, se distinguen perfectamente los cuadros que pinta por encargo, en su primera época, de los posteriores. Al principio de su vida profesional, trabaja en la fábrica de tapices, donde se encuentra limitado por el corsé que impone la Corte, el pintor de cámara y los hermanos Bayeu, aunque poco a poco se empieza a entrever su original personalidad. Los temas populares que trata en sus bocetos están siempre guiados desde arriba, por tanto su supuesto populismo queda en entredicho y también porque esos mismos temas populares eran tratados por otros pintores, la mayoría extranjeros. Lo que no cabe duda es que una vez seleccionado el motivo, sobre todo en el caso de las diversiones, era el propio Goya el que al final, a través de la observación de los juegos que la gente practicaba en la calle, hacía las propuestas que posteriormente eran aprobadas por el rey o los príncipes⁷³.

EL POPULISMO. Es una moda de la pintura occidental que viene del siglo XVII y que en el caso de España toma unas características muy peculiares y que son las que Goya supo transmitir en sus cuadros: la moda entre las clases altas por todo lo popular, por todo lo plebeyo, se convierte en una de las manifestaciones más llamativas de la vida española en la segunda mitad del siglo XVIII. La nobleza abandona sus costumbres cortesanas y abraza con fuerza la forma de vivir del pueblo. Es el plebeyismo que en España cala tan hondo entre la clase alta que crea una determinada forma de sentir y vivir la vida; sus características se podrían resumir en los siguientes aspectos⁷⁴:

1º. El uso generalizado de trajes y aderezos del pueblo madrileño y de algunas capitales andaluzas, unidos a actitudes, posturas, gestos y modos de expresarse con la lengua, como giros y vocablos populares. Los majos y maja, así como las figuras goyescas, surgen de esta forma de entender el populismo de esa época, por parte de la corte y de los cortesanos. Este mundo de las figuras goyescas está recogido por Goya en los cartones para tapices y suponen un intento de reflejar el gusto cortesano por todo lo popular, la vida en el campo idealizada, las diversiones, los juegos, las romerías, etc. Es

precisamente en este tipo de pintura donde Goya desarrolla el mayor número de temas relacionados con el juego y las diversiones de los adultos, si exceptuamos su serie de tauromaquia, pintada muy posteriormente.

2º. El gusto por las romerías y fiestas organizadas en contacto con la naturaleza, que ya vimos al tratar a Jovellanos, hizo que el pueblo reprimido normalmente por la autoridad, se le permitiera entregarse al baile y al juego cuando participaba en las fiestas religiosas. En las pinturas de Goya se recoge este hecho en varios de esos cuadros, como por ejemplo el de la Pradera de San Isidro, la merienda, la gallinita ciega o el baile a orillas del Manzanares⁷⁵.

3º. El correr los toros, diversión que hasta el siglo XVII había estado reservada a los nobles, se populariza y se extiende a ciertos hombres que se profesionalizan, iniciando de esta forma el toreo a pie y, por tanto, el toreo moderno. Un aspecto que hay que señalar sobre los toros, es que Goya exceptuando la pintura de la novillada, pintada en su primera época, no toca este tema hasta mucho más tarde, a pesar de que se sabe con certeza que era un gran amante y conocedor de la fiesta. La única explicación que se puede dar a esta cuestión es la de que, mientras duró la influencia de los reyes ilustrados, los toros no sólo estaban mal vistos por la clase dirigente del país, sino que incluso hubo intentos, como ya ocurriera en otras épocas, de prohibirlos. Así Carlos III, como rey ilustrado, prohibió las corridas de toros en nombre del ideal humanista que



207. El Cid lanceando un toro

intentaba eliminar la crueldad con los animales. Sin embargo, al tiempo que prohibía los toros, por su crueldad, él mismo practicaba un tipo de caza, que por su forma de realizarla, más se parecía a una carnicería que a un juego deportivo. También Jovellanos elogia la prohibición de los toros y anima para que queden abolidas las excepciones que aún se toleran. Lo cierto es que las corridas no se llegaron a eliminar nunca del todo, pero sí se consiguió poco a poco reglamentarlas,

haciendo desaparecer los aspectos más violentos de las mismas⁷⁶. Según todo esto, era difícil que a Goya que pintaba por encargo de la Corte, se le encargara en esa época alguna pintura relacionada con temas de tauromaquia. Sin embargo, cuando desapareció es influencia y sobre todo cuando Goya pinta libremente, nos demuestra su conocimiento y pasión por los toros y nos obsequia con una de sus grandes colecciones: Goya pinta el mundo de los toros tal como los vio a lo largo de su vida. Era un juego aún poco reglamentado, donde las técnicas del toreo a pie comenzaban a perfilarse. Lo que plasma con una gran perfección son los movimientos y evoluciones característicos de los toros, lo que nos hace pensar que además de ser un gran observador, era un gran aficionado. Los toreros que más influyeron en esa época y que introdujeron con sus técnicas el toreo moderno, los Romero, Costillares y Pepe-Hillo, fueron pintados por Goya. La difusión de esta nueva manera de torear se extendió por toda España con gran rapidez, dando continuidad, aunque con otras técnicas y reglamento, a la que ya era

conocida como fiesta nacional. Desde las dehesas donde se criaban los toros hasta las botillerías y tabernas donde se forman las tertulias de toreros y aficionados, todo giraba en torno de la fiesta de toros. Según el momento, nos encontramos con partidarios de Costillares, como la duquesa de Osuna, o de Pedro Romero con la duquesa de Alba.

Toda la sociedad española, según Ortega era un puro partidismo reflejado no sólo en los toros, sino en cualquier manifestación lúdica que se transformara en espectáculo⁷⁷. Este movimiento castizo y popular está sucediendo cuando Goya empieza su vida en Madrid y es de suponer que como cualquier español de la época, vive ese mundo intensamente. Pero a partir de 1790, se observa en Goya un cambio en sus costumbres y en su manera de pintar. Su contacto con grupos de personas del entorno ilustrado, tanto en la nobleza como fuera de ella, entre ellos Jovellanos, le hacen cambiar su forma de pensar al observar la dura realidad española, tan distinta a la pintada en los tapices, reaccionando bruscamente en su manera de interpretar la pintura. Se da cuenta que hasta ese momento ha vivido en una realidad ficticia. Vive en un mundo que nada tiene que ver con lo plasmado en sus primeras pinturas de encargo y consecuentemente, cuando se da cuenta de ello, cambia tan radicalmente, que como decíamos al principio, parece como si se tratara de otro pintor. El contacto tardío de Goya con las ideas ilustradas produce en él una dualidad que no logrará superar, viviendo a partir de entonces sin adaptación a ninguno de los dos mundos: el de la tradición y el populismo y el de la cultura representada por la ilustración. La grave enfermedad que tuvo en 1792, que le produjo la sordera, agravará este sentimiento, llevándole hasta los confines de la patología, lo que hace despertar en ese estado su creatividad, haciendo que se convierta en uno de los grandes innovadores de la pintura⁷⁸.

Goya vivió durante los reinados de Fernando VI, Carlos III, Carlos IV, José Bonaparte y Fernando VII, y durante ese tiempo España pasó de una bonanza económica y un cambio social, provocado por la puesta en marcha de algunas ideas ilustradas, a un hundimiento total, que se produce a partir de la ocupación francesa en 1808, por la guerra posterior y por la total desaparición de todas las reformas introducidas por los ilustrados. La guerra con Francia y posteriormente la reacción absolutista de Fernando VII, provocó una regresión durísima y una época de conservadurismo y de represiones que, salvo el paréntesis liberal (1820-1823), continuó hasta la muerte del rey⁷⁹. En 1764, Goya ya está en Madrid donde intenta abrirse camino, presentándose al concurso de la Academia de Bellas Artes de San Fernando; en 1770 se va a Roma y su vuelta, después de estar algún tiempo en Zaragoza, vuelve a Madrid, llamado por Mengs, pintor de cámara, ingresando como diseñador en la Real Fábrica de Tapices de Santa Bárbara. En 1775, había terminado los primeros cartones para tapices con motivos de caza y pesca: la caza del jabalí, perro en trilla, caza con mochuelo y red, cazador cargando la escopeta y el cazador y los perros. Estos cartones expresan aún de forma pictórica la influencia de Mengs y Bayeu y en cuanto al motivo, la caza, una actividad lúdica muy popular entre las clases altas. En 1776 se le encarga una segunda serie de cartones, tratando esta vez los temas de las diversiones al aire libre y escenas cotidianas: la novillada, muchachos jugando a soldados, el juego de la pelota a pala y el columpio. En 1778, el futuro Carlos IV le encarga una nueva serie de tapices y Goya pinta entre otros: la

merienda y el baile a orillas del Manzanares. En 1780, tras una corta estancia en Zaragoza, vuelve a Madrid e inicia su carrera de pintor consolidado, siendo solicitado para todo tipo de retratos cortesanos y de personajes ilustres de la época.

Es elegido miembro de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando y comienza su relación con los ilustrados, al tiempo que despojado ya del autoritarismo de Bayeu y de la influencia de Mengs, se deja llevar por su sentido artístico y consigue una de las etapas más fecundas de su obra. De esta época son los cuadros de la pradera de San Isidro y la feria de Madrid y la serie de cartones para tapices con escenas de juegos de niños: muchachos cogiendo fruta, el balancín y niños jugando a los toros. Durante esos años Goya aprende las técnicas del grabado, que utilizará posteriormente en gran parte de su obra⁸⁰. En 1785, es nombrado Teniente Director de Pintura de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando y entonces pinta los cartones para tapices de las estaciones, el columpio, la cucaña y la caída. La siguiente serie de tapices, encargada para los dormitorios del palacio del Pardo, son los bocetos de la pradera de San Isidro y la gallina ciega, interrumpiéndose la serie por la muerte de Carlos III. Poco después es nombrado pintor de cámara y de esta época son los cartones de el pelele, los zancos, las gigantillas, los muchachos trepando a un árbol⁸¹.

Ya he señalado al principio que la serie de cartones que Goya pintó entre 1776 y 1790, llenos de vida y de color, fueron tomados por decisión del monarca o de las personas próximas a él, quedando claramente recogido en un texto de Sabatini que dice así: *“Sólo resta que el rey se digne determinar los asuntos que quiere que se representen ya sean heróicos, sacados de la historia, ya alegóricos, tomados de la fábula, ya de expediciones militares, terrestres o marítimas, ya de cosas campestres o jocosas o de adornos: ya esto resuelto por S.M., los pintores harán los bosquejos que presentarán al rey para su real aprobación y en consecuencia ejecutarán las pinturas del tamaño que han de ser los tapices, que volverán a presentar a S.M. antes de entregarlos a la citada fábrica, para su ejecución [...] y esto, puntualiza Sabatini “es lo que se ha practicado hasta ahora en iguales casos (González Aja, 1994)⁸². Esta parte del trabajo es quizás la más interesante para nuestro estudio, ya que Goya, a través de su pintura, es capaz de interpretar los juegos y diversiones más populares de su época. Sólo Brueghel el Viejo consiguió recoger tal variedad de juegos en sus pinturas. Pero Goya además, plasmó una serie de actividades lúdicas que podemos considerarlas como diversiones de adultos en su gran mayoría. Se pueden observar en el tratamiento que hace de las diversiones de los adultos varios grupos: el primero sería las pinturas relacionadas con la caza; el segundo, todas aquellas que guardan relación con la danza; el tercero, juegos de adultos como la gallina ciega; el cuarto, las pinturas sobre equitación; y el quinto las pinturas sobre los toros, aunque en este caso fuese testimonial ya que en esta época sólo pintó la novillada y niños jugando a los toros; sin embargo cuando Goya se libera de sus obligaciones nos deleita con su serie de tauromaquia, donde plasma todo su profundo conocimiento del mundo de los toros. Goya pinta el retrato de la duquesa de Alba y entre 1793 1798 culmina la serie de ochenta láminas conocida como los *“Caprichos”*, al aguafuerte y al aguatinta, con motivos que censuran los errores y vicios humanos, saliendo su venta en 1799 en el diario de Madrid. Al poco tiempo son retirados debido a la amenaza recibida por la Inquisición⁸³.*

Se puede decir que es a partir de 1793 cuando inicia la segunda etapa de su vida, influenciada por las novedosas ideas que le llegan de la mano de sus nuevos amigos los ilustrados y por supuesto también por la grave enfermedad que le dejó como secuela una



208. El juego de la gallinita ciega

sordera absoluta. Goya deja de pintar de forma alegre y colorista y exceptuando los cuadros de encargo, básicamente retratos, su pintura se vuelve bronca y tenebrosa, acorde con su estado de ánimo, motivado por su sordera y por el entorno social y político que poco a poco ha ido descubriendo. Toda su obra pictórica se transforma, no sólo en su manera de pintar sino también en cuanto a los temas y a la forma de tratarlos. En esa situación es difícil plasmar motivos lúdicos, pero cuando lo hace, la mayoría de ellos están impregnados del carácter crítico,

burlesco, caricaturesco y fantasmagórico que para entonces tiene gran parte de su obra (*Caprichos*, *Disparates*, *Desastres*). De esta época son los dibujos del viejo en el columpio, locos patines, los patinadores, el globo aerostático, lucha a garrotazos, lucha a muerte, desafío con rodela, viejos bailando, disparate alegre y si yerras los tiros. A partir de su enfermedad, empieza de hecho a dibujar y según Gassier (1955), sus dibujos son una de las cumbres del arte moderno, a la vez que constituyen el reflejo más fiel de su visión del mundo y de su espíritu contradictorio⁸⁴. Una de las características de los dibujos de Goya es que utilizó una leyenda, texto o inscripción, relacionados con el contenido del dibujo. Aquí Goya se convierte en espectador de su propia obra, criticando los hechos que refleja⁸⁵. En 1800, Goya es nombrado pintor de cámara y ya en esta época abandona todo tipo de influencias, desarrolla toda su pintura utilizando su espíritu creador. Entre 1810 y 1814, saca adelante las pinturas negras y los desastres. Sospechoso de contemporizar con los franceses, salió airoso del proceso y volvió a trabajar como pintor de cámara. De esta fecha es la serie de grabados de la tauromaquia; la primera edición constaba de 33 láminas y llevaba como título, “33 estampas que representan diferentes suertes y actitudes del arte de lidiar toros, inventadas y grabadas al aguafuerte en Madrid por D. Francisco de Goya y Lucientes”; a éstas se añadieron algunas más hasta completar 44 láminas con el mismo motivo y que forman la serie⁸⁶. Entre 1817 y 1818, concluyó los disparates, compuestos por 18 láminas; de esta época es el cuadro, globo aerostático. En 1819, Goya compra la Quinta, cercana al puente de Segovia y allí realiza una de sus obras más interesantes: las pinturas negras, que llevó a cabo para adornar su casa y que hizo entre 1820 y 1822. De las pinturas negras podemos señalar para el trabajo, las siguientes: hombres riñendo a garrotazos, la romería de San Isidro, la peregrinación a la fuente de San Isidro. En 1824, Goya de acuerdo con su propia frase, “*El que no puede apagar el fuego de su casa se aparte de ella*”, partió para Francia; se fue hastiado y perplejo ante la triste realidad española, fiel a la idea de que todo español honesto lleva un exiliado dentro. Allí, ya en el ocaso de su vida, aprende la técnica de la litografía, ensayando magistralmente en los toros de

Burdeos. El 5 de Abril de 1828 falleció, coincidiendo su muerte con la de María Pineda, ejecutada por liberal⁸⁷.

CLASIFICACIÓN. Si analizamos las pinturas de Goya, podremos comprobar que prácticamente toca todos los temas lúdicos más populares de su entorno, y que posiblemente utilizó directamente la calle como punto de observación, incluso dada la gran cantidad de actividades que toca se puede hacer una clasificación de ellas:

- 1º JUEGOS INFANTILES,**
- 2º JUEGOS DE ADULTOS,**
- 3º DANZAS,**
- 4º CAZA,**
- 5º EQUITACIÓN,**
- 6º DIVERSIONES**
- 7º TAUROMAQUIA.**

Con relación a los juegos infantiles, decir que en general Goya los trata con una gran ternura y casi todos pertenecen a la primera época. Los juegos donde sólo pinta figuras de niños jugando no hay ninguna duda de que son juegos infantiles, pero tiene ciertas pinturas donde pinta a adultos, que de acuerdo con el concepto moderno, los



209. Viejas bailando

consideramos como infantiles (la gallinita ciega, el pelele o el columpio). Una interpretación que podríamos dar sobre este hecho es que en esa época, ciertos juegos considerados ahora como juegos infantiles se utilizaron en épocas pasadas como juegos de adultos en romerías y en otro tipo de fiestas. Un hecho curioso en la obra de Goya es el poco caso que le hizo en sus pinturas a todo lo relacionado con los juegos de azar. La explicación es parecida a la dada para el tema de los toros, sin embargo, en este caso, además de la oposición que tuvieron todos estos juegos entre los reyes ilustrados, se suma posiblemente la falta de interés del propio autor, cosa que no ocurrió con la tauromaquia. La Ley XIV, de Felipe V, dada en Madrid en 1720, derogando todo fuero y privilegio y encomendando a la jurisdicción ordinaria la imposición de la multa y destierro a los nobles e hidalgos, y azotes y galeras a los plebeyos. Asimismo, Carlos III en su

Pragmática de 1771, donde ordena que se prohíba y se persigan los juegos de azar en los siguientes términos: imponiendo a los jugadores la multa de doscientos escudos si fuesen nobles o empleados en cualquier oficio, y a los de menor condición cincuenta por primera vez, doble multa la segunda e igual multa y un año de destierro del pueblo

de su residencia la tercera, y en cada caso doble penalidad a los dueños de la casa. Los insolventes debían sufrir por primera vez diez días de cárcel, veinte por la segunda y treinta por la tercera, y además el destierro correspondiente. Y a los vagos, mal entretenidos, sin oficio, arraigo u ocupación, entregados al juego habitualmente, o tahúres, garitos, fulleros que cometieren o acostumbraren a cometer dolos o fraudes, además de las penas pecuniarias por la primera vez, si fuesen nobles, la de cinco años de presidio para servir en los regimientos fijos, y si plebeyos, destinados por igual tiempo a los arsenales; y a los dueños de casas donde se jugare de esta forma, además de la multa correspondiente, ocho años de servicio en los regimientos fijos o en los arsenales, según su condición. Ésta sujetaba a la jurisdicción ordinaria a los militares, eclesiásticos y de otro cualquier fuero por privilegiado que fuera. La Ley XVI, dada por Carlos III en 1774, prohibía el establecimiento de loterías extranjeras en España. La Ley XVII, dada por el mismo rey en Granada en 1786, ordenaba la fiel observancia de la anterior. La XVIII dada por Carlos IV en Madrid en 1800, prohibía el juego de la lotería de cartones por los perjuicios que ocasionaba a la Lotería Nacional; y sin determinar pena ordenaba que se castigase a los que la jugasen⁸⁸.

OBRAS DE GOYA RELACIONADAS CON EL JUEGO DEPORTIVO

1ª época

Las gigantillas
Muchachos jugando a soldados
Muchachos trepando a un árbol
Niños inflando una vejiga
Niños jugando a los toros
Muchachos cazando con mochuelo
Los duque de Osuna
Los hijos llevan juguetes en sus manos)

Juegos infantiles

Juegos de adultos

El juego de la gallina ciega
El pelele
La cucaña
La hoguera
El columpio
La cometa
El juego de pelota a pala
Los zancos
Jugadores de naipes

2ª época

Locos patines
Los patinadores
Lucha a garrotazos
Desafío con rodelas
Lucha a muerte
Viejo en el columpio
El telégrafo
Disparate femenino

Danzas y diversiones

Baile a orillas del Manzanares
El baile de San Antonio de la Florida
La pradera de San Isidro
La merienda
Los cómicos ambulantes

Viejas bailando
El cojo y el jorobado bailan
Disparate alegre

Caza, pesca y equitación

Carlos IV cazador
Cazador junto a una fuente
El cazador con sus perros
La caza de la codorniz
La caza del jabalí
Caza con mochuelo y red
El pescador de caña
Retratos ecuestres de: Carlos IV, Palafox,
Fernando VII, Godoy, Wellington etc.

Si yerras los tiros

Tauromaquia

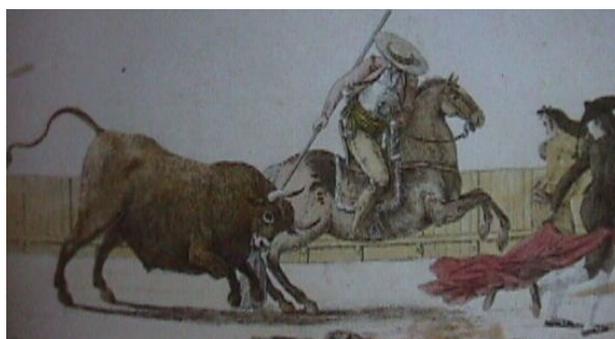
La novillada
Corrida de toros
Picador a caballo
Suerte de matar
Capean otro encerrado
Origen de los arpones o banderillas
Martincho poniendo banderillas
Mariano Ceballos mata al toro
Echan perros al toro

Al célebre Fernando del Toro
La suerte de matar
Serie de láminas (44 en total)

Los dibujos relacionados con la lucha, tiene como todos los realizados en esa época, una falta total del carácter lúdico que debe impregnar todo juego deportivo. Pero se incluyen en el apartado de los juegos de adultos, porque nos orientan en varias modalidades de lucha, que en determinados momentos se podrían utilizar como práctica deportiva, aunque el motivo fuese básicamente utilitario. En el dibujo titulado el telégrafo aparece una figura adulta y grotesca, haciendo un equilibrio con las manos. Aunque no está muy claro el significado que le quiso dar su autor, lo cierto es que es un movimiento típicamente circense o gimnástico. En cuanto al baile y a la danza, es tocado por Goya dentro de una escenografía propia de una romería, en la mayoría de los casos. Esto es así, porque en aquella época, y tal como lo describía Jovellanos, era muy frecuente que la gente del pueblo asistiese a este tipo de actividad festivo-religiosa y después se dedicara a pasar el día con juegos y bailes. Posiblemente una de las manifestaciones más atrayentes y populares fueran estos bailes, dentro del ambiente de la romería.

6.2.5. JOSÉ MARÍA BLANCO WHITE (1775-1841). Otro autor que hay que destacar en el estudio del hecho deportivo de esta época es a José María Blanco White (1775-1841). A caballo entre los dos siglos, al igual que Goya, en opinión de Moreno Alonso es uno de los ejemplos más escalofriantes de olvido y de condena, a quién nunca se ha entendido dentro del contexto de su tiempo ni tampoco desde la perspectiva actual⁸⁹. La figura de Blanco White corresponde a la del intelectual puro que actúa como una parte de la conciencia de su patria muy a su pesar, que conoce sus vicios y sus defectos, y que ejerce de manera apasionada, las más de las veces, la crítica en su obsesión por la verdad. Al igual que el resto de los ilustrados, Blanco White llevará sus reflexiones a los problemas latentes de España: su decadencia, la intolerancia, la injusticia social, el fanatismo y los abusos del poder⁹⁰. La obra de Blanco White se presenta, por un lado, como el resultado de una transformación, y por otra como la crónica de este cambio profundo. Sus escritos constituyen, desde un punto de vista historiográfico, una fuente fundamental de conocimientos para entender el desarrollo de aquellos años. La obsesión de Blanco White por España parte de una realidad dura y difícil de entender. El famoso “*pan y toros*” difundido entre 1793 y 1796, con el título de “*Oración apologética en defensa del estado floreciente de España*” de León de Arroyal, nos da una interpretación biológica, de acuerdo con las leyes de la naturaleza. Así la España niña (y débil): sin población, sin industria, sin riqueza, sin espíritu patriótico y aún sin gobierno conocido. La España muchacha: sin instrucción y sin conocimientos, con un vulgo bestial, una nobleza que hacía gala de su ignorancia, unas escuelas sin principio, unas universidades depositarias de las preocupaciones de los siglos bárbaros y unos doctores del siglo X. Y la España joven: con un cuerpo de oficiales generales sobrados para mandar todos los ejércitos del mundo, o la España viril o sabia: con más templos que casa y más aras que cocinas. El abate Marchena, en su manifiesto a la nación española, señalaba: *vengo de la tierra de la servidumbre, de la tierra del despotismo religioso y civil, en que todos los poderes, aplastando a un tiempo a los hombres honrados, hacen gemir a cada instante al desgraciado español de la desgracia de haber nacido hombre.*”⁹¹

En el tiempo que Blanco White estuvo en Madrid, trabajó como profesor del Instituto Pestalozziano, del que nos dice en su autobiografía *“que de no ser por la invasión francesa hubiera beneficiado mucho al país”*. Se le ofreció el cargo de catequista por parte del director, que temía que pudiera hacerse cargo del mismo un hombre ilustrado.” Sobre la experiencia llegó a escribir un Discurso sobre si el método de enseñanza de Enrique Pestalozzi puede apagar el genio, y especialmente el que se requiere para las artes de imitación⁹². La obra más importante de cuantas escribió Blanco White es la que tituló *“letters from Spain, que aparecieron con periodicidad mensual en una prestigiosa revista británica a lo largo de 1821 y a mediados del año siguiente”*⁹³. El autor considera que la cultura es el resultado de la vida de todos los que viven en un país determinado, hablan la misma lengua, cuentan con un pasado peculiar y van pasando, entre penas y alegrías, los días de la vida. En sus Cartas de España, a diferencia de otros amigos ilustrados, está siempre presente, ante todo la cultura viva de los españoles de su tiempo. Nos cuenta, al describir *“un día en la vida de los españoles”*, entre otras cosas, la costumbre de dormir después de la comida, que llamamos *“siesta”*. Añade que esta costumbre universal,



210. Suerte de varas

sobre todo en Andalucía, es debida al calor del verano y no a consecuencia de un exceso de comida. Señala además que en invierno en lugar de la siesta, lo que hacen es dar un paseo y por ello casi todas las ciudades importantes de España tienen, según el autor de las cartas, un paseo público donde se reúnen por las tardes las personas acomodadas, llamados alamedas por los árboles que dan sombra. Sigue diciéndonos que en la Alameda de Sevilla había además varias fuentes de *“agua deliciosa”*, aunque también había aguadores provistos de vasos de un cuartillo que hacían sonar diestramente como si fuesen campanillas⁹⁴. Con relación a los juegos, Blanco señala que resulta evidente que muchos de los juegos tienen un origen común en la mayor parte de Europa, *“como podrá comprobar quien se tome la molestia de comparar los que estuvieron de moda en Francia, Inglaterra y España”*. Sin embargo, él mismo reconoce que con el tiempo, tienden a diferenciarse más. Según Blanco, los juegos más universales son los juegos de acción, después nos describe los juegos de ingenio señalando algunos y comentando que la afición de las personas maduras por estos juegos pueriles *“indica una gran falta de gusto, pero, por otra parte, tengo que reconocer que hay un cierto encanto, en estos restos de la antigua sencillez, que confiere a la vida familiar un sabor que ya no es posible encontrar en las costumbres más afectadas del tiempo presente”*. Blanco estuvo interesado en demostrar los lazos comunes que aún podían verse por debajo de las diferencias nacionales. Y para ello pone como ejemplo la identidad lúdica entre los países europeos, llegando a la conclusión de que existía una indiscutible relación entre todos ellos. Históricamente, nos dice, que Europa había jugado y se había divertido de la misma manera⁹⁵.

Nos cuenta Blanco White, en una de su cuarta carta, el júbilo de los españoles al saber que después de varios años de prohibición por Real Orden, volvían a ser permitidas las corridas de toros, *“Atendiendo a los deseos del pueblo”*. Y añade: *“Que usted debe saber que Sevilla está considerada universalmente como la ciudad que ha llevado esta fiesta a la perfección”*. Todos los refinamientos de la Tauromaquia, según Blanco, se debían a esa escuela, con la particularidad de que la gran mayoría de los jóvenes consideran el toreo como un deporte honrado y digno, y la diversión principal de los niños andaluces de todas las clases sociales es parodiar las faenas de los ruedos. También nos cuenta cómo los ganaderos andaluces, al comienzo del verano, invitan a sus amigos a la tienta de los becerros nuevos para seleccionar el ganado para el ruedo, siendo ya una fiesta en toda regla. Según Blanco, esta diversión era frecuente, sirviendo *“para que los toreros profesionales perfeccionaran su estilo y los aficionados pasen un buen rato a veces participando en el juego con la gente más humilde”*⁹⁶. Por el matadero de la ciudad, del que era propietario el ayuntamiento, obteniendo por ello grandes beneficios, era peligroso pasar por allí, según nos cuenta en su carta, cuando llegaban los toros. *“Porque siempre se reúne en aquel llano un buen número de gente que agitando sus capas y con agudos silbidos que producen mediante los dedos en la boca, logran con frecuencia dispersar la piara y separar a la res más brava para divertirse con ella. En estos lances, según Blanco, se usaba sólo la “capa española”, de ahí el nombre de capeo. “Era un juego alegre y efectista, poco peligroso cuando lo practican los entendidos”* y, al que todo el barrio de San Bernardo era muy aficionado. En los corrales del matadero era donde se entrenaban los toreros *“de profesión”* y como tal, conociéndose el centro con el nombre *“de colegio”*, ya que se le reconocía como una verdadera escuela de Tauromaquia. En los días de toros se cerraban todos los negocios y la ciudad se convertía en una fiesta. El privilegio exclusivo de organizar corridas, nos cuenta Blanco, lo tenía la Maestranza de Caballería, corporación aristocrática sevillana que tiene por fin la cría y doma de caballos y propietaria de la plaza de toros, una de las *“mayores y más hermosa de España”*. *Cuando la plaza está llena ofrece un aspecto muy hermoso: la mayoría del público asiste vestido a la andaluza”*. Pepe Hillo fue uno de los toreros que Blanco White pudo ver, señalando que era *“orgullo de la ciudad y verdaderamente uno de los toreros más diestros y gallardos que ha producido España”*⁹⁷. En la carta primera, cuando narra su viaje en barco desde Sanlúcar a Sevilla, describe el entorno del río tal como lo vio: *“el campo a ambas orillas del Gauadalquivir es en la mayor parte del trayecto una solitaria llanura. La vista se esfuerza en vano buscando algún rastro de habitación humana en aquellas tierras de aluvión y sólo descubrirá grandes manadas de toros negros y rebaños de ovejas que pastan tranquilamente en las dos grandes islas que forman los brazos del río. Los bravos toros andaluces se crían en grandes espacios cercados, de forma que la soledad de su confinamiento los haga más fieros y salvajes y consigan el reconocimiento popular de su bravura, cuando llegue el momento de salir a la plaza. Se pueden ver desde el río diseminados en grupos por todas partes y en algunas ocasiones llegan a bajar hasta la misma orilla, donde la proximidad de un barco los hace sacudir su melnuda testuz y escarbar en la tierra”*⁹⁸.

Describe Blanco White en uno de sus viajes por los campos de Andalucía, concretamente el que hizo desde Sevilla a Osuna, que *“Plazas como las de Osuna”*,

*rodeada de pórticos con balcones en su parte superior, que le dan cierto parecido a un gran teatro, se pueden ver en todas las grandes ciudades españolas y parece que se construyeron con el fin de celebrar torneos y una especie de corridas de toros menos crueles y sangrientas que las que tienen lugar en las plazas de toros y que llevan el nombre de regocijos*⁹⁹. Del mismo viaje, nos describe que en Olvera, los deportes campestres solían terminar con una cena en un cortijo, “*Las casa de campo de la gente acomodada*”. Nos cuenta que los parientes de unos amigos de Blanco organizaron todas las noches un baile en nuestro honor; acompañados de la guitarra, unas cuantas parejas bailaban seguidillas murcianas. Baile regional parecido al fandango y que no hace mucho tiempo, nos dice, fue transformado en bolero por obra de un maestro de baile que se llamaba así, natural del reino de Murcia, por cuya razón también lo llamaron al principio seguidillas murcianas¹⁰⁰. Además de las ceremonias religiosas, según Blanco, se celebraban otras funciones más profanas. Entre ellas estaba el juego ecuestre propio de los moros llamado en árabe el Jeerid y en español Cañas, por las que tiran los jinetes jabalinas, en medio de una vistosa variedad de movimientos y evoluciones con los caballos. También hubo fiestas reales o corridas de toros, con participación de muchos caballeros¹⁰¹.

6.2.6. FRANCISCO AMORÓS (1770-1848). Pasó su infancia en un ambiente militar, y finalizados sus estudios civiles y militares a los diecisiete años, es nombrado segundo teniente. Con una hoja militar brillante consiguió el empleo de coronel a los treinta y tres años¹⁰². Gracias a sus relaciones, sobre todo, su relación con Godoy, consigue el nombramiento de director, en 1806, del Real Instituto Pestalozziano de Madrid. Dicho Centro, que tuvo como precedentes al que fundó Francisco Voitel, del regimiento de Suizos destacado en Tarragona, mediante algunos contactos con Pestalozzi y con el apoyo del coronel Wimpfel, y que llamó “escuela pestalozziana para hijos de militares pobres” (1803). A imitación de esta escuela y por iniciativa del Duque de Frías se puso en marcha otra escuela en Cantabria a través del capellán castrense amigo de Voitel, José Dobby (1805). Es aquí donde Amorós entra en juego, ya que en ese momento es preceptor militar del hijo menor de los reyes, lo que le sitúa en una posición excelente para conseguir el cargo. Al instituto van los hijos de la aristocracia madrileña y se convierte rápidamente en el centro oficial de la práctica gimnástica. Pero sobre todo, y por influencia de Amorós, en un centro orientado hacia una formación militar, perdiendo las ideas directrices emanadas del método pestalozziano. El instituto en su corta historia fue perdiendo toda la orientación educativa de Pestalozzi y se convirtió en un centro de corte militar hasta el punto que al poco tiempo cambia el nombre por el de Real Instituto Militar Pestalozziano¹⁰³. Debido al resultado de la Guerra de la Independencia, el Instituto dejó de funcionar y Amorós, represaliado al caer Godoy, terminó exiliado en Francia, donde consiguió implantar su método gimnástico, aunque con muchas dificultades¹⁰⁴. Junto al alemán Jahn y al sueco Ling, es considerado como uno de los artífices de la historia de la gimnasia moderna. Ya en Francia (julio de 1813), y según nos cuenta el teniente coronel Coste, en su obra “*La Educación en Francia*”. *Lo que es, lo que debería ser*”(1907): *Todo el mundo conoce la escuela alemana o amorosiana. Inventada por un alemán, perfeccionada por un suizo, ha sido importada a Francia por el español Amorós. La gimnasia amorosiana la hemos*

practicado todos antaño en la escuela, en el instituto, en el ejército. Es aquel método en que se emplean aparatos, trapecios, barra fija, paralelas, anillas, trampolín, etc.”¹⁰⁵.

Amorós en su obra “*Nuevo Manual completo de Educación Física, Gimnasia y Moral*” nos define lo que entiende por gimnasia: “*La gimnasia es la esencia razonada de nuestros movimientos, de sus relaciones con nuestros sentidos, nuestra inteligencia, nuestros sentimientos, nuestras costumbres y el desarrollo de todas nuestras facultades. La gimnasia abarca la práctica de todos aquellos ejercicios que tienden a hacer al hombre más valiente, más intrépido, más inteligente, más sensible, más fuerte, más laborioso, más diestro, más veloz, más flexible y ágil, preparándole para resistir todas las inclemencias de las estaciones. Todas las variaciones del clima, para soportar todas las privaciones y contrariedades de la vida, vencer todas las dificultades, triunfar de todos los peligros y de todos los obstáculos, para rendir en fin, insignes servicios al estado y a la humanidad. El bienhacer y la utilidad comunes son el fin principal de la gimnasia; son sus medios la práctica de todas las virtudes sociales, de todos los sacrificios más arduos y generosos; son sus resultados positivos la salud y la prolongación de la vida, la riqueza individual y pública*”¹⁰⁶.

6.3. ACTIVIDADES DEPORTIVAS EN EL SIGLO XVIII EN ESPAÑA

6.3.1. LOS TOROS. Sin lugar a dudas, como ya se vio en el estudio de las diversiones públicas en el siglo anterior, los toros o la tauromaquia fue la actividad preferida de los españoles. Según el anuario estadístico, había 97 plazas de toros y se dieron un total de 398 corridas durante el año 1861 (hay que añadir que en los pueblos donde no tenían



211. Plaza de toros de Almadén

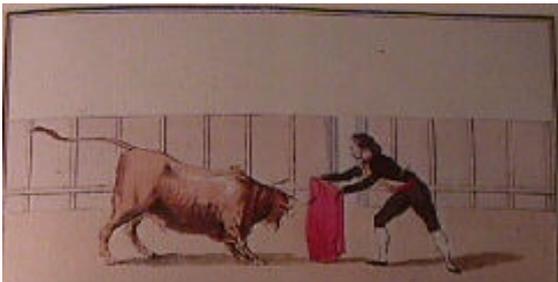
plaza de toros, las corridas se hacían en la plaza mayor y de hecho el diseño de muchas plazas mayores se hizo para ser utilizadas como coso taurino en los días de fiestas)¹⁰⁷. Goya, como buen aficionado a los toros, cuando se desembarazó del control de los primeros años, comenzó a pintar y a dibujar un gran número de temas sobre los toros, llegando a ser uno de los más tratados en su segunda época. Se puede afirmar que era un gran conocedor de la lidia de su tiempo, observando en sus dibujos los movimientos certeros del toro en plena faena. Asimismo, consigue recoger la incipiente técnica de los toreros en las distintas suertes (picador a caballo, suerte de matar, Martincho poniendo banderillas, etc.). Como vive en un momento de transición, donde la lidia está aún poco reglamentada, recoge también, escenas violentas ya desaparecidas, pero que a finales del siglo XVIII aún se podían ver en las plazas.

Aunque como hemos visto ya anteriormente que el pensamiento de la mayoría de los ilustrados estaba a favor de la prohibición de las fiestas de toros, hubo también algunos representantes ilustrados que los defendieron y alabaron; el caso más conocido es el de Nicolás Fernández de Moratín, en su “*Carta histórica sobre el origen y progresos de las fiestas de toros en España*”, donde en un momento determinado nos

cuenta como se produjo el cambio del toreo caballeresco al toreo a pie, ensalzando esta última forma de torear: “ Don Nicolás Rodrigo Noveli imprimió en el año de 1726 su “Cartilla de torear”; y en su tiempo eran buenos caballeros don Jerónimo de Olaso y don Luis de la Peña Terrones, el hábito de Calatrava, caballero del duque de Medina Sidonia; y también fue muy celebrado don Bernardino Canal, hidalgo de Pinto, que rejoneó delante del rey con mucho aplauso al año 25; y aquí se puede decir que se acabó la raza de los caballeros (sin quitar méritos a los vivos); porque como el señor Felipe V no gustó de estas funciones, lo fue olvidando la nobleza; pero no faltando la afición de los españoles, sucedió la plebe a ejercitar su valor, matando los toros a pie, cuerpo a cuerpo con la espada, lo cual no es menor atrevimiento, y sin disputa (por lo menos su perfección) es hazaña de este siglo”¹⁰⁸.

A finales del siglo XVII, la fiesta de toros vinculada a los caballeros va perdiendo relevancia, y es entonces cuando comienza a surgir con fuerza el toreo a pie y el profesionalismo entre los toreros. Este cambio radical se debe fundamentalmente a la llegada de los Borbones, que fueron los que dieron el golpe de gracia al toreo caballeresco, prohibiendo las corridas en varias ocasiones a lo largo del siglo XVIII.

“La dinastía borbónica, importadora de otros gustos y aficiones hizo que se eclipsaran los antiguos deportes, y aunque no se barraron en absoluto, fueron ya episódicos en la vida de los españoles. La nobleza siempre identificada con la corte, no sentía estímulo alguno por lo que había sido su diversión predilecta; pero el campo que ella abandonó fue seguidamente ocupado por la plebe”¹⁰⁹.



212. Tauromaquia o arte de torear

Fue Felipe V, al comenzar su reinado, quien prohibió las corridas, aunque posteriormente se retractó asistiendo a una corrida que se celebró en Madrid y de la

que da fe Moratín en su Carta sobre el origen de los toros, señalando que aún en esa época se desjarretaba a los toros y la fiesta seguía siendo desordenada y violenta, por lo que se deduce que aún el toreo caballeresco no había desaparecido totalmente y el toreo a pie se encontraba en sus inicios, sin ningún tipo de habilidad ni destreza: *“Hoy esto es insufrible, y no obstante en la citada fiesta del año 25, delante de los mismos reyes y en la plaza de Madrid, se mataron así los toros, desjarretados, y aún vive quien lo vió, y lo pinta así la Tauromaquia escrita aquel año; prueba evidente de que no había mayor destreza. Los que desjarretaban eran esclavos moros; después fueron negros y mulatos, a los que también hacían los señores aprender a esgrimir para su guarda”*. Es también Nicolás Fernández de Moratín en su Carta Histórica, quien nos dice que Francisco Romero fue el primer lidiador de la época moderna, haciendo del toreo una profesión lucrativa, con técnicas y habilidades propias para poder lidiar al toro de frente y matarlo de una estocada. *“Inventó la muleta y esperando al toro cara a cara, a pie firme, los mataba cuerpo a cuerpo”¹¹⁰*. Su hijo Juan Romero introdujo las cuadrillas de banderilleros y picadores. Otros toreros populares que dieron cada uno de ellos algo para la evolución hacia el toreo moderno fueron Martincho, José Romero y Manuel

Bellón el Africano. Con el cambio del toreo aristocrático al popular, cambiaron también los lugares donde se celebraban las corridas, siendo varias las plazas de toros que se hicieron por toda España, casi todas de madera, aunque la tendencia posterior fue hacerlas de piedra o de fábrica. En Madrid se levantaron varias a lo largo del siglo, siendo en Sevilla según consta, donde se construyó la primera plaza de toros (1722), cuadrangular y de madera, situada cerca del Guadalquivir que se abandona poco después por la que se construye en el Baratillo, también de madera pero circular. La plaza definitiva, edificio de piedra sostenido por columnas de mármol, se inicia en 1761 en un solar próximo llamado la Resolana¹¹¹.

Con la llegada de Carlos III al trono de España, vuelve a surgir el fantasma de las prohibiciones. Además, la influencia de los ilustrados españoles, en general, contrarios a este tipo de diversiones hace que desde el poder se intente limitar y reglamentar de forma minuciosa todo lo relacionado con el mundo de los toros. Así Jovellanos recalca: *“Esta diversión no se puede llamar nacional puesto que la disfruta solamente una pequeña parte de la nación. Si no se habla de capeas, novilladas, herraderos, enmaromados, etc. Que en rigor no pertenece a la cuestión, quedará reducida esta manía a una pequeñísima y casi imperceptible parte de nuestro pueblo. El reino de Galicia, el de León, y las dos Asturias... desconocen enteramente las corridas. Aún en Andalucía... son pocas las ciudades que las han disfrutado una,*



213. Picador derribado

*dos y a lo más, cuatro veces al año”*¹¹². En 1770 se dicta una reglamentación que establece, entre otras cosas, que los corregidores presidirán las corridas y tendrán a su disposición la fuerza armada para que intervenga en los casos que considere necesarios. Que a las corridas deben asistir médicos y cirujanos; establece también que sólo los corregidores podrán

ordenar que se suelten perros o se pongan banderillas de fuego¹¹³. Las coartadas ideológicas para autorizar finalmente las corridas de toros, dado que era difícil de controlar y menos prohibir una costumbre tan arraigada en el pueblo español, fueron dos: la primera, la de la beneficencia, la otra la del control social del pueblo. Así lo podemos observar en una consulta formulada al Consejo de Castilla sobre la efectiva aplicación de las órdenes reales, contestando de la siguiente forma: *“Se prohíben generalmente las fiestas de toros de muerte, a excepción de aquellos particulares casos, en que se considere por el Presidente o Gobernador del Consejo que concurren justas, y precisas causas para utilidad de el público, o bien común, lo que deberá hacer presente a S.M. y expresar en su Real aprobación. Que en las fiestas y concedidas por S.M. perpetua o temporalmente si están destinadas por vía de arbitrio, para acudir con sus productos a algún objeto de pública utilidad, o fin piadoso, examine, y reconozca el Consejo el modo de subrayar otros medios y arbitrios, debiendo cesar, y no concederse nuevas licencias”*¹¹⁴.

Ya vimos como Blanco White describe el ambiente próximo al matadero de Sevilla, donde según este autor, es el lugar donde surge la figura moderna del torero. Allí ensayan los toreros noveles y los profesionales, que en los mismos corrales del matadero, hacen su entrenamiento bajo la vigilancia de un capitular del ayuntamiento. El mismo Blanco nos cuenta en su carta como celebraban el encierro los vecinos de Sevilla: “entre las clases populares muy pocos son los que duermen en su casa la víspera de un día de toros. A partir de media noche una ruidosa muchedumbre invade las calles próximas a la plaza alborotando y haciendo tiempo para presenciar el encierro, que tiene



214. Suerte de banderillas

lugar al amanecer y que puede verse gratuitamente. El ganado escogido para la fiesta se trae en el momento oportuno desde sus dehesas nativas hasta Tablada, una gran llanura en las proximidades de Sevilla, donde siguen en libertad hasta que son conducidos a la plaza el mismo día de la corrida con el objeto de que su bravura no sea disminuida por un encierro prolongado. Es dieciocho el número de toros que se lidian cada día durante las fiestas... A la hora señalada todos los buenos aficionados

de la ciudad, montados a caballo y garrocha en mano, se dirigen a Tablada. Los vaqueros forman un hato con las víctimas del día, operación en la que sirven de unos bueyes mansos llamados cabestros. Cuando falla la costumbre que tienen los toros de seguir a los cabestros, actúa con eficacia la honda de los vaqueros siempre que los animales no se enfurezcan. Los caballistas que llegan de Sevilla se colocan a ambos lados de la torada y, formando así la partida, emprenden todos un trote regular hasta que llegan a media distancia de la plaza, lugar donde comienza la manga, un camino cerrado a ambos lados por gruesos postes cruzados con otros palos colocados horizontalmente... Aunque saben bien el peligro que corren, los sevillanos son lo bastante insensatos para exponerse a él con alegría y sin miedo¹¹⁵.

Fue Pedro Romero la máxima figura del toreo en las postrimerías del siglo XVIII, alternando su popularidad con otros grandes toreros que también hicieron historia: Costillares y José Delgado, Pepe Hillo. Costillares fue el inventor del volapié, perfeccionó la suerte de banderillas y enseñó a banderillar por los dos lados, mejorando el manejo del capote. Inventó lanzas que embellecieron el toreo. Otra innovación de Costillares fue la formación de las cuadrillas, sometidas a partir de él a la disciplina del maestro. Pepe Hillo, que fue su discípulo predilecto, no pudo superar a su maestro, ni menos a Pedro Romero, pero fue muy popular y su trágica muerte así como la obra que escribió sobre la Tauromaquía, donde se exponen por primera vez las reglas del toreo y sus técnicas básicas¹¹⁶, lo han convertido en una figura legendaria del toreo de aquella época.

Lo que está claro es que a pesar de las prohibiciones y limitaciones que se impusieron a todo lo largo del siglo XVIII, no sólo no se dejaron de organizar corridas a la nueva usanza, sino que además se acrecentó su popularidad. Moratin en su famosa Carta nos dice: “*Siendo España un país abundante en toros bravos, es natural que desde tiempos muy antiguos se haya ejercitado la habilidad de combatirlos, ya para evitar el peligro de sus ataques, ya para demostrar frente a ellos, el valor personal, ya para cazarlos y alimentarse de ellos*”¹¹⁷. Según Moratin, Nicolás Rodrigo Noveli imprimió en el año de 1726 su “*Cartilla de torear*”, contándonos que en su tiempo eran buenos caballeros (se refiere a caballeros toreadores), *don Jerónimo de Olaso y don Luis de la Peña Terrones, el hábito de Calatrava, caballero del duque de Medina Sidonia; y también muy celebrado don Bernardino Canal, hidalgo de Pinto, que rejoneó delante del rey con mucho aplauso el año 25; y aquí se puede decir que se acaba la raza de los caballeros sin quitar el mérito a los vivos); porque como el señor Felipe V no gustó de estas funciones, lo fue olvidando la nobleza; pero no faltando la afición de los españoles, sucedió la plebe a ejercitar su valor, matando los toros a pie, cuerpo a cuerpo con la espada, lo cual no es menor atrevimiento, y sin disputa (por lo menos su perfección) es hazaña de este siglo*¹¹⁸.

Del siglo XVIII han quedado numerosos escritos que recogen las reglas del toreo. Así podemos citar la “*Cartilla de las Reglas del arte de Torear*”, de Nicolás Rodrigo Noveli (1726), a Diego de Torres de Villarroel, con su obra titulada “*Reglas para torear y arte de todas suertes*”. La de Francisco Melcón, “*La malicia confundida y verdad triunfante, Reglas de torear de a caballo*” de José Fernández Codórniga y Arte de rejonear a caballo de Marcelo Tamariz. En la biblioteca del marqués de Osuna se encontró también una obra anónima titulada, “*Cartilla sobre el toreo*”. Sin embargo, la obra que tuvo mayor trascendencia fue la Tauromaquia o Arte de torear de Pepe Hillo. Todas estas obras tienen como finalidad la de reglamentar el toreo o explicar como en el caso de Pepe Hillo además del ritual de la fiesta, las nuevas técnicas surgidas del toreo a pie. Citar de nuevo a Goya, porque de acuerdo con su forma de expresarse, nos legó una de las mejores visiones de lo que fue el toreo en las postrimerías del siglo XVIII¹¹⁹. El arte de torear es un deporte totalmente regido por unas leyes y un ritual que han ido cambiando según las épocas y que para el tiempo que estamos estudiando, fueron recopiladas en obras como las de Pepe Hillo y posteriormente ya en el siglo XIX, por Paquiro. Estas reglas: suerte de picas, banderillas y suerte de matar, que componen los distintos tercios de la corrida. En general, como regla de oro, se entiende que el matador, en su faena, nunca debe de correr ni huir, debe contar con las manos y no con los pies, la mejor manera de que el toro se destape para la suerte suprema, es parar y templar su embestida. Las corridas se realizan con toros de más de cuatro años, siendo la alternativa la ceremonia por la que un aspirante a matador de toros (novillero o matador de novillos) alcanza el grado superior de su profesión. Torear, por tanto, consiste en cada uno de los actos que los toreros ejecutan en la lidia del toro; es dominar todas las embestidas del toro hasta agotarlas, dejándolo en la mejor forma para entrar a matar.

Durante el siglo XVIII, tanto los reyes como los ilustrados estuvieron divididos a la hora de justificar la fiesta de toros. Los hubo que se pusieron totalmente en contra,

como Felipe V o Carlos III, Jovellanos, Feijoo o Cadalso y otros estuvieron siempre a favor como Carlos IV, Fernández de Moratín, Goya o Blanco White. Las corridas de toros se justifican desde su propia esencia de riesgo y ritual y nacieron de la lucha del torero y el toro y ambos elementos son su razón de ser. Lucha desde la técnica, el valor, indispensable e insustituible, la personalidad, la estética. Cada torero debe ser un artista insustituible en su forma de aplicar la técnica y en su estilo, ya que cada toro tiene una faena y cada matador le dará una lidia distinta¹²⁰. La historia del folclore español tiene en las corridas de toros un hecho singular, único en el mundo por su permanencia en el tiempo y por su ritual renovado a lo largo de los siglos. Como juego deportivo ha recuperado todas sus formas lúdicas, reglamentándolas al mismo nivel al tiempo que se reglamentaban las otras modalidades deportivas modernas, surgidas a finales del siglo XVIII y principios del XIX.

6.3.2. EL JUEGO DE PELOTA. Las actividades lúdico-deportivas de adultos eran frecuentes en toda España, practicándose juegos como la pelota o los bolos. Nos lo muestra el hecho de que los Borbones, nada más llegar al poder, no sólo restringieron los juegos sino, que además, para mayor control de los permitidos, ordenaron un registro general de juegos, en la forma siguiente: *“Mandaron se publique en esta Corte que todas las personas que tubiessen en ella Casas de Trucos, Pelota, Bolos, y Argolla; se registren y comparezcan en la Sala dentro de terceros días para que se sepa en ellos las calles y parajes donde las tienen y darles la orden de lo que an de executar de aquí adelante en dichas Casas de Juego y entretenimiento”*¹²¹. Además, es durante el siglo XVIII cuando los juegos de pelota de origen francés toman unas características propias, sobre todo por el norte de España. De los frontones que recoge el Anuario Estadístico se deduce que había mayor afición en Lérida, Logroño, Guipúzcoa y Zaragoza (más de veinte frontones por provincia); le seguían Valencia y Navarra con once y diez cada una, y el resto de las provincias tenían menos de diez. Goya recoge en uno de sus cartones el juego de pelota a pala, ya al estilo español, es decir, con una pared frontal sobre la que se golpea la pelota. Sin embargo, es en el País Vasco donde se consolidan mayor variedad de juegos tradicionales relacionados con la pelota francesa, tal como nos atestiguó Jovellanos en los viajes que hizo a esta zona del país. Según el



215. Campo de pelota. (1894)

anuario estadístico, en el año 1861 había en España 230 frontones del juego de pelota¹²². El juego de pelota a lo largo del siglo XVIII, exceptuando los toros, posiblemente fue el juego más extendido en nuestro país. En España, como ya vimos en el capítulo anterior, se introdujeron por el País Vasco, donde se asentaron con fuerza, creando incluso modalidades propias; también se extendieron por Castilla, La Rioja, Navarra, Aragón y Valencia¹²³. Felipe V, con sus costumbres traídas de Francia, contribuyó a

acrecentar la difusión del juego de pelota y se cuenta que este rey jugaba a palas y que ello debió de ser hábito adquirido en su nuevo reino. También su hijo, Luis I, iba a jugar en cuanto comía y se asegura que el desgraciado joven monarca murió de fiebres que se le declararon como consecuencia de algunos partidos violentos¹²⁴.

“La pelota en España, por lo menos desde el siglo XVI se confeccionaba con anillas o tiras de paño como núcleo, devanando encima, hilo de lana, forrándose después con cuero; por esto no podía botar mucho, y aunque los jugadores a mano, con palos o raquetas o guantes, lograron gran maestría en este deporte, nunca pudo pasar de ser este juego que pudiéramos llamar de arte menor”. La aparición de las pelotas de caucho, material procedente de América, al ser más rápidas y botar mucho más, hizo variar el juego y su reglamentación, para adaptarse al nuevo material, siendo la causa principal no sólo de la evolución de los juegos de pelota, sobre todo en el País Vasco, sino también de todos los juegos de pelota que fueron surgiendo, sobre todo en Inglaterra a partir de esa época¹²⁵. Los lugares donde se jugaba a la pelota estaban indicados por la denominación del lugar; así en Cádiz, existía una calle de la Pelota denominada de esta guisa desde 1615, apareciendo ya en 1740 en documentos públicos con ese nombre¹²⁶. Aunque los Ilustrados, como vimos con Jovellanos, defendían la utilidad de estos juegos, su relación con las apuestas hizo que en determinados momentos surgieran los mismos conflictos que con los juegos de azar y fueran mal vistos e incluso prohibidos. Carlos III, en su Pragmática de 1771, reguladora de los juegos, estableció limitaciones muy estrictas para las apuestas en los juegos de pelota. Pero al igual que sucedió con los toros, se utilizó el recurso de la beneficencia para soslayar estas prohibiciones. Como ejemplo, tenemos el Santo Hospital de Nuestra Señora de la Esperanza de Huesca, que en 1773 solicitaba que para sufragar sus gastos, realizados en función de la caridad pública, se le concediese en exclusiva el Juego de Trucos y Pelota de la ciudad, arguyendo: “No se hallaba otro más a propósito, y que rindiese mayores utilidades, que el que se conzediese a estas obras más Privilegio Exclusivo de los Juegos de Trucos y Pelota, pues aunque estaban establecidos por algunos particulares, no tenían más facultades que una pura tolerancia de los magistrados, sin contribuir con la nueva previsión, a los propios”¹²⁷. En el mismo sentido se utilizaba en Madrid el juego de pelota de los Caños del Peral, donde se indicaba en su reglamentación que “Debe contribuir a los pobres de la cárcel con la asignación de tres reales cada semana por cada juego”¹²⁸. Además de este frontón, en Madrid era también conocido el frontón de la ermita de San Blas. En ambos frontones fueron frecuentes los disturbios, siendo muy célebres los ocasionados durante los años 1788 y 1791. Dado que las ordenanzas reales se transgredían constantemente, en 1759 y en pleno auge del Despotismo Ilustrado se da una orden a los Alcaldes de Casa y Corte: “Se dediquen desde luego a la prisión de gente vagante ociosa y malentretenida que en crecido número se mantienen en esta Corte ejecutando cada uno con la maior vigilancia en sus respectivos cuarteles, recorriendo todos los parajes públicos, Mesas de Trucos, Juegos de Pelota y Raquetas, y garitos que con frecuencia se ven... y que cada uno de los Caballeros Alcaldes me vayan dando cuenta de los que viere, especialmente si son solteros, sus circunstancias y modos de vida, exponiéndome su dictamen... y si es apto por edad, y estatura para manejo de las Armas en Infantería... para prevenir de ello al Corregidor a fin que los señale al Regimiento que deban ser entregados”¹²⁹. El Diccionario de Autoridades (Madrid, 1726-1739), nos da la siguiente definición del juego de pelota: “Diversión y ejercicio honesto que ordinariamente usan los nobles y gente honrada. El cual se practica ajustando el partido tres a tres, cuatro a cuatro. En cada partido hay uno que saca, otro que vuelve y otro que contrarresta.

Juégase con unas palas de madera enhervadas, aforradas de pergamino, con que se arrojan la pelota”¹³⁰.

Antes de que apareciese el caucho había varias formas de fabricar las pelotas. Garsault, en su obra *L'art du Paumier-Raquetier et de la Paume*, editada en 1767, nos explica como lo hacían: “*La pelota es el único juego que puede tomar rango en la relación de las Artes y Oficios, pues su descripción fue emprendida por la Real Academia de las Ciencias, dada cuenta que al tratarse por si mismo de un arte, dispone de sus propios instrumentos y de una manufacutra particular: es decir, la fabricación de las raquetas y de las bolas. Se le otorgó el carácter de maestría a este oficio en 1610 bajo la denominación de, Peloteros, raqueteros, elaboradores de estopa, pelotas y bolas...*”. Los materiales que se utilizan en la elaboración de la bola son los siguientes: “*trapos o recortes de lana, como paños o sarga, etc. Bramante de una especial textura, muy poco torcida la fibra, de una calidad que los cordeleros denominan bramante de*



216. Palas de pelota

bola, un gran trapo blanco, nuevo. Los instrumentos que hay que utilizar son los siguientes: la caja de la bola, el boliche y el molde de bola. Se empieza por preparar el nudo o corazón con tiras de trapo; alrededor de este núcleo se van anudando más tiras hasta alcanzar el volumen deseado; a continuación se coloca la bola en una caja cóncava y se la fuerza a coger forma con movimientos y golpes de la mano izquierda; después, se introduce en un molde que dispone de distintos agujeros de diferentes tamaños; cuando se ha conseguido el volumen deseado, se procede al atado. La práctica de este atado, es tan difícil de conseguir que, por regla general, viene a ser la obra maestra de aquél que quiere pasar a la categoría de maestro pelotero. Una vez atada, se introduce de nuevo en la caja de la bola y se la golpea por segunda vez con el fin de endurecerla y alisar la superficie de atado. Tan sólo falta ahora recubrirla, con un trapo blanco. Se trata de ordinario de una labor destinada a las mujeres, que cortan el trapo en pedazos cuadrado, de algo más de un pulgar de lado. Envuelven entonces la bola colocando las bandas en cruz y lo cosen con punto por encima la una a la otra con hilo de Bretaña en tres. Después añaden y cosen del mismo modo pequeñas piezas ovales que completan los lugares que quedan vacíos de la cruz”.

En España, las pelotas eran negras para distinguirlas mejor en los trinquetes pintados de blanco y pesaban por término medio unos 70 gramos¹³¹. Como podemos comprobar, se tienen bastantes indicios del auge del juego de pelota a lo largo del siglo XVIII, siendo sus modalidades peculiares según la región donde se jugara. Hay que señalar la región que con mayor entusiasmo, desarrolló e hizo evolucionar el juego de pelota a las modalidades actuales. Fue el País Vasco. Aunque según los distintos autores estudiados, el juego de la pelota vasca con todas sus modalidades, se derivan del juego francés de la paume, lo cierto es que los vascos, supieron darle unas nuevas reglas y, por tanto, nuevas técnicas para cada uno de ellos, que enriquecieron el juego y lo convirtieron posteriormente a lo largo del siglo XIX, en lo que conocemos ahora por pelota vasca.

Según Louis Toulet, hacia 1740, un tal Condamine trajo a Europa, al volver de una misión oficial en el Ecuador, el látex, cuyas propiedades de elasticidad dieron origen a la elaboración del caucho y a sus múltiples aplicaciones. Al principio no se le dio mucha utilidad a este nuevo material, pero pasados unos años la industria perfeccionó su fabricación hasta conseguir el caucho. A partir de entonces, todos los juegos o deportes en los que intervenía una pelota sufrieron cambios; gracias a la elasticidad del caucho se inició una de las épocas más florecientes de los deportes que utilizaban una pelota para su desarrollo. Los vascos, fieles a sus tradiciones y a sus costumbres, empezaron a usar el caucho para la fabricación de sus bolas aplicándolas a su juego. Dado que la pelota rebotaba mucho más, no tuvieron más remedio que adaptar la forma de jugar y así surgió la idea de golpear la pelota contra una pared, y recogerla y lanzarla de nuevo contra ella, ya fuera al primer golpe o después del primer rebote. Al principio esto tuvo sus detractores y aún se puede ver, según nos cuenta el autor, en algunos frontones la inscripción, “*se prohíbe jugar au blaid*”, que es el nombre que le dieron a la nueva forma, es decir, el juego contra la pared o frontón. Según el mismo autor, se puede situar el cambio o mejor dicho la aparición de la pelota vasca como un juego totalmente autóctono y con sus modalidades ya definidas, hacia mediados del siglo XIX¹³². Es necesario recalcar que posiblemente el éxito de estas modalidades de pelota, en el País Vasco, se deba a que históricamente esa región ha dado, según nos muestra los datos disponibles, muy buenos jugadores. Desde siempre los juegos de pelota han sido parte integrante de la vida de los vascos, ha sido la diversión de todo este pueblo, que lo adoptó instintivamente ya que parecía responder a las necesidades de esparcimiento y desahogo de la juventud. La primera mención de estos pelotaris la encontramos durante el reinado de Enrique II, donde se menciona a un vizcaíno al que el rey hizo donación de cien libras para recompensarlo por haber jugado bien a la pelota. Hacia 1750, cuatro guipuzcoanos se fueron a Cartagena para jugar contra los cuatro mejores jugadores de España y volvieron a casa tras vencer con mucha facilidad. En Garris, en 1629, y en Banca en 1784, se encontraron estelas funerarias que representan jugadores, con toda probabilidad, famosos en sus épocas respectivas¹³³. También en Valencia el juego de pelota de procedencia francesa, se implantó con fuerza, como ya pudimos comprobar en los Diálogos de Vives.

Durante el siglo XVIII, la afición a la pelota se consolida y empieza, al igual que el País Vasco, a perfilarse una modalidad peculiar típica de esa región y que actualmente se la conoce con el nombre del “*Joc de Pilota*”, o el juego de pelota valenciana. Se tienen informaciones de la práctica del juego de pelota a lo largo de los siglos XVI y XVII, no sólo en Valencia capital, sino en mucho de sus pueblos. Así, en Gandía, según un capítulo del manuscrito publicado por Ferrán García “*Vita di Girolamo di San Leocadio*”, joven procedente de Reggio, al norte de Italia, que viaja a la villa de Gandía, en los inicios del siglo XVI, para entrar a formar parte del taller de su tío Pau de Sant Leocadi. Nos cuenta que el 12 de mayo de 1502, día en que los mahometanos celebraban la Pascua Xica, Girolamo, acompañado de su criado Alí Panxaverda, llegan a la alquería morisca de Xeraco de Gandía, y han encontrado que la fiesta, “*incloia actes com la correguda de joies o la partida de pilota a llargues, que, després, al*

*llargues dels segles, han predominat entre els actes festius profans celebrats a la majoria de pobles valencians*¹³⁴.

En el siglo XVIII, el juego de pelota lo encontramos en cantidad de locuciones y frases hechas referentes al juego de pilota, que en sentido figurado pasarán al habla popular y que podemos encontrar ampliamente recogidas en un texto de Lluís Galiana



217. Pilota valenciana

titulado, “*Rondalla de Rondalles*”. En 1752, Carles Ros publica el “*Romanç nou, curios, y entretengut, hon se referixen els jochs, entreteniments, é invencions, que els gichs de Valencia, exerciten en lo transcurs del any, per els carrers, y places de la Ciutat, generals, sens guardar orde,jà de nit,jà de dia, y mes en la nit quant fa Lunéta, text que aquell mateix any complementava amb l’anomenat Prosequix lo assumpt dels jochs dels gichs especials com vorà el curiós*”. También de 1752, y atribuido al mismo, autor es el “*Col loqui nou de Pep de Quelo*, donde el protagonista declara su amor a una dama y le confiesa entre una de sus virtudes la destreza en la práctica de dos deportes populares propios del País Valenciano: “*les corregudes de joies i el joc de pilota*”¹³⁵. Asimismo, durante este siglo, el Hospital General, Real y Militar de la ciudad de Valencia

continuaba administrando los trinquetes existentes gracias a sucesivas revalidaciones, de veinte años de duración, del privilegio de explotación, y en el año 1734 sus administradores decidieron construir uno nuevo al costado de la puerta del Real. Pero en la década siguiente los monjes del convento de la Encarnación construyeron otro enfrente de su residencia, y de lo que obtenían, lo revertían en el convento, lo que iba en contra del derecho exclusivo que el hospital ejercía desde hacía más de un siglo. Esta circunstancia ocasionó pleitos legales y rivalidad entre los dos trinquetes¹³⁶.

En 1785, se produce una petición del regidor del Grau de Valencia al Ayuntamiento de la ciudad para construir un trinquete que sirviera de distracción a los marineros y para que los beneficios que se obtuvieran se utilizaran para la restauración de la iglesia de Santa María del Mar. La solicitud fue aprobada con la condición de que el juego no degenerase en un vicio, so pena de la inmediata demolición. Al igual que hemos visto con Madrid, el juego de pelota valenciana también fue perseguido, y así en 1741 el justicia mayor de la ciudad promulga un bando prohibiendo la práctica del juego de pelota en las calles de la ciudad, con la desproporcionada pena de tres años y un mes de prisión para toda persona de cualquier grado y condición, que haya jugado o haya permitido hacerlo; del cumplimiento se responsabilizan a los padres por los hijos y a los amos por los criados¹³⁷.

Otra región que hay que señalar rica en juegos tradicionales y por supuesto en el juego de pelota es Aragón, que tal como está documentado recibió la influencia francesa a partir del siglo XV y XVI, siendo un juego totalmente arraigado en la población hacia finales del siglo XVIII o principios del XIX. Ya en el siglo XVII, la

capital de Aragón tenía diversos locales habilitados para juegos en el barrio de San Pablo. Concretamente, en la calle de la Morena había una casa de juego de “*pelota y bolos*”; en el Olivarete, antiquísimo camino en las cercanías de San Ildefonso, había juegos de pelota, llamados “*deraquilla*”; desde el pontarrón de Santa Engracia a la plaza del Carmen había una calle que se llamaba “*Juego de la Pelota*”. Eso mismo pasaba antiguamente en muchos pueblos aragoneses, donde alguna de sus calles o plazas recibían este nombre. El juego del “*peloto*” o “*pilotón*” era típico de la provincia de Zaragoza y Bajo Aragón. Se desconoce el origen de este juego, llamado antiguamente “*de pelota grande*”, para distinguirlo del popular juego de “*pilota*” y se jugaba utilizando las fachadas de las casas principales y los muros de las iglesias, como frontis más apropiado. La antigua voz aragonesa “*pelot*” significa “*ropa forrada de piel*”; el peloto se fabricaba con tiras de lana, de unos dos centímetros de anchura, y piel. Se enrollaban, teniendo buen cuidado de que no hicieran bolsas para que la pelota resultase uniforme; y cuando se consideraba del tamaño apropiado, se “*enreligaba*”. La siguiente operación era dar unas punzadas para fijar la liza. Algunas veces se recubría con piel, pero lo tradicional era dejarlas sólo enreligadas hasta que se desfilorchaban. El tamaño oscilaba entre 40 y 50 centímetros de circunferencia, variando el peso en función del material empleado en la confección. Una de las modalidades del peloto era jugarlo en campo abierto y se llamaba “*jubar al pase*”. En una plaza o sitio llano, se marcaba una línea divisoria en el suelo; cada equipo compuesto por parejas, por tríos o por más jugadores, se colocaba en un lado del campo, lanzándose el peloto de un bando a otro, cogiéndolo a boleto o a botiboleo. La pelota que no rebasaba la línea o botaba fuera del jubadero era tanto perdido. Se solía jugar a veinte tantos, alargándose por gesto del bando vencedor hasta veinticuatro tantos¹³⁹.

En una estadística a nivel nacional elaborada a principios del siglo XX, el juego de pelota se practicaba en 38 provincias con un total de 1.088 poblaciones. Aragón quedaba registrado así: 58 pueblos de la provincia de Teruel jugaban a la pelota, 51 en la de Zaragoza y 29 en la de Huesca. Dado que la estadística recoge presumiblemente sólo los frontones de cada municipio, hay que suponer que esta diversión estuviera mucho más extendida, ya que por entonces cualquier pared, tapia o muro de iglesia era utilizado de forma popular. Las Ordenaciones Aragonesas se ocuparon del juego de pelota, prohibiendo su práctica “*sólo durante los Oficios Divinos*”. Los bandos de pueblos también recordaban esta prohibición. El publicado por el Alcalde de Albalate del Arzobispo (Teruel), Antonio Esterquel, en 1804, el famoso “*Bando del buen gobierno*”, donde entre otros avisos había una multa de “*Cinco riales y tres días de cárcel*” por jugar a pelota durante los oficios divinos o a los naipes, tocadas las diez de la noche. Los costumbristas aragoneses nos cuentan de los partidos de pelota en los días de fiesta, después de misa. Los curas de los pueblos, fueron los grandes animadores de aquellos juegos populares. Pedro Arnal Cavero, en su obra “*Aragón en Alto*”, describe a uno de estos curas de Alquézar, a principios de siglo: “*Mosén Joaquín, era un gran tirador de barra y un gran jugador de pelota; se lo disputaban los mozos para que jugase en su bando. A forro para el verano y con la sotana recogida en la cintura durante el invierno, ¡había que ver como sacaba a chamalandrón y a sobaquillo, fuerte y raso, y como volvía de volea y de chapada*

desde o yerbín d'o mayo hasta o recholau; La calle nueva se llenaba de hombres, mientras los toques del rosario, cuando juaba a pilota Mosén Joaquin; hasta los que hacían corros al truque y a la chica, en o solanero dejaban las cartas por ver fer tantos al cura. Alguna vez venían mozos forasteros a echar ronca, y bien a menudo s'en volveban zapateros, con a coda entre as garras, ta o lugar d'ellos. Aunque estuviesen en diecisiete, en cuanto tocaba el sacristán las tres campanadas del último toque, todos los mozos, el cura delante de ellos, iban al rosario, cantando por las calles casi todo y terminando en San Miguel en rezo colectivo y edificante. ¿Y como sudaba Mosén Joaquín por el calor y por la violencia del ejercicio ; Las mujeres del Arrabal, que venían con sus cantaricos de la Pozaca, ofrecían agua fresca a los jugadores; muchas veces, el cura primero, bebiendo a fica morro dejaban bien lasa la vasija. A los jugadores forasteros les gastaba Mosén Joaquín una chanza: les dejaba ganar el ple y ... ya no feban más tantos". Decir por último, como aclaración, que la voz aragonesa "ple", utilizada en el Somontano oscense como



218. Lego patinando

"derecho de saque inicial", es reclamada por Gracia Vicien como un término de origen autóctono y no del inglés o del francés, como señalan otros autores¹⁴⁰.

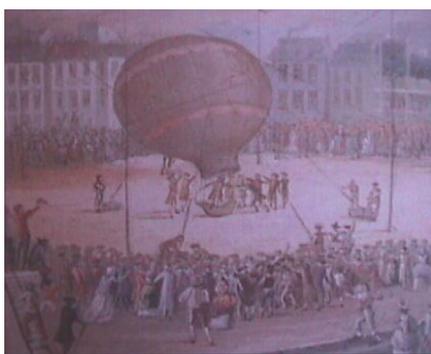
Junto al juego de pelota descrito, también tuvieron cierta difusión otros juegos como el billar, trucos, sortija, bolos, lanzamiento de barra y en general una gran variedad de modalidades deportivas relacionadas con el mundo rural la mayoría de las veces y otras con el avance científico y sus descubrimientos (globo aerostático, patines, velocípedos, etc.), que empiezan a darse a conocer, sobre todo estos últimos, a finales del siglo XVIII y principios del XIX. Los juegos de truco y billar eran muy parecidos, pues ambos se jugaban sobre una mesa con un taco para impulsar a las bolas. El juego de la argolla era también practicado, aunque de forma minoritaria. Consistía el juego en lanzar una bola con objeto de introducirla por un aro.

El juego de sortija, heredero de los torneos y juegos de cañas y que aún hoy día se sigue practicando en las fiestas de nuestros pueblos, los participantes a caballo y con una lanza de madera, intentan ensartar a galope un aro colgado en la mitad del recorrido¹⁴¹. Las autorizaciones para abrir salas de juegos y trucos competían a la Sala de Alcaldes de Casa y Corte. Una de estas autorizaciones dice así: "puede poner y tener, una mesa de juegos y trucos con tal que en ellos no permita, juego alguno de embite, naipes, el de descargar la burra, cruz, ni rifa, y los demás prohibidos por el Real Bando. Ni que por ninguna clase de sujetos se fume, ni practiquen ningunas otras acciones, que no sean dezentes... prohibiéndose también las ventas de vino en botellas, ni en otras formas y todas las cosas de comer"¹⁴².

6.3.3.LOS BOLOS. Uno de los juegos que también a lo largo del XVII se consolida, o por lo menos encontramos mayor información para poder constatar su implantación en nuestro país, es el juego de bolos, conocido en épocas pasadas con el nombre de birlas.

Junto con la pelota, son los bolos el juego que más ha trascendido a nivel popular y el que ha llegado hasta nuestros días enriquecido con una gran variedad de modalidades, extendiéndose por casi toda la Península Ibérica. El Diccionario de Autoridades nos dice de los bolos: *“Juego bien conocido en España que consiste en poner sobre el suelo nueve bolos derechos, apartados entre sí como una cuarta, y a veces menos, y formando tres hileras igualmente distantes, y más adelante se pone otro que se llama diez de bolos: y, tirando con una bola desde una raya que se señala, gana lo que derriba como pase del diez, porque si se queda antes, es cinco y, aunque haya derribado bolos, no los cuenta; y desde el parage donde paran las bolas se birla después”*. La Real Academia Española lo define, más escuetamente, como: *“juego que consiste en poner sobre el suelo nueve bolos derechos, formando tres hileras equidistantes, y en derribar cada jugador los que pueda, tirando con una bola desde una raya señalada”*¹⁴³. *“Las Ordinaciones del Regimiento de la Villa de Alquezar”* de 1600 aluden al juego de pelota y bolos en estos términos: *“... y así mismo no se puede jugar en la dicha Villa, y Aldeas los días festivos y de precepto, en particular entre tanto se celebren los Divinos Oficios, a ningún género de juego, y acabados los Divinos Oficios se pueda jugar al juego de la Pelota y Bolos, so pena de que los que jugaren de la manera sobredicha puedan ser presos, detenidos en las cárceles, hasta en tanto no paguen la pena de parte de arriba impuesta, y demás de esto los Justicias, y Jurados de la dicha Villa, y Aldeas, puedan prohibir y vedar, que no se juegue, so las penas que les parecerá, y que para llevar las dichas penas, haya de ser a conocimiento, y arbitrio de los dichos Justicia y Jurados de la dicha Villa...”*¹⁴⁴.

Becerro de Bengoa, en el capítulo de su *“Libro de Alava”*, sobre las diversiones nos dice que: *“el corto vecindario de las villas y pueblos se divide en dos porciones: los vecinos casados juegan a los bolos en todos los pueblos del llano de Alava y valles circunvecinos y los jóvenes bailan al son de la pandera”*. El abate francés Leon Godard, en su obra *“L’Espagne: moeurs et paysages, histoire et monuments”*, nos dice: *“que los alaveses son muy activos y trabajadores. El juego de pelota, el de bolos, y el baile del zorziko, les mantienen sanos y ágiles haciendo realidad el refrán francés de, correr y saltar como un vasco”*(citas del siglo XIX, según Joaquín Jiménez).



219. Los primeros globos

Desde el siglo XVI se encuentran citas y documentos sobre el juego de bolos que demuestran su popularidad, en muchísimos pueblos. En Bernedo, el arrendatario *“tenía que dejar a los mozos que rigieran el juego de bolos en los días primeros de la fiesta de Nuestra Señora de Septiembre”*, o en Apellániz, donde en 1749, los 24 reales del remate del arriendo, *“serán destinados a la lámpara del Sacramento”*, o en la villa de Salinas de Añana en las que se establece año tras año, hasta nuestros días, que deberán respetarse las dos modalidades de juego existentes en ella. La ciudad de Victoria, en sus ordenanzas de 1747, establece que *“en los días de labor no se permita a artesano ni jornalero alguno jugar a bolos...”* o en Lagrán en 1768, la visita del Juez de

Residencia, quien después de manifestar en el acta de la misma que *“hay el mal estilo de jugar a los bolos, aunque no está prohibido, y se carga a los que pierden azumbradas de vino o medias cántaras, motivo por el que se causan disturbios y alborotos, mandaba, para evitar tales cosas, que no se consientan semejantes excesos, sino que se juegue moderadamente...”*¹⁴⁵.

Como se puede comprobar, con la burocracia borbónica empiezan a existir multitud de datos en los ayuntamientos y parroquias regulando todos los pormenores de cuándo y cómo se podía jugar a los bolos. Se observan abundantes prohibiciones de jugar los domingos durante la celebración de la misa y posiblemente de ahí venga la costumbre actual de los enfrentamientos locales, justo a la salida de la iglesia. Jovellanos, es un gran conocedor de las costumbres y usos populares, y en su Ordenanza para el Real Instituto Asturiano, cuando se refiere a los asuetos de los alumnos, señala que: *“podrán ocuparse también en el juego de bolos, destinándose a uno y otro, según las edades, fuerza e inclinación de cada uno”*. También Jovellanos, en su período asturiano, se hizo plantar delante de su casa un grupo de diez bolos, dispuestos de igual forma que los bolos para jugar a la cuatreada actual¹⁴⁶.

Durante la segunda mitad del siglo XVIII, las diversiones tradicionales conviven con nuevas formas de entretenimiento, que aunque no muy populares en su práctica, atraían a muchas personas por su espectacularidad. Goya, atento y observador, rápidamente los plasma en sus dibujos, no sin expresar un cierto asombro. Por ejemplo,



220. Ascensión de un globo

cuando tiene que definir uno de los cuadros se refiere con la expresión *“locos patines”*, queriendo indicar que aquellos que los usan no pueden estar muy cuerdos. Precedentes similares los tenemos en la obra de Antonio Carnicero, en la que recoge la elevación de un globo Montgolfier en los jardines de Aranjuez por el francés Bouche, en junio de 1784, o en la elevación de un globo en los jardines del Buen Retiro de Madrid a finales del siglo XVIII. A las experiencias de los hermanos Montgolfier sucedieron en Madrid las del capitán italiano Vicente Lunardi. Desde el sitio del Buen Retiro despegará el globo aerostático, que ya ha sido llevado a la plaza de Palacio la noche anterior. El capitán Lunardi se introdujo en la barquilla y cuando el rey dio la venia, soltó lastre y el globo se elevó por los aires, no sin antes dejar una pequeña bandera con el escudo real, en homenaje a los soberanos. Posteriormente se comunicó que *“Ya podemos anunciar al público el progreso de este célebre viaje aéreo, que a la dos de la tarde, poco más o menos, llegó a caer en Pozuelo de Monte de Tajo, siete leguas distantes de esta corte, donde dejó al cura, dos pesas de lastre que llevaba, con el encargo de que se las guardase hasta que se le pidiesen, y juntamente entregó una carta para S-E. Que se remitió con un propio”*¹⁴⁷.

6.3.4. LA CAZA. Todos los reyes borbónicos coinciden en su pasión por la caza, aunque de ellos el más fanático por este deporte fue sin duda Carlos III. Tanto es así, que la noticia de la aparición, cerca de palacio, de un jabalí, un lobo o cualquier otra bestia digna de ser apresada, causaba la suspensión de todo negocio de Estado y allá se iba el rey con su séquito a cobrar la pieza. Al menos una vez al año se organizaba una batida general con la asistencia de la Corte y dignatarios extranjeros. Unos días antes, más de doscientos campesinos iban acorralando a las reses, dirigiéndolas hacia la zona de la batida. De sus varios millares que pasaban, al menos un centenar caían abatidos y otros agonizaban entre los zarzales. Esta matanza en masa, incomprensible en un rey ilustrado que había prohibido los toros por ser un deporte cruel con los animales, se repetía luego al final de la jornada en el Escorial. Y cuando el rey no caza, se dedica a la pesca; lo hacía en el río Eresma preparado con escalones de piedra y césped¹⁴⁸.

Aún en el siglo XVIII, la caza seguía siendo un deporte prohibitivo para el pueblo, conservando este privilegio la nobleza española. Las Cortes Navarras de 1678, por poner un ejemplo, se hacían eco del clasismo nobiliario de este deporte: *“El ejercicio de la caza es propiamente dado a los Caballeros, e Hijodalgos, para poder tener en que passar el tiempo con decencia, y poderse exercitar en el manejo de las armas, y debiendo ver esto en los montes comunes de los lugares del Reino promiscuamente, en algunos Pueblos se ha querido impedir esta libertad con el pretexto de que arrendan los montes en beneficio de la República”*¹⁴⁹.

Nicolás Fernández de Moratín, escribió un poema titulado *“La diana o Arte de la Caza”*, dedicado al infante don Luis Jaime de Borbón, y publicado en Madrid en 1765. Se halla dividido el poema en seis cantos. El primero trata de la antigüedad, origen y excelencias de la caza. El segundo, de los peligros de la caza; pertrechos necesarios, como instrumentos, animales, etc., y su enseñanza. El tercero, de la cura de los caballos, pesquería y astrología, como necesaria a los cazadores. El cuarto, de la volatería o caza de las aves. El quinto, de la caza de las fieras, y su naturaleza. Y de la batida general, el sexto. El poema de Fernández de Moratín tiene un gran valor como pieza literaria, pero también como conjunto de noticias y datos referentes a la caza de su tiempo. Las diferentes necesidades de la caza, sus condiciones, variedades de los animales, sitio donde se encuentran, el tiempo y su conocimiento, y todo cuanto se refiere a la caza, se halla allí expuesto. A modo de ejemplo, citaré alguna de sus rimas¹⁵⁰:



221. Montería

*“Para los simples conejuelos, chillos,
y lazadas de alambre escurridizas,
perchas de blancas cerdas y capillos
frascos, y sacatrapos, y tomizas,
ganchos de muelle, cuerdas y podones,*

hachetas, pedernales y azadones”.
Ni ha de costarte el último cuidado
La cría de los perros; ante todos
Elige el blanco, el rojo, y el melado,
Y el negro, y porque eviten de mil modos
La rabia, harás que verlos nacer pueda
El signo Acuario y Géminis de Leda
ama, ruda, y el romero,
y el vinagre les cura enfermedades,
y el zumaque de alivio al pie ligero
del despeado en las fragosidades,
y el vitriolo, azufre y vedegambre
de la sarna molesta quitó el hambre”.

6.3.5. LA DANZA. Esta actividad, que durante la época de los Austria había estado muy mal vista, mantuvo su popularidad e incluso la acrecentó, aunque lógicamente se impusieron los bailes más acordes con los gustos e intereses del siglo. En los primeros tiempos borbónicos se distinguían las danzas de los bailes, siendo las primeras las típicas danzas de sociedad como por ejemplo los saraos, de quién nos cuenta Jovellanos en su Memoria sobre los Espectáculos Públicos que *“Aunque los saraos o bailes nobles y públicos no sean acomodables a pequeñas poblaciones, rara ciudad habrá en que no puedan celebrarse algunos con lucimiento y decoro. Dirigidos por personas distinguidas, costeados por concurrentes, arreglado el precio de los boletines de*



222. Bailes de Antaño y Ogaño

*entrada con respecto a su número y a la exigencia del objeto, y bien establecida su policía, ¡cuán fácil no fuera disponer de esta diversión, y repetirlas en las temporadas de Navidad y Carnaval, en que la costumbre pide algún regocijo extraordinario”*¹⁵¹. Estas danzas se caracterizaban por su mayor gravedad y sobre todo por la destreza de los pies, mientras que los bailes eran más propios de las clases populares y solían ser *“retozones, triscadores, y revoltosos; traqueteaban picarescamente el cuerpo todo”*. Fueron los bailes que poco a poco se pusieron de moda y llegaron a imponerse a los demás y marcar una forma o manifestación de sentir y divertirse

que Goya nos supo transmitir a través de sus tapices. Sobre todo, fueron muy populares los bailes de máscaras que en principio estaban prohibidos pero que por sugerencias de Aranda, Carlos III los permitió, prohibiendo curiosamente a su familia asistir a los mismos, con gran pena de su nuera María Luisa. Aranda aprovechaba estos bailes para recoger información llenando de policías camuflados y soplones los locales donde se bailaba. En un documento de 1773 constan pagos de 10.500 reales de vellón, a los empleados que concurren a teatros, paseos, trucos, juegos de pelota, cafés, tabernas y hosterías¹⁵².

Olavide fue otro impulsor ilustrado de los bailes, y por ejemplo, en el Evangelio en triunfo, se ocupa de la salud, la higiene y los juegos como el de pelota u otros de la misma especie para aumentar la agilidad y la fuerza. Además, estos juegos y otras diversiones, como los bailes o los paseos hacen agradables sus vidas y suponen un estímulo para el trabajo¹⁵³. También Jovellanos recomienda la incorporación de los bailes de máscaras, diciéndonos *“Tal vez de aquí se podría pasar sin inconveniente al restablecimiento de las máscaras, que así como fueron recibidas con gusto general, tampoco fueron abolidas sin general consentimiento. Aún parece que la opinión pública lucha por restaurarlas, pues que se repiten y toleran en algunas partes, y que fuera menos arriesgado arreglarlas, puesto que la autoridad puede hacer más cuando dispone que cuando disimula. Una docena de estos bailes, dados entre Navidad y Carnaval, rendirían un buen producto para sostener los espectáculos permanentes en la capitales, así como sucede en algunas de Italia, y señaladamente en Turín. No se diga que las máscaras están prohibidas por nuestras antiguas leyes. Las máscaras y disfraces de que habla una de la Recopilación son de otra especie, y por tales lo están y lo estarán en todos tiempos y países. Puede haber ciertamente en esta diversión, como en todas, algunos excesos y peligros, pero ninguno inaccesible al desvelo de una prudente policía. Si aún se temieren, permítanse los honestos disfraces, y prohíbase sólo cubrir el rostro. Cuando haya vigilancia y amor público en los que autorizan estas fiestas, todo irá bien. La licencia y el desorden sólo pueden ser alentados por el descuido”*¹⁵⁴. También Blanco White, al tratar la cultura, nos habla de las “jaranas” y nos da una interpretación muy distinta a la dada habitualmente por los viajeros y escritores costumbristas de la época, diciéndonos que estos típicos bailes son propios del carácter de los andaluces. En su viaje a Olvera, nos cuenta como todas las noches unos amigos organizan un baile en su honor. Unas cuantas parejas bailan seguidillas, baile regional parecido al fandango y que según hemos visto ya, al tratar al autor, es un baile parecido al fandango transformado al bolero por un maestro de baile murciano¹⁵⁵. El fandango se bailaba sólo entre dos personas, que nunca se tocaban, ni siquiera con las manos, aunque solía ser un baile provocativo y erótico. Otra danza típica eran las seguidillas; los bailarines eran ocho, había taconeos y castañuelas con un simbolismo muy semejante al que se lograba con el fandango. Un bando de 1789 prevenía sobre estos bailes, imponía normas de comportamiento y advertía severamente sobre las penas en que incurrirían los transgresores: *“...Y a los que vailaran, se procederá contra sus personas atendida la calidad, clase, y circunstancia de cada uno...”*. Lo que indica, que a dichos bailes acudían gentes de todo tipo, no sólo gente del pueblo¹⁵⁶.

Tradicionalmente los bailes se llevaban a cabo en los teatros de los Caños del Peral y del Príncipe, amenizados por orquestas que se turnaban; minuets y contradanzas, para los más tradicionales o elegantes, y fandango, seguidillas gitanas o manchegas, jota tirana, boleros, zorongo, guaracha, zarabanda o chacona, para los de sangre alegre¹⁵⁷. Durante todo el siglo XVIII, el baile elegante más practicado en toda Europa fue la contradanza y su hegemonía se mantuvo hasta el nacimiento del vals. Era un baile de mayor espontaneidad y más adecuado a la relación social de las parejas, fueran buenos o malos bailarines. Este baile de origen popular se introduce poco a poco en los salones de la época en compañía del minué, hasta que se extiende por todas las

cortes europeas¹⁵⁸. En general, la Corte era el lugar por excelencia de la danza, y así danzas tradicionales y populares se elaboraban y refinaban transformándose en nuevas danzas. Danzas que se inventaban y se variaban en todos sus contenidos para satisfacer las demandas y necesidades de la sociedad cortesana y que luego se difundían a otros grupos sociales. La Corte tenía en la danza una de sus formas más importantes de expresión, relación y diversión, y a través de sus salones nacieron algunas de las manifestaciones más importantes de la danza en la época moderna¹⁵⁹.

Dado el significado erótico de la danza, las prohibiciones, censuras y condenas por parte de la Iglesia fueron siempre frecuentes ya que la contemplaban como una vía de perdición; también las propias autoridades civiles limitaron y controlaron su práctica, pues muchas veces fue causa de desórdenes públicos. La función social de la danza, elemento fundamental de la fiesta, incluía un factor de desahogo, de válvula de escape, que servía para liberarse de la fuerte represión existente en las sociedades del Antiguo Régimen. Muy característicos fueron, en este sentido, los Carnavales y los bailes de máscaras¹⁶⁰.

6.4. CONCLUSIONES

Pablo de Olavide fue uno de los primeros ilustrados que intentaron, en el campo de la política social, poner en marcha algunas de las nuevas ideas encaminadas a modernizar nuestro país. Dentro del campo de nuestro estudio hay que destacar en su Plan de Reforma de la Educación, cuando nos habla que los estudiantes aprenderán a bailar y dibujar y si pagan una pensión extra, a solfear, tocar instrumentos, montar a caballo y otras habilidades propias de caballeros. Nos viene a indicar que aparte del claro interés por la educación, existe aún entre nuestros ilustrados una cierta atadura con el pasado, difícil de abandonar y que hace que esté siempre presente, por un lado la Iglesia y por otro, la idea de que básicamente la educación debe estar dirigida hacia la nobleza preferentemente, y eso a pesar de que en mayor o menor medida, sufrieron la represión tanto del Estado como de la Iglesia por sus ideas. En otra de sus obras, “*La Junta del Bien Público*”, señala que además de ocuparse de la educación física y moral, del trabajo, de erradicar los vicios, lo hará también de las diversiones honestas como el paseo por las alamedas o los juegos de pelota, bocha, tirar la barra u otros de la misma especie. Aquí, Olavide distingue claramente la Educación Física de las diversiones, indicando que son dos conceptos distintos, pero igualmente necesarios para conseguir una buena educación.

Sin embargo, el intento más importante de reforma de la educación en nuestro país y por ende, de la educación física y del juego deportivo, lo protagonizó Jovellanos. Fue la personalidad ilustrada que más incidió en el hecho deportivo tanto desde el punto de vista educativo, como en el campo de la recreación. Además fue el primero en sistematizar y estructurar la educación física dentro del sistema educativo, valorando esta actividad, tanto desde el punto de vista educativo como desde el punto de vista lúdico y de diversiones públicas. En su “*Tratado sobre la Instrucción Pública*”, defiende una educación física dentro del programa educativo y en su “*Memoria para el arreglo de los espectáculos y diversiones públicas*”, defiende la necesidad de que la

gente se divierta a través de actividades preferentemente deportivas, criticando la actitud del espectáculo puro, donde la participación de la gente se limitaba a ser simples espectadores. Nos dice, que el pueblo necesita diversiones pero no espectáculos, ya que lo que necesita es divertirse, no que lo diviertan. Apoya todo tipo de diversiones, excepto la de los toros, ya que estuvo en contra, al igual que la mayoría de los Ilustrados, abogando constantemente por su prohibición. Analiza en esta obra la mayoría de las diversiones más populares de su época, señalando su origen y características: la caza, con sus dos modalidades, montería y cetrería; las romerías, ya que según nos cuenta, la gente, una vez cumplidas sus obligaciones devotas con los santos, se dedicaban al placer y al esparcimiento, a través de juegos como el lanzamiento de barra, la lucha, la carrera o el salto, las danzas populares, paseos, jugar a la pelota, tejuelo, a los bolos, al juego de trucos, al billar, etc. En la “*Oración Inaugural del Instituto*”, aparece ya el resumen de su pensamiento ilustrado. Cuando nos habla de los asuetos o de la diversión, nos viene a describir lo que hoy día entendemos por el juego deportivo, es decir, el deporte como una manifestación lúdica y recreativa. Cuando se refiere a la Educación, defiende la educación física y la necesidad de integrarla dentro del sistema de Instrucción Pública.

Refiriéndose a los toros, nos cuenta que empezó siendo un entretenimiento de nobles, para convertirse en una práctica realizada por hombres arrojados y que motivados por el interés y la experiencia, hicieron de este ejercicio una profesión lucrativa. En este punto Jovellanos nos describe cómo en la evolución del toreo se había pasado del toreo caballeresco de los siglos pasados, al toreo a pie de la gente del pueblo, hecho que se consuma a principios del siglo XVIII. De acuerdo con su espíritu clasista, nos recuerda que para las clases pudientes, aparte de señalar la necesidad de que en su vida regalada y ociosa es necesario que cubran su tiempo con ciertas diversiones, recomienda las Maestranzas para cubrir el tiempo libre de la nobleza y la práctica además del juego de cañas, de sortija, de estafermo, de cabezas, de alcancías y semejantes (estos juegos, tan populares durante los dos siglos anteriores, prácticamente desaparecieron en el siglo XVIII y Jovellanos los cita un poco, con cierta nostalgia).

De los juegos de pelota, bolos, bochas, tejuelo etc., señala su utilidad porque hace ágiles y robustos a los que los practican, destacando en este sentido al País Vasco, donde según él, no hay ningún pueblo o aldea que no tenga su juego de pelota. Un aspecto singular en la obra de Jovellanos, es el tratamiento que da a las actividades de asueto y que guardan una relación estrecha con el concepto moderno de ocio. En principio establece la necesidad de un asueto semanal, marcando posteriormente las características del mismo. Así nos dice, que si se diera el caso de que todos los días de la semana fuesen lectivos, se reservaría la tarde del jueves para los asuetos. Aprovechar las cercanías del puerto de Gijón para utilizar un espacio abierto y acomodado, para que los alumnos puedan divertirse útil y agradablemente. Recomienda asimismo el juego de pelota, como una actividad principal, siempre que lo permita el tiempo. Después cita otros juegos, como los bolos, carreras, saltos, estableciendo premios, en caso necesario para incentivar. El baño y la natación en las tardes calurosas, aprovechando las limpias playas del puerto, recomendando en tiempo de lluvias el juego de las bochas, mesas de trucos o de billar. Todo ello, nos dice, siempre dirigido por el director del centro o un

profesor, señalando que este cuidado nunca debe convertirse en sujeción, ni menguar la libertad que requiere la diversión y el esparcimiento de los jóvenes, primer objeto de los asuetos. Termina con el consejo de extender estos asuetos a las tardes de los domingos y fiestas de precepto. En otras de sus obras, la del “*Plan para la Educación de la nobleza y clases pudientes españolas*”, destaca entre otros puntos, varios relacionados con la actividad deportiva: crianza física, juegos y recreaciones, la distribución de las horas, la educación literaria, el dibujo y las habilidades. En cuanto a la crianza física, aparte de recomendar la utilidad de que los padres se informen de algunos libros que tratan sobre el tema, señala que los directores de los centros deben tenerlos en cuenta, advirtiéndoles la necesidad de los ejercicios corporales, de la buena alimentación, las horas de sueño, la ventilación de las habitaciones y el aseo; y en relación al capítulo de los juegos, nos dice que serán los de pelota, bochas, trucos, y demás corporales de agilidad, además del baile, la esgrima, la natación y montar a caballo, paseos, carreras, subir a los árboles, etc. Al distribuir las horas, reserva dos horas y media diarias para habilidades y ejercicios corporales, y una hora y media más entre paseos y juegos. En el capítulo sobre la educación literaria, introduce curiosamente actividades obligatorias como el bailar, nadar, esgrima y equitación. En la obra “*Memoria sobre la Instrucción Pública*”, que se considera como su testamento pedagógico, nos señala la necesidad de educar tanto las facultades físicas como las intelectuales para que el hombre alcance su perfección y su felicidad. Cuando se refiere a la crianza física, vuelve a reiterar que debía ser confiada a la educación doméstica. A la práctica diaria del ejercicio, según Jovellanos, se debe el hábito de sostenernos de pie, de conservar el equilibrio andando, corriendo o saltando, trepar, nadar, etc. Sólo a través de la experiencia y de la observación el hombre alcanza la mejor forma de superar diversas operaciones naturales para el desenvolvimiento diario. La Educación Pública para él, tiene como objetivo la perfección física, intelectual y moral de los ciudadanos, diciéndonos a continuación que la primera se puede enseñar a través de ejercicios corporales y debe ser general para todos los ciudadanos, y la segunda, por medio de enseñanzas literarias y se debe enseñar a los que han de profesar las ciencias. La educación física debe mejorar la fuerza, la agilidad y la destreza de los ciudadanos y se puede reducir en sus contenidos a las acciones naturales y comunes del hombre: andar, correr, saltar, trepar, mover, levantar, arrojar cuerpos pesados, huir, perseguir, forcejear, luchar. También en su obra destaca la necesidad de ejercitar los sentidos y que los jóvenes sean capaces de discernir por la vista o el oído, los objetos y sonidos a grandes distancias, de cerca y de lejos o bien de cerca por el sabor, el olor y el tacto. Resalta de nuevo la necesidad de personas calificadas para dirigir la educación física y los juegos deportivos, señalando que esta educación debe ser general a todos los pueblos de España. Dado que la situación de nuestro país, en el momento que Jovellanos escribe esta obra para la Junta Central, es de guerra, se entiende que además de lo dicho, introdujera algunos puntos para la educación militar; movimientos dirigidos al ejercicio de las armas, manejo de fusil, o manejo de armas como la espada, sable, cuchillo, lanza, chuzo, onda, y otras que contribuyan a la defensa personal de los individuos, de los pueblos y aún de la nación. Para complementar esta enseñanza, termina recomendando a la Junta el establecimiento por todo el Reino de juegos y ejercicios públicos donde los muchachos se ejerciten en las carreras, luchas y ejercicios gimnásticos. Jovellanos, con esta iniciativa, nos está

transmitiendo la idea de unos juegos deportivos a nivel de todo el Estado al estilo de los que se celebran actualmente (Juegos Escolares, Juegos Universitarios).

Goya es otro autor que supo expresar a través de sus dibujos y pinturas el sentir de la época, en lo que se refiere al mundo del juego, en este caso, tanto infantil como de adultos. Lo que nos transmite a través de su obra son una gran cantidad de las manifestaciones lúdicas que fueron muy populares durante la época que le tocó vivir y que él refleja a su manera, pero siendo fiel a lo que estaba viendo, ya fuera con motivo de un encargo o bien por propia iniciativa. El populismo de su primera época le sirve para recoger el ambiente costumbrista de Madrid, con los niños jugando a todo tipo de juegos al igual que los adultos. En su segunda época, desaparece el sentido colorista de la vida y todo se convierte en hosco y oscuro. A pesar de todo, sigue pintando temas lúdicos aunque ahora todo su trabajo es mucho más realista y hasta a veces grotesco. Una excepción es la serie de grabados sobre la Tauromaquia, donde lleva a cabo un análisis profundo del mundo de los toros, lo que nos induce a pensar que fue un gran aficionado y que a lo largo de su vida asistió con frecuencia a las corridas, asistiendo a la radical evolución que sufrió esta manifestación lúdica, durante ese siglo. Por el análisis de la vida y obra de Goya, e independientemente de que su pintura recogiera temas inducidos por otros o elegidos por él mismo, lo cierto es que a través de su larga vida profesional tocó el mundo del juego con una gran amplitud y con una rica variedad de matices, dejando ver su asombro y su curiosidad, sobre todo lo nuevo que iba surgiendo, fruto de la Ilustración y de los nuevos descubrimientos: juegos infantiles, juegos de adultos, bailes, caza, equitación, diversiones, toros, patines, globos, velocípedos, etc. En cuanto a la legislación emanada en relación con el juego, hay que decir que siguió la misma trayectoria de los siglos pasados, sufriendo prohibiciones a veces, sobre todo cuando se relacionaba con los juegos de azar (las apuestas), o en caso de los toros, por ser contrarios la mayoría de los ilustrados, tanto los reyes como los pensadores de la época, al considerar salvaje e inmoral este tipo de juegos. También es verdad que a pesar de todo, nunca llegaron a desaparecer totalmente, y las prohibiciones nunca fueron efectivas por los motivos ya aludidos anteriormente.

Blanco White, considerado por uno de sus biógrafos como un intelectual puro, pasó parte de su vida exilado en Inglaterra, y desde allí escribió una de sus obras más conocidas: "*Cartas a España*", escritas para un periódico inglés, donde describe con calor y sentimiento, diversas costumbres de los españoles de aquella época. Sus cartas recogen con una gran riqueza de detalles muchos aspectos culturales como por ejemplo el mundo de los toros, las danzas típicas andaluzas o los torneos y juegos de cañas, de una forma algo nostálgica, a pesar de que ya en ese momento, estaban totalmente en declive. Cuando nos habla de los juegos, intenta demostrar las relaciones estrechas que existen entre los distintos países europeos con respecto a las manifestaciones lúdicas y a lo largo de los siglos, mostrando una especie de identidad lúdica europea, siendo muy pocas las diferencias entre las naciones. Blanco White es uno de los pocos ilustrados, que no sólo no está en contra de los toros, sino que su exilio, y a través de sus cartas ensalza y describe con todo lujo de detalles las fiestas de los toros en especial las que conoció en Sevilla, su ciudad natal, alrededor del Matadero o en las tientas de los ganaderos a principios del verano. Un pasaje emotivo y que nos recuerda la descripción

que hizo Strabón (descripción que recojo en el estudio del juego deportivo en la España Antigua) de la vida de los toros en la marisma, es cuando nos relata su viaje en barco desde Sanlúcar a Sevilla cuando vio pastar a los toros libremente alrededor del río y por su desembocadura.

Al valenciano Amorós hay que citarlo en este estudio por su participación en la creación del Real Instituto Pestalozziano de Madrid, del cual fue director durante los dos años que estuvo abierto. Lo cierto es que Amorós, aunque ilustrado, tuvo ante todo una formación militar y, debido a ello, transformó en poco tiempo el Centro Pestalozziano en un centro educativo de corte militar, olvidando la mayoría de las ideas pedagógicas de Pestalozzi. No tuvo influencia en nuestro país, pues con la derrota de José Bonaparte, tuvo que marcharse del país, residiendo a partir de entonces en Francia, donde divulgó su método gimnástico, que es la obra más conocida, pero que no llegó a España hasta mucho después, ya bien entrado el siglo XIX. En el método de clara influencia de la gimnasia alemana de la época, destaca por el uso de diversos aparatos gimnásticos para su utilización al aire libre y en salas cubiertas.

Si hubo alguna manifestación lúdico deportiva que destacar sobre todas las demás a lo largo del siglo XVIII, esa fue la de los toros. Se convirtió en la actividad



223. Aún aprendo

preferida de los españoles y tal como hemos visto, también durante ese siglo se consolidaron las nuevas formas del toreo y que son, con ciertas variantes, las que conocemos en la actualidad. La desaparición del toreo caballeresco y la implantación del toreo a pie con todo su técnica, su ritual de reglas y suertes, hizo que la tauromaquia se humanizara y desaparecieran las escenas más sangrientas y brutales de épocas anteriores. Otro hecho singular que aparece y se desarrolla a lo largo de los siglos XVIII y XIX, es el coso o plaza de toros estable. Hasta ese momento se habían utilizado las plazas de los pueblos, que conservan como podemos comprobar aún en su diseño, las características para poder llevar a cabo “el juego de cañas y el correr los toros”, tanto en su estructura como en sus balconadas. Empezaron siendo de madera, pero poco a poco fueron construyéndose de fábrica, es decir de piedra y ladrillo.

En cuanto a las controversias de la licitud o ilicitud de los toros, así como los que están a su favor o en contra, siguieron existiendo como en siglos anteriores, viviendo los toros épocas de gran esplendor o penuria, según fuesen los gobernantes aficionados o detractores. Lo cierto y seguro es que la fiesta de toros no sólo no desapareció, sino que alcanzó mayor popularidad que nunca, siendo sus protagonistas

los matadores, tan famosos como lo puedan ser ahora nuestros mejores deportistas. Tengo que decir por último que la Tauromaquia es una manifestación lúdica de excepcional importancia para nuestro país y para el resto del mundo. Su permanencia en el tiempo la hacen única, y que su valor cultural se acreciente. El juego del hombre con el toro bravo ha hecho, entre otras cosas, que este animal, descendiente del uro prehistórico, no sólo no desapareciera, como ocurrió en el resto de Europa y Asia, sino que se propagara por otras partes del mundo. Hay que señalar también como dato curioso que las corridas de toros comienzan a reglamentarse y a desarrollar una técnica muy precisa, incluso antes de que lo hiciera el movimiento deportivo moderno.

El segundo juego en importancia fue el juego de pelota, que en algunas regiones alcanzó un auge extraordinario, como es el caso ya citado del País Vasco, dando origen incluso a nuevas modalidades que hicieron, sobre todo, del juego de la pelota vasca, un caso singular y único, adelantando al igual que pasó con los toros al movimiento deportivo moderno procedente del mundo anglosajón. Se jugaba a la pelota prácticamente por toda España, según hemos podido comprobar por los testimonios aportados en el estudio, apareciendo campos de pelota o frontones en la mayoría de las regiones españolas, estando asociado el juego casi siempre al juego de azar que, con sus apuestas, hizo posible que parte de sus ingresos fueran a parar a centros de beneficencia y hospitales. La verdadera eclosión de los juegos de pelota no se produce durante el siglo XVIII, sino a partir del XIX, que es cuando realmente se comienza a utilizar el caucho, importado de América y Asia a partir del siglo anterior. Es entonces cuando aparecen las primeras pelotas de caucho, que con su elasticidad hacen que el bote de la pelota sea mucho mayor y más rápido y revolucionen las formas tradicionales del juego de pelota, al exigir mayor velocidad y mayores espacios para su práctica (es en ese momento, cuando realmente aparecen en España y sobre todo en el País Vasco, el juego contra un frontón o pared, típicos de los juegos de pelota en gran parte de nuestro país). En cuanto a su práctica, y tal como indica la definición que nos da el Diccionario de Autoridades, seguía siendo un juego de nobles, y de “*gente honrada*”, siendo su forma de jugar, aún entre dos equipos enfrentados, es decir, sin frontón o pared.

Otros juegos de los que tenemos información de su práctica a nivel popular y como lo atestiguan los diferentes autores tratados son los juegos de bolos, de billar, trucos, sortija, lanzamiento de barra y, en general, diversas modalidades relacionadas con el mundo rural o bien con los nuevos avances y descubrimientos científicos (patines, velocípedos, el antecesor de la bicicleta actual, globos aerostáticos, etc.). Entre todos ellos, el que alcanzó mayor grado de difusión en cuanto a su práctica y la variedad de sus modalidades fueron los juegos de bolos, que además podemos señalar que la mayoría han perdurado en nuestros pueblos, hasta nuestros días. A finales del siglo XVIII se puede constatar que los juegos aristocráticos habían desaparecido por completo, sobre todo, aquellos que fueron tan populares durante los siglos XVI y XVII, como el juego de cañas o el correr los toros, siendo sustituidos por los juegos de origen popular, de ámbito más local, aunque algunos juegos de la nobleza fueron adaptados y se han seguido practicando, incluso en las fiestas de muchos de nuestros pueblos actuales.

En el siglo XVIII, la caza sigue siendo aún un deporte de nobles, y su práctica prohibida para el resto de los ciudadanos. Uno de los documentos más interesantes sobre la caza en este siglo se lo debemos a Nicolás Fernández de Moratín. Escrito en un poema de seis cantos, trata de todos los pormenores de la caza según el conocimiento de la época. La danza, tanto popular como aristocrática, tuvo también un gran desarrollo durante este siglo. Vemos que aparecen formas de baile que son un precedente de los bailes tradicionales modernos, como el fandango, las seguidillas gitanas o manchegas, jotas gitanas, boleros, etc. Los bailes, al igual que las otras manifestaciones lúdicas ya tratadas, tuvieron también sus avatares navegando constantemente entre la licitud y las prohibiciones.

En cuanto a la gimnasia amorosiana, debemos decir que su influencia en nuestro país fue nula debido, por un lado, a que el centro tuvo una vida efímera, y por otro, el que Amorós tuviese que emigrar a Francia, lo que hizo que su obra no se conociese en España hasta muy entrado el siglo XIX. En este sentido podemos citar también a Jovellanos, cuando en su obra sobre *“La Memoria de Instrucción Pública”*, señala la necesidad de ejercicios gimnásticos para fortalecer la fuerza, la agilidad y la destreza de los ciudadanos.

6.4.1. SECULARIZACIÓN. A lo largo del siglo XVIII aumenta el grado de secularización del juego deportivo, sobre todo de aquellos que están más arraigados en la población (las corridas de toros, los juegos de pelota, bolos y trucos). Aunque en gran medida se utilizan aún las romerías y fiestas religiosas para la práctica del juego deportivo, lo cierto es que a lo largo del siglo XVIII van tomando una autonomía clara con respecto al mundo religioso. De hecho, muchas de las prohibiciones que se dan, son debidas al auge de estos juegos a nivel popular y que en muchos casos no respetaban los oficios religiosos.

6.4.2. BUROCRACIA. Existe por parte de los Borbones un interés claro de controlar los juegos deportivos y, por ello, ya desde los primeros momentos, promulgan disposiciones ordenando un registro general de todos ellos. Eso provocó que desde el principio hubiese una gran cantidad de datos en los ayuntamientos y parroquias, regulando todo el mundo del juego deportivo. Asimismo, también podemos ver un intento de los ministros ilustrados de utilizar el juego deportivo como instrumento educativo al servicio del Estado. Sin embargo, el grado de organización de los distintos juegos deportivos, si exceptuamos la caza que se mantuvo, como en épocas anteriores, como privilegio de la nobleza o los toros que ya en este siglo alcanzó un grado de organización similar al actual, podemos decir que el juego deportivo se mantuvo a un nivel bajo de burocratización, a pesar del interés de los reyes Borbónicos de controlarlo. De hecho, la mayoría de las restricciones y prohibiciones que se produjeron contra el juego deportivo fueron precisamente debidas a que éstas se mantuvieron en muchos casos fuera del control de la administración pública.

6.4.3. IDENTIDAD SOCIAL. La estructura social heredada de la época anterior está en crisis, y eso afecta al juego deportivo en general, especialmente a los juegos aristocráticos como el juego de cañas o el correr los toros. Exceptuando la caza y algún

tipo de baile, el juego practicado por la nobleza tiende a popularizarse y a su vez el pueblo comienza a practicar juegos que hasta entonces habían estado prohibidos, como los juegos de pelota o el correr los toros, adoptando nuevas formas y nuevas modalidades: el toreo a pie, la sortija, juegos de pelota o juegos de bolos. La nobleza se identifica con todo lo popular y el plebeyismo, es decir, el gusto por lo popular, se extiende en las capas más altas de la sociedad.

6.4.4. ALEJAMIENTO SOCIAL. Aunque siguen existiendo unas clases sociales diferenciadas, lo cierto es que hay un acercamiento entre ellas a la hora de celebrar sus diversiones y juegos. El gusto por todo lo popular propicia que durante los momentos de fiesta, las distintas capas sociales se mezclen y compartan los juegos y las diversiones, a excepción de la caza, que seguirá siendo durante todo el siglo XIX un deporte aristocrático. La nobleza intenta imitar las costumbres del pueblo llano en cuanto a sus formas de expresar sus diversiones, existiendo en este sentido un acercamiento entre las distintas clases sociales, que hace que el grado de identificación sea mayor e integrador.

6.4.5. ESPECIALIZACIÓN. Al popularizarse el juego comienza a surgir un incipiente profesionalismo, especialmente en el toreo a pie, que es el que sustituye al toreo a caballo y aristocrático. Eso exige una especialización en determinados juegos deportivos que afecta a sus reglas y, por tanto, también a la técnica. El caso más claro lo podemos observar en el toreo, donde aparecen las distintas suertes o tercios, que obliga a los toreros a crear nuevas formas para lidiar al toro según el momento de la corrida. En el caso de los juegos de pelota aparecen nuevas modalidades, siendo las más conocidas, la pelota vasca y la valenciana.

6.4.6. EQUIPO. Debido a la proliferación de nuevas modalidades de juego, surge la necesidad inmediata de utilizar nuevos materiales e instalaciones. El caso más claro lo encontramos en los juegos de pelota, con la utilización del caucho, que hizo que no sólo aparecieran nuevos elementos de golpeo, sino también que cambiaran los espacios para el juego. Asimismo, el mundo de los toros crea o adapta nuevos materiales y equipo para poder afrontar con éxito la nueva forma de torear: capa, estoque, banderillas, picas, etc.

6.4.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO. Durante el siglo XVIII aparecen en nuestro país diversas instalaciones convencionales para uso deportivo. El ejemplo más claro lo encontramos en las plazas de toros. Hasta entonces se habían utilizado las plazas de los pueblos y las correderas para llevar a cabo tanto el correr los toros como el juego de cañas. Las plazas circulares comienzan a construirse por casi toda la península Ibérica y su uso se generaliza, aunque se siguieron celebrando corridas y encierros de la manera tradicional en los pueblos que no disponían de plaza. En cuanto a la pelota, ya hemos visto que también se difunden los frontones por todo el País Vasco, Castilla y León y Región Valenciana. La costumbre de practicar fuera de las ciudades desaparece y los campos de juego quedan integrados en el interior de los pueblos o en los recintos feriales. La caza, como deporte aristocrático, se sigue practicando de la misma manera dentro de las grandes dehesas, patrimonio de la nobleza española, aunque más limitada en cuanto a la caza mayor, debido a la desaparición de determinadas especies.

6.4.8. CUANTIFICACIÓN. A lo largo del siglo XVIII aparecen datos concretos sobre las corridas de toros, donde se recoge con cierto detalle el número de corridas, el número de toros lidiados y aquellos otros acontecimientos de cierta relevancia. También aparece cuantificado, por el número de corridas y éxitos en las mismas, los distintos toreros de cada época, estableciéndose, tal como ocurre ahora, una especie de clasificación o ranking de popularidad. En los demás juegos es más difícil de encontrar datos cuantificables, aunque en el caso del juego de pelota tenemos algún precedente de jugadores que destacaron en diversas confrontaciones.

NOTAS: EL JUEGO DEPORTIVO EN EL SIGLO XVIII

¹ Martínez Shaw, C. (1996). Historia 16. Historia de España nº 19. El siglo de las luces. Edit. Información e Historia S.L. Madrid. De acuerdo con el autor, los ilustrados creyeron en la reforma como instrumento para conseguir un cambio en las estructuras de la sociedad. Sin embargo, y en el caso concreto de España nunca se llegó a conseguir debido a la fuerte resistencia de los sectores inmovilistas revoluciones que poco después se extendieron por toda Europa.

² Ibid. pp. 10-12. Al filósofo Kant se le preguntó sobre que era la Ilustración, respondiendo con una frase que se hizo célebre (1784): “*El fin de la minoría de edad del hombre. El fin de su incapacidad para utilizar su razón sin la dirección de otro*”. Sus proyectos tuvieron un éxito posterior, dado que sirvieron para socavar los cimientos del pasado y sus ideas se fueron imponiendo lentamente a partir del siglo XIX.

³ Ibid. pp. 8 y 9.

⁴ Guicciardi, J.P. (1980). La ENCICLOPEDIA. El libro que cambió al mundo. Historia 16 nº 53 Información y revistas, S.A. Barcelona, pp. 60-62.

⁵ Mousnier, R. Labrousse, E. (1981). El Siglo XVIII. Tom. I. Historia General de las Civilizaciones. Edit. Destino. El siglo XVIII, llamado el “*Siglo de las Luces*”, es el siglo que prepara y anuncia el mundo contemporáneo: las ciencias, nuevo concepto del mundo, revolución industrial y tecnológica. Todo ello conduce a finales de siglo a una revolución: la revolución francesa.

⁶ Ibid. p. 103. El espíritu de estos burgueses es racionalista, positivo y utilitario. Quieren en todo evidencia, claridad, conformidad con la razón, respeto a los principios de identidad, no contradicción, causalidad, legalidad. La mayoría son deístas, ya que la razón les indica que es necesaria una causa primera, pues es imposible remontarse indefinidamente de causa en causa. Existe por tanto un ser eterno del que depende todo, que es todo inteligencia ya que el universo es un mecanismo montado y ordenado maravillosamente bien. Este ser supremo es Dios, que no podemos conocerlo, pero si saber que existe: es el fondo común de todas las religiones, la religión universal.

⁷ Ibid. p. 118. La Summa Teológica del siglo XVIII, destinada a sustituir la Summa Teológica de santo Tomás de Aquino. Consta de 17 volúmenes de texto y 11 de láminas. Es una obra burguesa e iba dirigida a la burguesía ilustrada. Fue completada con un Breviario y El Diccionario filosófico de Voltaire (1764).

⁸ Ibid. p. 101.

⁹ Ibid. pp. 104-105. Condorcet, nos dice que los hombres instruidos por la historia, sabrán evitar los “prejuicios” de nuestros antepasados y asegurar el triunfo de la razón, de la verdad, y de la humanidad; el grito de guerra será: razón, tolerancia, humanidad. En el siglo XIX, Comte, utilizó de forma amplia para elaborar su sociología, las ideas de Condorcet.

¹⁰ Ibid. pp. 136-137. Rousseau nos dice que los hombres son malos a pesar de que el hombre es naturalmente bueno...; por lo tanto el hombre se convierte en un ser malo, debido a la influencia recibida en la sociedad, los conocimientos que ha adquirido.

¹¹ Ibid. p. 138. Al alumno no debe enseñársele nada, sino que debe ser sometido directamente a la lección de las cosas y aprenda por si mismo que debe buscar y qué debe evitar. Educado en un ambiente de sinceridad y de libertad, Emilio conservará las virtudes innatas del hombre.

¹² Ulmann, J. (1971). DE la Gymnastique aux sports modernes. Librairie Philosophique J. Vrin. París, pp. 214-215. La educación física de Basedow, no busca como en Rousseau una vuelta a la naturaleza, sino que busca que los niños consigan un modo de vida lo más natural posible. De ahí la idea de situar los centros escolares (su philanthropinum), lejos de las ciudades. De la importancia de la educación física en esos centros educativos. Guts Muths, alemán también como Basedow, en su obra “*Gymnastik für Jugend*”, hace una defensa de la gimnasia, incidiendo en que una educación intelectual es incompleta, si no está acompañada de una educación corporal y viceversa si el espíritu no funciona el cuerpo se debilita. En su método defiende la gimnasia sistemática sobre otras formas de educación corporal como los trabajos manuales, los ejercicios militares, las fiestas o los juegos, viniendo a decirnos que sus efectos son muy limitados o simplemente son meras distracciones o formas de pasar el tiempo.

¹³ Sluy, A. (1906). Historia de la Educación Física. Boletín de la ILE, nº 555

¹⁴ Ibid. pp. 226-232.

¹⁵ Mousnier R. Y Labrousse E. (1980). Op. Cit. 225-226

¹⁶ Martínez Shaw, C. (1996). Op. Cit. Pp. 30-32

¹⁷ Ibid. pp. 28 y 29. Fue bibliotecario real, cargo que dejó tempranamente, lo que le permitió desarrollar sus proyectos de reformas y elaborar su obra literaria. Auténtico vindicador del Siglo de Oro, cuyo

concepto llegó a intuir, su último proyecto está muy relacionado con su valoración del pensamiento hispano de la época, y en particular del humanismo cristiano, que se compaginaba perfectamente con sus opiniones en materia religiosa y con su racionalismo crítico y reformista.

¹⁸ Ibid. pp. 10-12

¹⁹ Perdices Blas, L. (1993). Pablo de Olavide (1723-1803), el Ilustrado. Edit. Complutense, Madrid, pp. 28-37. El libro es una versión corregida y aligerada de la tesis doctoral que el autor leyó en la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Complutense de Madrid en 1986.

²⁰ Ibid. p. 60

²¹ Ibid. pp. 294-295.

²² Ibid. p. 296

²³ Ibid. pp. 486-487.

²⁴ Martínez Shaw (1980). Op. Cit. 13-14.

²⁵ Ibid. pp. 14-17. Las carencias más llamativas de la universidad española eran: falta de recursos, falta de dotaciones para el profesorado, negativa influencia de los órdenes religiosos, excesiva dependencia de las instituciones eclesíásticas, desvirtuación de sus funciones por la presencia de la casta de los colegiales mayores, anarquía en la expedición de títulos, obsolescencia de los planes de estudio, geografía aberrante, diferencia abismal entre los grandes centros tradicionales (Salamanca, Valladolid, Alcalá, Valencia, Sevilla, Zaragoza), y las universidades silvestres (Osuna, Baeza, Oñate, Irache, Sigüenza).

²⁶ Ibid. pp. 18-19. Por el Real Instituto Militar Pestalozziano, pasaron en calidad de observadores ilustrados, hombres de la talla de Blanco White o Isidoro de Antillón.

²⁷ Ibid. pp. 20-22. Un estudio detallado de las sociedades pone de relieve que los Amigos del País, fueron un reflejo de la composición social en cada localidad de los grupos dirigentes, que incluían a nobles terratenientes, clérigos ilustrados, empresarios burgueses, miembros de profesiones liberales, intelectuales reformistas y en definitiva, gentes cultas y de espíritu abierto.

²⁸ Ibid. p. 22. Fueron una agrupación de ilustrados de buena voluntad y un instrumento de fomento al servicio del reformismo oficial. En definitiva, fueron uno de los productos más originales del dirigismo cultural de los equipos gobernantes borbónicos. Su historia nos permite conocer las relaciones entre el Despotismo Ilustrado y la propagación de las corrientes reformistas, entre los grupos sociales que tenían acceso a la cultura superior.

²⁹ Ibid. p. 51.

³⁰ Ibid. p. 62. Los ilustrados, critican el antiguo régimen que en el caso de España, estaba prácticamente intacto. Critican la forma de vida de los nobles, totalmente improductiva y la de los eclesiásticos por su excesivo número, su riqueza inmensa e inmovilizada, a la ignorancia y mundanidad de los pastores y a su condescendencia con las supersticiones populares.

³¹ Giménez López, E. (1996). El fin del Antiguo Régimen. El reinado de Carlos IV. Historia 16, Historia de España nº. 20

³² Cabarrús, F. (1792). Cartas. Sobre los obstáculos de opinión y el medio de removerles con la circulación de luces y un sistema general de educación. Sobre los ejercicios corporales. Estudio preliminar de José Antonio Maravall. Madrid, Castellet Editor, 1973.

³³ Fernández, R. (1996). La España de los Borbones. Las reformas del siglo XVIII. Historia 16. Historia de España nº 18. Edit. Información e Historia S.L. Madrid, pp. 94-95. La tipología nobiliaria se puede establecer desde diferentes planos: la primera era la existente entre nobles de sangre y nobles de privilegio. Los nobles de sangre era la nobleza notoria que no necesitaba demostrar sus orígenes. La segunda era aquella que había accedido a la condición nobiliaria como recompensa a los servicios o dineros prestados al rey. Una segunda distinción separaba a los titulados del resto del cuerpo nobiliario. En la cúspide se encontraban los grandes de España. Los Medinaceli, Osuna, Alba, Medina Sidonia, Arcos o Infantado y una docena de casas más, que representaban la verdadera aristocracia española y ocupaba los grandes palacios urbanos y los cargos de la corte. Por debajo estaban los caballeros, verdadera mesocracia nobiliaria de costumbres y hábitos similares a los grandes y muy vinculados a los órdenes militares y al ámbito urbano. En la base de la pirámide se situaban los simples hidalgos y los rangos para nobiliarios tales como los ciudadanos honrados de Cataluña.

³⁴ Lage, J. (1977). Gaspar Melchor de Jovellanos. Espectáculos y Diversiones Públicas. Informe sobre la Ley Agraria. Edit. Cátedra, S.L. Madrid. p. 14. La personalidad política y literaria de Jovellanos llena el período de la segunda mitad del siglo XVIII y principios del XIX. Hombre ilustrado por excelencia, en su

pensamiento se conjuga el patriotismo y la reforma de la sociedad estamental, el liberalismo económico y la fe ciega en la ciencia y en progreso cultural. Cultivó sobre todo el género didáctico cuyo exponente máximo son las dos obras editadas en este volumen, la segunda de las cuales es un compendio de su pensamiento político y económico.

³⁵ Elorza, A. (1978). La Ilustración. Claroscuro de un siglo maldito. Historia 16, extra VIII. Edit. Información y Publicaciones S.A. Madrid, pp. 80-82.

³⁶ Martínez Shaw (1980). Op. Cit p. 80

³⁶ Giménez López, E. (1996). Op. Cit. P. 25.

³⁷ Lage, J. (1977). Op. Cit. Pp. 11-27. Otras obras consultadas sobre Jovellanos son: Gonzalo Anes(1998). Jovellanos, filósofo ilustrado y ministro de la España de las Luces Historia 16, pp. 8-17. Edit. Información e Historia, Madrid. Juan Antonio Cabezas (1985). Jovellanos. El fracaso de la Ilustración.

³⁸ Ibid. p. 28

³⁹ Ibid. p. 31

⁴⁰ Ibid. pp. 14-15

⁴¹ Ibid. 17-18

⁴² Ibid. pp. 20-22.

⁴³ Ibid. p. 24

⁴⁴ Ibid. p. 25.

⁴⁵ Ibid. p. 36-39

⁴⁶ Ibid. p. 43.

⁴⁷ Ibid. p. 44.

⁴⁸ Ibid. pp. 117-119.

⁴⁹ Ibid. pp. 76-80.

⁵⁰ Ibid. pp 80-83.

⁵¹ Ibid. p 119.

⁵² Ibid. p. 129.

⁵³ Ibid. pp. 94-98.

⁵⁴ Ibid. pp. 117-122.

⁵⁵ Ibid. pp 124-125.

⁵⁶ Ibid. p. 129.

⁵⁷ Jovellanos, G.M. (1963). Obras de. B.A.E. Colección hecha e ilustrada por D. Cándido Nocedal. Edit. Atlas, Madrid, pp. 171-229. En el título I, capítulo IV que nos habla sobre la Comunidad en general, cuando se refiere a la distribución del tiempo en el punto 15 señala: *“Para que en él puedan hallar los colegiales una diversión honesta y agradable, se les permitirá ocupar estas horas en el juego de trucos, a cuyo fin se ha mandado construir y colocar una mesa por auto de la presente visita. En el punto 16, continúa con el tema indicando que: Para el arreglo de esta diversión se ha mandado por el auto que el rector, de acuerdo con los maestros y consiliarios, forme un reglamento, cuya aprobación nos reservamos, como parte de la presente visita. En el punto 21 incide de nuevo en el juego de trucos: “Los colegiales bachilleres tendrán libertad de pasar en la mesa de trucos el tiempo que restare desde la cena hasta las diez, con tal que a esta hora se retire cada uno a su cuarto.*

⁵⁸ Lage, J. (1977). Op. Cit. P. 20. La oración inaugural del Instituto, pronunciada por el propio Jovellanos, es una pieza que resume la doctrina y el programa de un verdadero ilustrado en materia de enseñanza. Podemos leer en B.A.E., tom. 46, pp. 318-324.

⁵⁹ Jovellanos, M.G. (1952). B.A.E. Colección hecha e ilustrada por D. Cándido Nocedal. Edic. Atlas, Madrid, tomo L, vol. II, pp- 408-409.

⁶⁰ Jovellanos, M.G. (1956). B.A.E. Edición y estudio preliminar de D. Miguel Artola. Edit. Atlas, Madrid, , tomo LXXXVII, vol. V, pp. 299.

⁶¹ Ibid. p. 304

⁶² Ibid. p. 305

⁶³ Ibid. 307-308.

⁶⁴ Ibid. p. 310

⁶⁵ Ibid. p. 311.

⁶⁶ Ibid. p. 327-328.

⁶⁷ Lage, J. (1977). Op. Cit. P. 24-25.

⁶⁸ Jovellanos, M.G. (1963). Op. Cit. Pp. 230-240.

⁶⁹ Ibid. p. 238. Jovellanos, insiste de nuevo señalando que con la palabra educación se entiende principalmente la educación literaria. Y no porque en ella se prescindiera de lo que corresponde a la educación física del hombre, sino porque esta, en cuanto simplemente supone el cuidado de su fuerza física, de su salud, de su robustez, de su agilidad pertenece y siempre pertenecerá a la crianza doméstica. Nuestro objeto abraza cuanto es relativo al esclarecimiento de la razón humana, ya en el uso de las fuerzas físicas, ya en el de las facultades intelectuales (pág. 233).

⁷⁰ Ibid. p. 238. Con todo, nos dice, si consideramos que el hábito mal dirigido apoca el objeto de la fuerza, en vez de aumentarla; que la destreza supone una dirección acertada; que entre los varios modos de ejecutar una acción cualquiera, hay uno sólo para ejecutarla bien; que este modo no se puede alcanzar sino por medio de la observación, y que esta pertenece a la razón humana, concluiremos que la perfección de la fuerza física consiste en la ilustración de esta razón directriz de sus operaciones; esto es, la instrucción.

⁷² Ibid. pp. 268-269. Se refiere a las bases para la formación de un Plan General de Instrucción Pública, señalando que el objeto de la Junta de Instrucción Pública será meditar y proponer todos los medios de mejorar, promover y extender la instrucción nacional.

⁷³ Ortega y Gasset, J. (1958). Goya. Colección el Arquero. Edit. Revista de Occidente S.A. pp. 20-21.

⁷⁴ Ibid. pp. 25-27. El populismo en Goya, según Ortega, viene dado, sobre todo en su primera época, por los encargos e indicaciones generales que le venían desde arriba. Cuando excepcionalmente no era así, Goya tenía buen cuidado de hacer constar en el documento de entrega: “*es de mi invención*”. Asimismo en aquella época y por toda Europa existía un movimiento por todo lo popular. En el caso de España se acrecienta, dado que a las clases superiores se aficionan por las formas de la vida cotidiana y popular. Es lo que Ortega denomina “plebeyismo”.

⁷⁵ Ibid. p. 31.

⁷⁶ Ibid. pp. 32-34. A finales del siglo XVII, según Ortega es cuando aparecen escritos y documentos con el vocablo “*toreros*”, aplicados a ciertos hombres plebeyos, que en bandas de un profesionalismo todavía tenue recorren villas y aldeas. Es a partir de la década de los cuarenta, cuando aparecen las primeras cuadrillas organizadas, que reciben el toro del toril y, cumpliendo ritos ordenados y cada día más precisos, lo devuelven a los corrales muerto “*en forma*”.

⁷⁷ Ibid. pp. 40-47

⁷⁸ Ibid. p. 49-50.

⁷⁹ Anes, G. (1996). Entre cinco Reyes. La Revista nº 22. Número especial: El año de Goya. Edit. El Mundo, p. 10.

⁸⁰ Ibid. pp. 30-33.

⁸¹ Ibid. (1996). Entre dos siglos. La revista nº 22. Pp. 30-32

⁸² González Aja, T. (1990). Actividades lúdicas en Goya. Revista de Investigación y Documentación sobre las Ciencias de la Educación Física y del Deporte, nº 15-16. INEF de Madrid, p. 93

⁸³ Anes, G. (1996). Entre cinco Reyes. La Revista nº 22. Número especial: El año de Goya. Edit. El Mundo, p. 32.

⁸⁴ Lafuente Ferrari, E. (1988). Goya, dibujos. Edit. Silex. Madrid, p. 10

⁸⁵ Ibid. p. 30

⁸⁶ Ibid. p. 30

⁸⁷ Ibid. pp. 31-32.

⁸⁸ Pérez Fernández, M. (1923). Op. Cit. Pp. 58-59.

⁸⁹ Moreno Alonso, M. (1998). Blanco White. La obsesión de España. Edic. Alfar, Sevilla, p. 9. El libro es un estudio pormenorizado y crítico de la vida y de la obra de José María Blanco White, uno de los personajes más atractivos de la historia contemporánea de España en sus comienzos. Es un exponente fundamental de la crisis de conciencia más importante que ha conocido España en toda su historia. La crisis del Antiguo Régimen, con la quiebra de la Ilustración y el surgimiento de la nueva época liberal en los años de la Guerra de la Independencia y la Revolución.

⁹⁰ Ibid. pp. 10-12. Escribir sobre España en los años de Blanco, no era tan fácil. Larra aconsejaba por aquel tiempo a los escritores españoles no hacerlo porque “*escribir en Madrid es llorar*”. El atraso de la cultura y de las ciencias era tal que, según Cadalso, “*los pocos que las cultivan son como los aventureros voluntarios de los ejércitos que no llevan paga y se exponen a más*” (Cartas Marruecas, IV)

⁹¹ Ibid. pp. 15-18.

⁹² Ibid. p. 21. Moreno Alonso, recoge esta información de V. Lloréns, Blanco White en el Instituto Pestalozziano. En homenaje a Rodríguez Moñino, 1966., T.I, pp. 349-365.

⁹³ Ibid. p. 137.

⁹⁴ Ibid. p. 371-374.

⁹⁵ Ibid. pp. 398-399. Blanco señala, recordando sus días de su juventud sevillana que “mucho me gustaría que los estudiosos de lo antiguo fueran más joviales e imaginativos que aquellos con los que me he tropezado y que alguno de ellos quisiera establecer el origen común de estos entretenimientos”. En cuanto a los juegos de acción, nos dice que es evidente, puesto que, “¿Quién dudará que retozar es un deseo innato en los hombres, que impele al animal humano a las mismas travesuras en todos los lugares del globo, desde su primero hasta su tercer climaterio”.

⁹⁶ Ibid. p. 403. Fiesta en toda la regla con acomodo para las señoras, vestimenta apropiada de los caballeros, sillas de montar para la ocasión, el uso de la típica montera, y por último los garrochistas.

⁹⁷ Ibid. pp. 404-405. Blanco White, describe apasionado y con todo tipo de detalles la tienta por un lado y el encierro y posterior toreo en la plaza por lo que tenemos que suponer que era un gran aficionado y que asistió con frecuencia a los toros durante su estancia en España. En cuanto a la Real Maestranza de Caballería de Sevilla, fue al principio la Hermandad de San Hermenegildo para los caballeros aficionados al manejo de los caballos, y como tal existió hasta 1704. Después de unos veinte años de suspensión se volvió a organizar de nuevo en 1725 con el nombre actual, recibiendo muchos honores y privilegios reales sobre todo de Felipe V, entre ellos el de celebrar corridas de toros.

⁹⁸ Blanco White, J. (1991). Cartas de España. Edit. Comunicación e Información S.A. Biblioteca El Sol. pp. 14-15

⁹⁹ Ibid. p. 392. Como hemos visto en el estudio de los siglos XVI y XVII, el diseño de la mayoría de las plazas de nuestros pueblos, se hizo pensando en su utilización como plaza de cañas y toros que fueron los juegos más populares en esa época. De ahí sus balconadas, que aunque privadas, cuando había toros y cañas, pasaban a depender en muchos casos al patrimonio real. La construcción de las plazas de toros, se inicia a partir del siglo XVIII, siendo la primera en construirse, primero de madera y después de piedra, la de Sevilla.

¹⁰⁰ Ibid. p. 394.

¹⁰¹ Blanco White, J. (1991). 3ª parte de las Cartas de España. Edit. Comunicación e Información S.A. Biblioteca El Sol, p. 74. Los caballeros de la primera nobleza, que son los que pertenecen a las asociaciones llamadas Maestranzas, participan en estos juegos con motivo del cumpleaños del rey y otras fiestas públicas. El montar a caballo, estuvo siempre muy arraigado y fue de gran estima entre la nobleza andaluza, por lo que participaba en una gran variedad de juegos relacionados con este arte, tal como las parejas de hachas, que se hacía por la noche en el que los jinetes llevaban antorchas encendidas. El viaje de Felipe IV a Sevilla, en 1624, cien caballeros, cada uno asistido por dos mozos, todos con antorchas en las manos, corrieron delante del rey.

¹⁰² AAVV. (1988). Seminario Francisco Amorós. Su obra entre dos culturas. Edit. INEF de Madrid, Artículo de Mariano García Carretero, pp. 67-68. El autor siguiendo el documentado trabajo de Miguel Piernavieja, nos da un sucinto estudio de la figura de Amorós, durante el tiempo que permaneció en España, desde su nacimiento en 1770 hasta su exilio a Francia en 1814.

¹⁰³ Ibid. p. 84.

¹⁰⁴ Ibid. p. 15-16

¹⁰⁵ Ibid. p. 112.

¹⁰⁶ Ibid. pp. 118-119. Nuevo Manual completo de Educación Física, Gimnasia y Moral, 1848, p. 1 (publicado por primera vez en 1820 y reeditado en 1838 y 1848). Este manual comienza con una legitimación y emplaza los ejercicios bajo la dependencia de un utilitarismo respetuoso del estado, es decir del Rey y de la Iglesia.

¹⁰⁷ Rueda, G. (1996). El reinado de Isabel II. La España liberal. Historia 16. Historia de España nº 22. Edit. Información e Historia, S.L. Según el anuario había 34 plazas construidas en capitales de provincia y 63 en pueblos., dándose en ese año un total de 34 corridas en las primeras y 63 en los pueblos.

¹⁰⁸ López Izquierdo, F. (1996). Cincuenta autores y sus escritos sobre toros. Op. Cit. P. 200.

¹⁰⁹ Rivas, N. (1987). Toreros del romanticismo. Anecdotario taurino, Madrid. Edit. Aguilar, pp. 13-14.

¹¹⁰ López Izquierdo, F. (1996). Op. Cit. P. 201.

¹¹¹ Carrera y Candi, F. (1943). Folklore y costumbres de España. Tomo I. Edit. Alberto Martín, Barcelona, pp. 424-425. La plaza más antigua que debió existir en Madrid, fue la inmediata a la casa del Duque de Lerma, perteneciente luego al de Medinaceli. Se levantó otra hacia la plazuela de Antón Martín, otra en el soto del Luzón y otra en unos terrenos próximos a los que hoy ocupa la estación de Mediaodía. Se sabe que la fecha de la construcción de la primera plaza en Madrid, fue en 1743, junto a la Puerta de Alcalá. Fernando VI, regala otra, de fábrica, a la Real Junta de Hospitales.

¹¹² López Izquierdo, F. (1996). Op. Cit. Pp.209-213. Reproduce una carta de Jovellanos, dirigida al teniente de navío Don José Vargas Ponce, en que le propone el plan que debía seguir en una disertación que iba a escribir contra las fiestas de toros. Gijón, 1792. Sin embargo las razones aludidas para prohibir las corridas de toros, según los documentos de la época, eran más sociales que morales.: la cesación de todo trabajo que suponían los días de toros, el dinero que incluso la gente más humilde se gastaba en esas ocasiones, etc. (entre otros motivos, encontramos este en el padre Martín Sarmiento, en su obra “toros en Galicia...”, compuesta en 1762, o en Jovellanos, en su Carta al teniente de navío D. José Vargas Ponce: “también pierde la industria: los pueblos que ven toros, no son ciertamente más laboriosos. Un día de toros en una capital desperdicia todos los jornales de su pueblo y el de su comarca... las visitas al campo, las veladas, los encierros apartan a los jóvenes del taller desde la víspera, y nos los vuelven a él tan prontamente; y si además se cuenta lo disipado en trajes, bebidas y francachelas, a que es más expuesta esta diversión que otra ninguna, *¿cuánto no subirá el cálculo?* Aplíquese usted a formarle, aunque sea sólo por aproximación y el resultado será escandaloso”. Op., Cit. Pp. 190 y 212.

¹¹³ Gúzman, F. (1981). La España de Goya. Historia informal. Edit. Altalena, Madrid, p. 91

¹¹⁴ González Alcantud, J.A. (1993). Op. Cit. P. 154. Cita que el autor recoge del AHN, festejos taurinos, leg. 11.414, nº 4.

¹¹⁵ Blanco White, J. (1991). Carta de España (selección). Biblioteca de El Sol. Edit. Compañía Europea de Comunicación e Información, S.A.

¹¹⁶ Laveró, J. (1996). Historia del toreo. Acento Editorial, Madrid, pp, 16.22.

¹¹⁷ López Izquierdo, F. (1996). Op. Cit. Pp. 196.

¹¹⁸ Ibid. (1996). P. 200. Según nos cuenta Flora Guzmán en su obra la “*España de Goya*”, p. 83. Que según José María de Cossío, en el languidecimiento de la fiesta influyó el cambio de la manera de montar, al pasar del ágil modo de la jineta a la lenta brida, que hacía difícil el quebrar rejones y exigía que, refrenados los caballos, se usase la vara de detener. Así los varilargueros o picadores reemplazan a los antiguos rejoneadores. En la página siguiente nos recuerda los precursores del toreo moderno, como a Godoy el Extremeño, Potra el de Talavera, Francisco Romero, de Ronda, y Juan Rodríguez de Sevilla.

¹¹⁹ Guzmán, F. (1981). Op. Cit. pp. 98-99.

¹²⁰ Herrero, F. Toreo: Tradición y modernidad. Revista de folclore nº 180, p. 194.

¹²¹ González Alcantud, J.A. (1993). Op. Cit. P. 172.

¹²² Rueda, G. (1996). Cultura, saber y diversiones. Historia de España, nº 22. Historia 16. Op, cit. P. 58

¹²³ Ibid. p. 60-61. De los frontones que recoge el Anuario Estadístico, se deduce la mayor afición en el Norte de España. Concretamente, Lérida, Logroño, Guipúzcoa y Zaragoza tenían más de veinte frontones. Seguían Valencia con once y Navarra con diez. El resto de las provincias tenía menos de diez.

¹²⁴ González Alcantud, J.A. (1993). Op. Cit. P 164.

¹²⁵ Ibid. p. 164

¹²⁶ Ibid. p. 165. Información recogida de Nombre Antiguos de las plazas y calles de Cádiz, sus orígenes, sus cambios, sucesos notables ocurridos en ellos, idea de las antiguas costumbres locales por un individuo de la Academia Española de Arqueología, Cádiz, 1857, p. 49.

¹²⁷ Ibid. p. 177. Información obtenida, según el autor, del AHN, Consejos, Aragón seg. 6.862, nº 31

¹²⁸ Ibid. p. 167

¹²⁹ Ibid. p. 128. AHN, Consejos, libro 1346, f. 20-27.

¹³⁰ Diccionario de Autoridades (1990). Edición facsímil. Real Academia Española. Edit. Gredos, Madrid, pp. 197-198. Además de la definición del juego de pelota, el diccionario define los distintos tipos de pelota. Así de la pelota nos dice que es “*una bola pequeña, que fe hace de cuero fuerte, y se fuele rellenar de borra: y firve para el juego, que de ella tomó el nombre. Viene del nombre pelo del que se forma. La pelota de viento que es la bola de cuero que fe dexa hueca, y con una vejiga, y fe carga de aire dentro, y firve gtambien para el juego. Pelotilla, es la pelota pequeña y pelotón la pelota grande. El pelotero es el que tiene por oficio hacer la pelotas, o minifrarlas en el juego*”.

- ¹³¹ Toulet, L. (1988). Curso completo de Pelota Vasca. Edit. De Vecchi, Barcelona, pp. 15-16
- ¹³² Ibid., pp. 16-17. Según este autor el origen del término blaid, se desconoce. Sin embargo Luis Gracia Vicien señala que desde el punto de vista semántico esta palabra, procede del aragonés y que en el Somontano oscense se utiliza como “*derecho al saque inicial*”.
- ¹³³ Ibid. p. 17.
- ¹³⁴ García, G, Llopis, F. (1991). Vocabulari del Joc de Pilota. Edit. Generalitat Valenciana, Valencia p. 24
- ¹³⁵ Ibid. p. 27.
- ¹³⁶ Ibid. p. 28. Sustraído de la obra de Francisco Almela Vives, El Juego de Pelota en Valencia, Revista Valencia Atracción, 1960,
- ¹³⁷ Ibid. pp. 28-29. Sustraído de la obra de F. Almela Vives, p. 12-13.
- ¹³⁹ Ibid., pp. 79-80.
- ¹⁴⁰ Ibid., pp. 81-84. En el “*Estudio fonético y lexical del dialecto de Ciudadela*” (1931), de Francesch de B. Moll, en homenaje a D. Antonio María Alcover, y con motivo de la publicación del Diccionario Catalán-Valenciano-Balear, se dice que plé, derivada de la voz inglesa play. Sin embargo según Gracia Vicien, ple es voz aragonesa por varias razones: la primera, es que la pelota vasca, no se practica en Inglaterra y por tanto, como Menorca, perteneció al Reino de Aragón desde el año 1298, mientras que los ingleses, estuvieron primero desde 1713 hasta 1756, que pasa a poder de los franceses, volviendo a los ingleses desde 1763 a 1782, fecha que pasa a España hasta 1798, fecha que por tercera vez pasa a los ingleses hasta el año 1802, donde definitivamente pasa al dominio español. El significado que más se asemeja a la voz aragonesa ple, es la voz alemana plegan “con el sentido de que algo se halla en juego”. Así la voz aragonesa, designa “el derecho de sacar antes que el otro, porque, el tanto, ese algo, que estaba en juego, ha sido ganado.
- ¹⁴¹ González Alcantud, J.A. (1993). Op. Cit., pp. 167-168.
- ¹⁴² Ibid. pp. 168-169. Sustraído por el autor del AHN. Consejos, libro 1355, f. 1099-1109.
- ¹⁴³ Gracia Vicien, L. (1978). Op. Cit. P. 94.
- ¹⁴⁴ Ibid. p. 94-95.
- ¹⁴⁵ Jimenez, J. (1970). El juego de bolos en Alava. Edit. Diputación Foral de Alava., pp. 11-13
- ¹⁴⁶ Fernández de Gamboa, A. (). Los Bolos en España, pp. 38.
- ¹⁴⁷ Gúzman, F. (1981). Op. Cit., pp. 25-26
- ¹⁴⁸ Tizón, H. (1978). La España Borbónica. La Historia Informal. Edit. Altalaya, Madrid, pp. 36-37
- ¹⁴⁹ González Alcantud, J.A. (1993). Op. Cit. , p. 153.
- ¹⁵⁰ Carrera y Candi, F. (1943). Folclore y costumbres de España. Tomo I. Edit.. Alberto Martín, Barcelona, 92-95. Edición facsimil de Ediciones Merino S.A. Madrid, 1988.
- ¹⁵¹ Jovellanos, G.M. (1963). Op. Cit. BAE, tomo XLVI, I, pág. 487.
- ¹⁵² Tizón, H (1978). La Historia Informal de España. La España Borbónica. Edit. Altalena, Madrid, pág. 86. El baile como casi todos los goces de la vida, habían sido mal vistos y aún condenados, como ya vimos en la época de los Austria. Se solía decir “*jóvenes que estáis bailando, al infierno vais saltando*”. Sin embargo por muchas prohibiciones y condenas , estas actividades lúdicas, se mantuvieron y así Cervantes dijo al respecto: “*No hay mujer española que no salga, del vientre de su madre bailadora*”.
- ¹⁵³ Perdices Blas, L. (1993). Pablo de Olavide. Op. Cit. Pág. 498
- ¹⁵⁴ Op. Cit. Pag. 494.
- ¹⁵⁵ Moreno Alonso, M. (1998). Blanco White, la obsesión de España. Op. Cit., pp. 394 y 400. Según Moreno Alonso, las vivencias de Olvera, tienen un valor antropológico excepcional, así cuando describe al caballero joven , que tomó a los forasteros bajo su protección, que según Blanco, bebía como un pez, y era tan pendenciero como un bulldog, pero por lo demás no cuenta, “*era un hombre de buen corazón y capaz de servir a un amigo con toda la longitud de su ancha espada, que llevaba siempre al costado izquierdo, oculta por su amplia capa, a la antigua usanza. Era en realidad como el maestro de ceremonias de todos los bailes*”.
- ¹⁵⁶ Tizón, H. (1978). Op. Cit., pp. 87-88. Según el autor, lo más divertido, eran los bailes espontáneos que con frecuencia tenían lugar en el Prado, en las Heras y en el campo. A raíz de ellos, y debido a los embrollos y escándalos que muchas veces se formaban en aquellos bailes, los guardas y alguaciles municipales mantenían una constante vigilancia, sobre todo en las Heras del Norte de la Villa, desde la Puerta de Alcalá hasta San Vicente, y en el Puente de Segovia, pradera de San Isidro y Puerta de Toledo.
- ¹⁵⁷ Ibid., p. 86.

¹⁵⁸ Bonilla, L. (1963). Op. Cit. 160-161. Según Bonilla, la jig o giga inglesa, fue un baile a base de giros de cada pareja, donde el hombre ayuda a la mujer, cogida de la mano, a realizar estas evoluciones como aspas de molino, tan a gusto de la época de la reina Isabel. Se incorporó al repertorio de los salones franceses cuando Luis XIV daba sus famosas reuniones palaciegas.

¹⁵⁹ Pérez Samper, M.A. (1989). De la Carola al minué. Historia y Vida, Extra 53, La Danza, Edit. La Vanguardia. Barcelona, pp.38-39.

¹⁶⁰ Ibid. p. 37.

7. CONCLUSIONES FINALES

7.1. EL JUEGO DEPORTIVO. Necesariamente a la hora de delimitar el estudio del juego deportivo había que definir su campo de acción, por lo que la introducción tuvo que extenderse algo más de lo previsto en un principio. El hecho de identificar al juego deportivo como una manifestación cultural que se ha dado a lo largo de la historia de la humanidad como algo imprescindible y necesario, nos ha obligado a señalar con claridad cuáles han sido sus características y sobre todo los objetivos que han prevalecido en las distintas épocas históricas analizadas.

Sobre la base de que la cultura identifica claramente a los miembros de una sociedad y, que por la misma razón los lleva a actuar de forma colectiva en todos sus planteamientos sociales y culturales de forma, que todo el complejo de conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y por supuesto el juego deportivo tiende a ser el mismo dentro de la cultura de cada pueblo. La cultura se refiere siempre al estilo de vida total, socialmente adquirido de un grupo de personas y que incluye los modos de pensar, sentir y actuar. Sencillamente la cultura es lo que nos distingue a los humanos del resto de los animales. En un mínimo de palabras, la cultura son comportamientos que se adquieren dentro del grupo social en que nos ha tocado vivir. El juego deportivo por tanto, es también una manifestación cultural que adquirimos a través de la relación que mantenemos con nuestra cultura de origen y que reúne por ello todas las características de la propia cultura, incidiendo en una más que en otras, dependiendo de los intereses y gustos de cada época histórica. Así podemos decir que el juego deportivo se aprende, es decir, que el hombre de acuerdo con su dotación genética es capaz de aprender y adquirir todo tipo de movimientos, desde los más sencillos como el andar, correr, saltar, trepar, lanzar, etc., hasta los más complejos, incluyendo incluso la creación de nuevas formas. El juego deportivo es simbólico, pues está lleno de convencionalismos, gestos y códigos que sólo entienden los que conocen el juego. El juego deportivo ha servido siempre al hombre como entrenamiento en su lucha por la supervivencia, mejorando constantemente las habilidades necesarias para afrontar con éxito los retos de la vida. El juego deportivo mantiene siempre unas normas o reglas de conducta que el grupo acepta y cumple normalmente. Desde las comunidades primitivas, ciertas actividades lúdicas o de educación física informal han cumplido funciones selectivas y evolutivas entre los animales, incluido el hombre. Los mejores corredores, nadadores, saltadores, luchadores o los más habilidosos, eran el producto normal de la necesidad de defenderse, atacar o luchar contra la penuria o afrontar los peligros con éxito. Ha ocurrido también en épocas históricas y se puede observar claramente en los juegos deportivos practicados por esas culturas (Egipto, Grecia, Roma o más tarde en la Edad Media con los torneos y justas).

Dependiendo del momento, ciertas actividades deportivas utilizadas con fines utilitarios, pueden convertirse en meras actividades lúdicas, eliminando el carácter

utilitario con el que se idearon, cuando dejan de ser necesarias (en España, podemos señalar como ejemplo los torneos medievales, que con el tiempo se convirtieron en el juego de cañas o de cintas, eliminando parte o toda su agresividad. Este efecto suele ser reversible y así en nuestros días un deportista que practica el deporte con una intención recreativa, puede convertirlo en utilitario en el momento que lo transforma en deporte profesional. El juego deportivo es dinámico pues, al igual que la cultura cambia constantemente a las nuevas situaciones, también el deporte se adapta a las nuevas formas culturales y a los gustos e intereses de las personas de cada época. Incluso en aspectos tan aparentemente alejados como pueden ser los sistemas de valores de una sociedad o sus creencias, el juego deportivo ha estado siempre presente. Desde las culturas más primitivas donde el juego deportivo forma parte del propio ritual sagrado y va unido a la fiesta religiosa, hasta en culturas más recientes donde, el juego deportivo se seculariza y es difícil observar alguna relación. Podemos afirmar que el juego deportivo tanto antiguo como moderno, se ha desarrollado a través de formas adaptadas a los gustos e intereses de cada época y sus características y objetivos se han mantenido a lo largo de la historia de la humanidad aunque con diferentes nombres y significados. En primer lugar hay que señalar que el deporte sobre todo es un juego que se desarrolla a través del movimiento y sujeto normalmente a unas reglas, aceptadas por todos.

Otra característica del juego deportivo es que siempre han existido, desde el punto de vista de su intencionalidad, varias formas de entenderlo. Por un lado nos encontramos con el deporte recreativo que es el deporte que se practica de una manera desinteresada y libre (concepto del deporte ocio). Por otro, el deporte educativo, que como tal, y de acuerdo con sus fines, lo podemos considerar como una forma utilitaria de hacer deporte y por último, el juego deportivo profesional que es cuando lo convertimos en un trabajo esté o no remunerado. El aspecto agonístico, es otra de las características del juego deportivo. El factor competición en el juego deportivo se da siempre y lo encontramos bien sea enfrentándonos a otras personas o compitiendo contra uno mismo por superar una dificultad (volar, escalar, navegar, etc.). La satisfacción que produce superar un reto impuesto libremente, constituye el carácter propio del juego deportivo y se puede dar, bien contra el tiempo, contra el espacio o contra un adversario. También hay que decir que el origen de la mayoría de los juegos modernos, procede de juegos deportivos anteriores y que con frecuencia formas parecidas las encontramos dentro de los ritos religiosos y guerreros primitivos (por ejemplo los juegos de pelota y las danzas). La emoción dentro del juego es otro de los aspectos que se han mantenido. Ya Ortega nos señala que existe un impulso primario no sujeto a lo biológico que nos inunda y nos arrolla y que ha ido siempre unido a la evolución de la especie humana. No solamente sienten emoción los participantes directos del juego, sino que también, dicha emoción se transmite a los espectadores y a todo el mundo que participa directa o indirectamente del acontecimiento, de forma que puede llegar un momento que se identifiquen totalmente con uno u otro bando y sientan el éxito o la derrota como algo propio. En este sentido, el juego cumple la función social dentro de una comunidad donde las personas necesitan sentir pertenecer a un grupo determinado. Defender los colores de un club, de una ciudad o de un país, representa la

exteriorización a través del deporte de la necesidad de formar parte de una cultura o grupo determinado. Cierta grado de incertidumbre es también una característica propia del juego deportivo de todas las épocas estudiadas. El resultado incierto hizo que el juego deportivo se utilizara y se utilice aún en nuestros días como juego de apuestas. Eso unido a que el juego es siempre irreplicable, hace posible que halla siempre un alto grado de interés y de incertidumbre, tanto entre los jugadores como entre los espectadores y que el juego tienda a perdurar en el tiempo a pesar de que sean los mismos contendientes o el mismo juego.

7.2. JUEGOS MÁS PRACTICADOS EN LA PENÍNSULA IBÉRICA

7.2.1. EL JUEGO DEPORTIVO ENTRE LOS PUEBLOS ANTERIORES A LA ROMANIZACIÓN. De acuerdo con los datos recogidos, los pueblos del Norte de la Península Ibérica, es decir los galaicos, astures y cántabros practicaron luchas, fueron expertos jinetes y se entrenaban en el pugilato y las carreras. La danza también estuvo presente entre estos pueblos, haciéndola junto a las mujeres unidos de las manos y con participación de todos los habitantes del pueblo. Famosas en la antigüedad fueron las bailarinas de Cádiz que ejecutaban una especie de danza del vientre de intención lasciva pero de ritual prehistórico (rito de la fecundidad), acompañándose de castañuelas y vestidos con faldas de volantes. Debido a su fama, conocemos varias descripciones de los honderos baleares, donde nos cuentan la destreza asombrosa con la que manejaban la honda. De los lusitanos se conoce que eran diestros guerreros y que celebraban combates funerarios en donde llegaban a luchar hasta doscientas parejas de guerreros. También se tienen noticias de la fama de sus caballos y en general que fueron buenos jinetes y que basaban toda su lucha sobre los caballos, lo que suponía un orgullo para ellos. La presencia del toro como objeto de juego se encuentra en la Península Ibérica, atestiguada a través de diversas fuentes arqueológicas como la piedra labrada de Clunia, las vasijas y vasos de Liria, las esculturas de toros de Osuna o la bicha de Balazote que reflejan el sentido ritual y lúdico que ha tenido el toro ibérico en la Península Ibérica.

7.2.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA HISPANIA ROMANA. Dado que la Península Ibérica alcanzó un alto grado de romanización, el juego deportivo se implantó de forma generalizada, imponiéndose con el mismo pragmatismo y con los mismos objetivos que en el resto del Imperio. De esta forma, se promovió también el deporte como espectáculo dirigido por las instituciones del Estado, donde lo que primaba era la competición y la especialización deportiva al servicio del poder. En este sentido los deportes más populares fueron las carreras de cuádrigas y los juegos gladiatorios como atestiguan los restos conocidos de circos y anfiteatros, así como algunos textos legales (especialmente las leyes gladiatorias de Osuna y de Itálica). Son muy interesantes también por la información que nos dan los epitafios encontrados en las lápidas funerarias de aurigas y de gladiadores. Uno de los más conocidos es el del auriga Diocles de origen hispano, concretamente de la Lusitania, considerado como uno de los agitadores más importantes de la historia de este deporte. Aunque no se tienen datos sobre escuelas de gladiadores en nuestro país, es de suponer que allí donde hubiese

anfiteatro es muy posible que también existiese algún centro para formar a los gladiadores (se conoce una inscripción de un entrenador de gladiadores llamado Expeditus). Otra costumbre romana que arraigó con fuerza entre las clases acomodadas de la Península, fueron los baños públicos que se extendieron rápidamente por todas las ciudades importantes. Se conoce también la actividad de los ganaderos españoles que exportaban a Roma, además de caballos y jacas famosos por su resistencia y velocidad y toros destinados a los combates con fieras. En cuanto a la caza, se tienen numerosos epitafios que nos dan testimonio de esta práctica deportiva entre los ricos hacendados, libertos y senadores (se cazaba preferentemente jabalís, ciervos, osos y liebres). Se tienen también datos sobre la práctica del pugilato y pancrancio, así como la existencia de los gimnasios como instalaciones complementarias, normalmente a las termas. No se conocen testimonio de los juegos de pelota, aunque es de suponer que se conocieron las modalidades más populares de la época (que posteriormente Isidoro de Sevilla cita en las Etimologías). Aunque tampoco se tiene información sobre las danzas, es previsible que al igual que en el resto del Imperio, tanto en el culto religioso como en las fiestas y en la pantomima se dieran con profusión.

7.2.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MEDIEVAL (ALTA EDAD MEDIA). Los juegos y los espectáculos públicos durante la Alta Edad Media como los juegos circenses, juegos gladiatorios, termas y representaciones teatrales, decaen rápidamente al tiempo que desaparece la vida urbana y la presión de la moral cristiana que siempre estuvo en contra de estas actividades. De cualquier forma, los juegos deportivos perduraron algo más que en el resto del Imperio debido a la alta romanización de la Península Ibérica, en donde los visigodos fueron asimismo, uno de los pueblos más romanizados y que los bizantinos se mantuvieron en gran parte de la Península un siglo más. Pasado el siglo VI, ya no se vuelven a organizar más juegos. Cuando Isidoro de Sevilla, nos dice que los juegos “*sirven al culto del demonio*”, y prohíbe a los cristianos la asistencia a los mismos, es señal de que en esa época aún se celebraban dichos juegos en la Península. En el libro XV nos habla del gimnasio y de las termas. En el libro XVIII se habla de los juegos gimnásticos, circenses, gladiatorios o escénicos.

Isidoro, también nos da una información muy valiosa sobre los juegos de pelota, diciéndonos que se le da el nombre de pila y también sphaera y describiendo algunos de los juegos como la trigonaria y la arenata. En cuanto a la danza hay que decir que además de las ya conocidas, heredadas de la romanización, se introducen otras nuevas traídas por los visigodos que hacen resurgir de nuevo los viejos mitos de la fecundidad, las danzas guerreras de espadas y las danzas de conjurar las lluvias o las del fuego. Sin embargo, el cristianismo las censuró poco después, unas veces por inmorales y otras por su significado pagano. Desde entonces la Iglesia toleró ciertas danzas de carácter popular, pero siempre desde el punto de vista religioso, unas veces cambiando el nombre o su significado. En cuanto a la lucha con fieras podemos recoger también a través de Isidoro el hecho de que los jóvenes hispano-romanos cuando aguardaban “*con pie firme*” a las bestias salvajes, exponiéndose voluntariamente a la muerte, no por

haber cometido crimen alguno, sino por valentía, asistimos a uno de los primeros testimonios del juego de toros medieval. El testimonio nos muestra la existencia de la tauromaquia y nos confirma una singularidad del juego de toros: la espera a pie firme y sobre todo la constatación de que se trata de toros, animal abundante en la Península sobre todo en el Bajo Guadalquivir. Podemos deducir que la lucha de fieras contada por Isidoro, viene a ser una descripción del juego de toros que a lo largo de la Edad Media alcanzó gran popularidad entre los caballeros tanto cristianos como árabes peninsulares.

7.2.4. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MEDIEVAL (MUSULMANA).

Con relación al juego deportivo de la España Musulmana, se puede decir que se tiene muy poca información que nos pueda servir para recuperar esa parte de nuestra historia aún perdida y que suponemos de acuerdo con el esplendor alcanzado por la cultura árabe y las influencias recibidas (cultura greco-romana y sasánida) haya sido rica en juegos y diversiones deportivas. La causa principal fue el exterminio cultural que sufrieron los moriscos por parte de los reinos cristianos conforme eran conquistados, debido a la relación que siempre ha existido entre las fiestas y el culto religioso, que hacía que la prohibición se extendiese no sólo a la religión y al habla morisca sino también al atuendo, a los baños, la música, sus cantares, fiestas, bodas y cualquier justa o pasatiempo.

Una de las peculiaridades de la cultura hispano-musulmana fueron los baños públicos, adaptación de las termas romanas, alcanzando una gran popularidad, extensiva al principio a los reinos cristianos. La cantidad de restos de baños árabes que aún se conservan es una muestra de su gran desarrollo. Asimismo hay testimonios de la práctica de carrera de caballos, de regatas y del juego del polo (sobre todo durante el califato de Córdoba, aunque se mantuvo parece ser en tiempo de los reinos de taifas). Entre los deportes favoritos de los nobles árabes se encontraba la caza, practicando tanto la montería como la cetrería (por los bosques de Sierra Morena, los Omeya practicaban la caza mayor con jabalís, ciervos, osos y corzos y por la campiña cordobesa y el valle del Guadalquivir, iban a cazar grullas y animales acuáticos). El juego de la tabla, donde los jinetes a galope lanzaban unos palos a manera de lanza, contra un blanco de madera, fue muy popular entre los caballeros árabes españoles así como los torneos y las justas que en caso de Granada se celebraban en las plazas públicas, siendo corriente los retos entre los caballeros cristianos y caballeros árabes. Es entre los caballeros de los reinos árabes donde surge con fuerza el juego de cañas que les servía de entrenamiento y que luego asumieron también los reinos cristianos, perdurando el juego hasta la Edad Moderna.

La danza se practicaba en todos los festejos y celebraciones, existiendo escuelas donde se formaban las bailarinas, siendo una de las más famosas la de Ubeda, donde además de la danza se enseñaba malabarismos con sables, lanzas y puñales, manejar dados y cubiletes, juegos de manos, malabarismos y acrobacias. En cuanto al juego de toros, los testimonios que se tienen señalan que fueron los árabes los que continuaron la tradición lúdica de jugar con estos animales. La costumbre que imperó a lo largo de

varios siglos es que, después de tornear los caballeros, se alanceaba un toro a caballo. Este hecho singular y único en la Europa medieval, tanto en los reinos cristianos como en los musulmanes se mantiene posteriormente hasta finales del siglo XVIII.

7.2.5. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA ESPAÑA MEDIEVAL (CRISTIANA).

En la Baja Edad Media y al igual que pasó en el resto de los países de nuestro entorno, las actividades deportivas más importantes son aquellas derivadas de la guerra y, por ese motivo es una actividad casi exclusiva de los caballeros y la nobleza los que participan en ellas, reservándose otras formas de juego al pueblo llano.

Las justas y los torneos son las manifestaciones deportivas medievales más importantes y en el caso de España llegan a reglamentarse y ritualizarse en formas menos cruentas y peligrosas que en el resto de Europa, por lo que se practicaron normalmente sin sufrir ningún tipo de restricción. La justa se distinguía del torneo, en que era un combate de hombre a hombre. Con el tiempo surgen nuevas modalidades como la sortija, la quintana o el juego de cañas. Se conocen las Ordenanzas de torneos y justas de Alfonso XI, cuando instituyó la Orden de Caballería, donde podemos comprobar como estas actividades estaban totalmente reglamentadas. Toda la poesía épica del medievo español, está llena de constantes referencias a las distintas modalidades de los torneos y justas, incluidas al igual que entre los musulmanes el juego de tablas. Los baños en la España cristiana, recibieron en los primeros siglos la influencia musulmana y de hecho estas instalaciones estaban generalmente en manos de judíos y moros. Testimonios del uso del baño en la España medieval se encuentran también en los poemas épicos y en multitud de restos arqueológicos.

Existen datos del juego de pelota, como cuando Hernando del Pulgar nos cuenta que a Fernando le gustan todos los juegos “*de pelota y ajedrez y tablas*”, señalando que el rey juega mucho a la pelota en el Madrigal. Sin embargo, uno de los testimonios más importantes del juego de pelota lo encontramos en el “*Libro de Apolonio*”, considerado como una de las obras más bellas de la literatura medieval (se fija su fecha de creación a mediados del siglo XIII). También Alfonso X el Sabio, nos da testimonio de la práctica del juego de pelota y otros juegos en el “*Libro del Ajedrez, dados y tablas*”, cuando nos dice “*E los otros, que se ffacen de pie, son así como esgrimir, luchar, correr, saltar, echar piedra o dardo, ferir la pelota...*”. También conocemos la práctica del juego de la chueca, de un juego parecido al billar. En Valencia, encontramos abundante información sobre el juego de pelota que se jugaba en las calles, plazas y en las afueras de las villas, siendo las modalidades más conocidas a lo largo, al rebote y al trinquete, conociéndose los nombres de algunos campos de juego como los del bordell del Negres, dels Caballers, Nou de pilota, de la Morera, de Na Segarra, del Centelles, etc.

Es a partir del 815, cuando encontramos la primera noticia conocida sobre los toros y desde entonces su presencia se hace cada vez más frecuente, convirtiéndose en un juego de caballeros unido casi siempre al juego de cañas y a las fiestas. Las calles principales de los pueblos tomaron el nombre de correderas, por ser por donde entraba

el ganado camino de las plazas mayores que también se adaptan a la moda de los nuevos juegos (plazas como las de Arévalo, Lerma, Osuna o la de Madrid son un ejemplo). El correr los toros es una actividad propia de los caballeros medievales y que servía para desarrollar ciertas habilidades necesarias para la guerra. En todas las fiestas y conmemoraciones medievales hay cañas y se alancean toros según podemos observar en la mayoría de los testimonios recogidos.

Las danzas medievales, muy controladas por los poderes religiosos, pudieron mantener ciertos elementos antiguos, gracias a que la Iglesia los adaptó, cambiando sus nombres y significados aunque, cada cierto tiempo, el pueblo lograba introducir algún elemento pagano por lo que se censuraban constantemente. Así ocurrió con las danzas dionisiacas que la Iglesia las transformó en el carrus novalis y al final se convirtieron en las danzas carnavalescas. También las danzas arias del fuego se incorporaron a las danzas del día de San Juan. Muchas de estas danzas han llegado hasta nuestros días como la danza vasca de espadas, la navarra, la sardana o los bailes andaluces que proceden de los ritos de fecundidad que hicieron famosas a las bailarinas tartessas o ibéricas. Es necesario también señalar la figura del juglar como unos personajes que utilizaron el juego, la danza y la música como un medio de animación a lo largo de toda la Edad Media, ganándose la vida actuando ante el público.

La caza fue otras de las modalidades deportivas más populares entre la nobleza medieval, conservando muchos testimonios y datos sobre su práctica. En cuanto a la montería ya en 1180, Sancho VI el Sabio de Navarra manda escribir el texto más antiguo de la montería medieval, conocido con el nombre de "*los Paramientos de la caza*", donde se señalan las reglas que deben seguir los monteros. También Alfonso X el Sabio trata extensamente el tema de la caza en las Partidas, cuando nos cuenta que el rey tiene que ser mañoso en cazar. El rey Pedro I el Cruel iba a cazar osos por Cazalla de la Sierra. La gran riqueza cinegética de la Península Ibérica, hace que la caza se convierta en uno de los deportes más populares aunque solamente sea entre la nobleza ya que para el pueblo llano estaba prohibido. La cetrería alcanzó también una gran popularidad y en nuestras canciones de gesta y autores medievales siempre está presente por lo que es fácil encontrar testimonios de esta modalidad de caza.

7.2.6. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (SIGLOS XVI Y XVII). El Siglo de Oro español, a caballo entre los siglos XVI y XVII, nos ofrece una gran riqueza de tratados escritos sobre el juego deportivo, hecho que ha facilitado su estudio y nos da a los investigadores unas posibilidades ilimitadas. Destacaron por un lado los libros sobre monografías deportivas como los de esgrima, tratados de la jineta, cañas y toros, montería, etc.), por otro nos encontramos con los autores barrocos, en general religiosos que trataban al juego deportivo desde un punto moralizante, pero que también nos dan informaciones muy valiosas para entender el deporte de aquella época y por último, nos encontramos con algunos tratadistas con formación humanística, filósofos o médicos que tratan al juego deportivo desde el punto de vista de su utilidad para la salud tanto física como mental.

El siglo XVII es por excelencia el siglo de la fiesta. Es un siglo donde la fiesta se institucionaliza de tal forma, que todo gira alrededor de la misma, de tal suerte que hubo un momento donde los días de fiesta superaron a los laborales. Este hecho, de cara al juego deportivo, tuvo una gran trascendencia ya que convirtieron a esta época en una de las más fructíferas en manifestaciones lúdico-deportivas. La fiesta se convierte en el eje central de la vida no sólo de los caballeros, sino también de las clases populares, aunque éstas, casi siempre participaban de forma pasiva o se tenían que adaptar al calendario religioso para desarrollar sus actividades. La fiesta es el vehículo que utiliza la gente como válvula de escape para huir de una sociedad con una estructura aún medieval y a través de ella, es el juego la herramienta más importante, alcanzando por ello un elevado nivel de desarrollo (cañas, toros, máscara, estafermo, encamisada, juegos de pelota a mano y a pala, cientos de bailes que fue la actividad más practicada a nivel popular).

Una de las actividades más populares de la época entre la nobleza española, aunque ya en franca decadencia fueron los torneos, escaramuzas y adargas,. En algunas partes de España se celebraban dichos torneos tal como se hicieron en la Edad Media. Pero el juego por excelencia de esa época fue el juego de cañas que casi siempre iba acompañado con el alancear unos toros. Las cañas, venían a ser una evolución de los torneos donde se enfrentaban dos cuadrillas de caballeros, que se asaeteaban unos contra otros. Fueron muy famosas las que se celebraron en la Plaza Mayor de Madrid, pues en muchas ocasiones participaba incluso el rey Felipe IV, y la ciudad para este acontecimiento, prácticamente se paralizaba durante el tiempo que duraba el espectáculo. Otros juegos muy populares entre la nobleza fueron la cabalgada, que era una carrera ecuestre urbana que tenía varias modalidades, aunque las más practicadas fueron la máscara, la encamisada y el estafermo.

A pesar de las fuertes críticas recibidas por parte de los moralistas de la época, el juego de toros alcanzó durante el siglo XVII tanta popularidad que llegó a tener carácter de fiesta real, considerándose a estos siglos como la época de consagración de la tauromaquia aristocrática. Había también corridas populares a pie con lidiadores y artesanos de oficio a los que se les llamaba toreadores de banda y a otros aventureros, que eran los que se presentaban en la corrida sin previo ajuste. La caza siguió siendo muy popular, pero como en siglos anteriores, estuvo limitada a los reyes, príncipes y a la nobleza en general. El Rey, en sus cazaderos reales y la nobleza en los suyos, organizaban grandes cacerías a lo largo del año, manteniendo un complejo servicio de funcionarios que atendían el buen desarrollo de la montería.

En cuanto al juego de pelota, fueron varios los autores los que la describieron. Debemos citar primero a Vives, que nos dejó unas reglas del juego de la pilota valenciana, después a Cristóbal Méndez que describe, en varios capítulos de su obra algunos juegos de pelota y a Rodrigo Caro que nos habla del juego de pelota de su época, comparándolos con los de la antigüedad. El diccionario de Covarrubias lo que hace es repetir, al referirse a la pelota, textos antiguos sobre este juego. Se conocen la

existencia de algunos campos de pelota como el que Felipe III tenía unido al Alcázar o el que existía en el Parque del Buen Retiro. Vives cita en su obra los trinquetes que había en Valencia en aquella época, como el trinquete del Milagro, de Carroces, de Barcia y de Mascones.

La danza alcanzó un auge extraordinario y con estilos y formas diferentes se bailaba por todas partes, en el palacio real, en los tablados de los corrales y hasta en los locutorios de los conventos. En el lenguaje popular había dos formas principales de baile: las danzas de cuenta, que eran las de ceremonia y buena sociedad y las danzas de cascabel, que eran las danzas descompuestas y populares. Fueron muy criticadas por los moralistas barrocos que arremetieron contra todas ellas, sobre todo contra las danzas populares por considerarlas lascivas e inmorales. Muy características fueron, en este sentido las fiestas de Carnaval y los bailes de máscaras (la zarabanda y la chacona especialmente).

7.2.7. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (SIGLO XVIII). Con la Ilustración se introducen en España, al igual que en el resto de Europa, las nuevas ideas que en un principio se vieron favorecidas por la llegada de la dinastía francesa de los Borbones. Con los ilustrados se introduce con fuerza en España la idea educativa del deporte. Pablo de Olavide fue uno de los primeros ilustrados que puso en marcha proyectos para modernizar el país. Desde el punto de vista de nuestro estudio destaca su “*Plan de Reforma de la Educación*”, donde nos habla de que los estudiantes aprenderán a bailar y dibujar, y si pagan una pensión extra, a solfear, tocar un instrumento, montar a caballo y otras habilidades propias de caballeros. Sin embargo fue Jovellanos el que protagonizó el intento más importante en el campo de la Educación Física y el Deporte, señalando en su obra distintas modalidades deportivas aconsejables para la juventud, como los juegos de pelota, bolos, tejuelo, bocha, tirar la barra, carreras, saltos, el baño y la natación, lucha, danzas populares, paseos, el juego de trucos, el billar u otros de la misma especie.

Refiriéndose a los toros, nos describe como en la evolución de este juego que comenzó siendo un entretenimiento de nobles, se había convertido en una práctica realizada por hombres arrojados y que motivados por el interés y la experiencia, hicieron de este ejercicio una profesión lucrativa. Jovellanos nos está describiendo con estas palabras el cambio fundamental que se produjo en el siglo XVIII, del toreo aristocrático a caballo, a toreo a pie profesional de la gente del pueblo. Surge en esta época el toreo moderno, tal como lo conocemos ahora, con su ritual y su reglamentación. Sin lugar a dudas y a pesar de las prohibiciones, esta vez por parte de la mayoría de los ilustrados, los toros fueron la actividad preferida de los españoles a lo largo de todo el siglo XVIII. Comienzan a construirse en este siglo las plazas de toros como instalaciones propias, para celebrar las corridas de toros y por supuesto surgen los toreros profesionales con figuras tan famosas y populares como las actuales (Pedro Romero, Costillares, Pepe Hillo, José Delgado, etc.).

Durante el siglo XVIII, los juegos de pelota adquieren otra vez relevancia en muchas regiones españolas, surgiendo nuevas modalidades, sobre todo por el Norte de España, Aragón y Valencia. Se construyen los frontones, como instalación típica española para la práctica del juego de pelota y se puede decir que, exceptuando a los toros, la pelota es el juego más extendido en nuestro país a lo largo del siglo.

Otros juegos que alcanzaron bastante popularidad, sobre todo en el ámbito rural, fueron los juegos de bolos. Cada pueblo tenía su propia modalidad y era tal la riqueza de variantes que existían, que aún hoy podemos comprobarlo por todas aquellas modalidades que aún se conocen en la actualidad y que se siguen practicando en nuestros pueblos y ciudades. Junto con los bolos también se popularizaron muchos otros juegos relacionados con la vida cotidiana del mundo rural, como la barra, el rejón, la soga-tira, el arrastre de animales, el levantamiento de piedras, el corte de troncos, etc.

Los reyes borbónicos eran tan aficionados a la caza, que la noticia de la aparición de alguna pieza digna de ser apresada era motivo para dejarlo todo e irse con todo su séquito a cobrar la pieza. La caza siguió manteniéndose a lo largo del siglo como un privilegio de la nobleza y se organizaban a lo largo del año varias cacerías reales, que en algunos casos se convertían en verdaderas matanzas sangrientas. Nicolás Fernández de Moratín escribió un poema muy conocido sobre la caza, con el nombre "*La diana o el arte de cazar*", donde a lo largo de seis cantos nos describe una gran cantidad de noticias y datos sobre este deporte.

La danza mantuvo la popularidad del siglo anterior e incluso la acrecentó, imponiéndose los bailes más acordes con los gustos de la época. En los primeros momentos se distinguían las danzas de los bailes, siendo las primeras las típicas danzas de sociedad como los saraos. Los bailes eran más propios de las clases populares y solían ser más retozones y picarescos. Fueron muy populares los bailes de máscaras. En Madrid, los bailes tradicionalmente se celebraban en los Caños del Peral y del Príncipe, amenizados por orquestas que se turnaban. Se bailaban minués y contradanzas para los más tradicionales o elegantes, y fandangos, seguidillas gitanas o manchegas, jota tirana, boleros, zorongo, guaracha, zarabanda o chacona para los de sangre más alegre.

7.3. ANÁLISIS DEL JUEGO DEPORTIVO

7.3.1. SECULARIZACIÓN. El juego deportivo estuvo muy ritualizado tanto en épocas prehistóricas como en las primeras culturas urbanas. Asimismo podemos decir que en Grecia siguió teniendo una relación muy estrecha con todo lo relacionado con el culto y lo sagrado (de hecho la mayoría de los juegos organizados en la Grecia clásica, están relacionados con el culto a los dioses o se celebran con motivo de algún acto fúnebre); sin embargo, el juego deportivo en Grecia, concebido bajo un prisma filosófico, es un elemento educativo básico para la formación del espíritu. En Roma el juego deportivo careció del sentido educativo y humanitario de los griegos y exceptuando los primeros momentos de su historia, donde el sentido religioso estaba aún acentuado, posteriormente el deporte se seculariza, transformándose el juego y los espectáculos públicos en una diversión al servicio del emperador. En la Edad Media se deja sentir ostensiblemente la influencia de la Iglesia Católica, de tal forma que la mayoría de las actividades deportivas guardan una estrecha relación con todo lo religioso, celebrándose casi siempre con motivo de fiestas o conmemoraciones organizadas por la propia Iglesia Católica. Durante los siglos XVI y XVII, el juego deportivo tiende a secularizarse, a pesar de los intentos de la Iglesia de controlarlo a través de normas restrictivas, como las bulas de los papas con respecto a las justas y torneos y especialmente los toros y la danza. Durante el siglo XVIII aumenta el grado de secularización del juego deportivo, sobre todo aquellos juegos más arraigados en la población (toros, danza, pelota y bolos). Aunque generalmente se utilizan aún las fiestas religiosas como las romerías, el juego deportivo comienza una autonomía clara con respecto al mundo religioso.

7.3.2. BUROCRACIA. Las sociedades primitivas se caracterizan por no tener ningún tipo de organización, apareciendo en algunos casos un mínimo de reglas, destacándose en este sentido el grado de burocratización alcanzado por el juego de la pelota maya. En las culturas urbanas primitivas el juego deportivo se manifiesta por las reglas emanadas en los manuales babilónicos e hititas sobre la equitación. En Grecia, la burocratización se hace palpable a través del papel de las asociaciones y clubes deportivos y de su propia organización interna, por la planificación deportiva gestionada por funcionarios, por la gestión de las instalaciones y la elaboración de los programas o por la organización de todas las actividades deportivas, responsabilidad que recaía en el Estado. En el caso de Roma, el juego deportivo llega a un alto grado de burocratización, estando ligado completamente al Estado su funcionamiento y al emperador y su política. Uno de los aspectos esenciales del deporte en la Roma antigua es el uso del deporte como arma política y manipuladora de las masas. Existen escuelas de atletas y gladiadores, organizados en corporaciones dirigidas por funcionarios, todo ello bajo el patronato del Emperador. En la Edad Media son los torneos y justas, sobre todo, las que mantienen unas reglas estrictas de funcionamiento. En cuanto a la caza se dispone también de las reglas de la montería, donde se describen de forma pormenorizada las reglas que tiene que seguir el montero. De todos los juegos estudiados en esta época, los menos burocratizados son los juegos de pelota, los toros y la danza. Durante la Edad

Moderna (siglos XVI y XVII), el juego más burocratizado fue el juego de cañas, que exigía un ritual muy estricto para su desarrollo. También los toros empiezan a organizarse y ya en esta época aparecen dos tipos de corridas: las ordinarias que organizaban los consejos municipales y las extraordinarias que organizaba la Casa Real. Además la corrida estaba sujeta a un ritual que incluía la traída de los toros de la dehesa y la lidia en sí. La caza siguió manteniendo sus reglas de los siglos pasados, sobre todo en las cacerías reales y en cuanto a la danza, surgen escuelas donde se enseñan una serie de pasos y evoluciones determinadas que se utilizaban posteriormente en las fiestas de salón y en las presentaciones y celebraciones de la corte. En cuanto a los bailes populares, en general fueron más espontáneos y con pasos y movimientos más libres. El juego de pelota siguió siendo un juego de nobles y excepto las reglas propias del juego, no tuvo ningún otro tipo de organización. En el siglo ilustrado, hubo un intento de los Borbones de controlar los juegos deportivos y de ahí que desde los primeros momentos promulgan disposiciones, ordenando un registro general de todos ellos. Debido a este hecho, se conservan gran cantidad de datos sobre el juego deportivo en los ayuntamientos y parroquias. También debemos destacar el intento de los ministros ilustrados de utilizar el juego deportivo como instrumento educativo al servicio del Estado. En general se puede decir que la mayoría de los juegos deportivos tuvieron durante este siglo un grado de burocratización muy bajo a excepción del juego de toros, que alcanza en este siglo un grado de organización similar al actual y los juegos de pelota que mantienen el auge del siglo anterior y en algunos casos lo acrecientan (casos del País Vasco y Valencia preferentemente).

7.3.3. IDENTIDAD SOCIAL. En las culturas primitivas el juego deportivo mantiene una relación a nivel familiar y de banda, sirviendo como elemento de cohesión de los distintos grupos culturales. En las culturas urbanas primitivas la identidad social de la etapa anterior se pierde, iniciándose unas relaciones más generalizadas entre los distintos grupos que conforman el Estado. Al ser ya las relaciones extrafamiliares, la cultura griega utiliza el asociacionismo deportivo para establecer las relaciones entre los distintos miembros que participan en las actividades: amigos, conocidos, interesados en unos fines concretos, manteniendo un punto de encuentro que será en este caso el gimnasio (lugar de entrenamiento y de relación social). También las ligas panhelénicas sirvieron para crear una conciencia de nacionalidad entre las diferentes ciudades que participaban. En Roma, los espectáculos públicos sirvieron no solamente como lugares de encuentro para la convivencia entre los ciudadanos, sino que también se utilizaron para hacer política entre los distintos bandos y sobre todo como un arma poderosa al servicio del Emperador. El deporte en la Edad Media identifica perfectamente al grupo social al que se pertenece. Sólo a la clase noble se le permite la práctica de actividades deportivas como la caza, la equitación, los torneos y justas, los juegos de pelota y los toros, teniendo sus propias asociaciones donde se entra a través de un ritual riguroso y selectivo. Sin embargo, en el caso la caza y la pelota hubo excepciones y así estos juegos fueron tan populares entre los clérigos que en determinados momentos las autoridades eclesiásticas tuvieron que prohibirlos. Los juegos que identifican al pueblo llano están en relación con las actividades diarias del mundo rural y sobre todo la danza,

que a pesar de todas las prohibiciones nunca llegaron a desaparecer. Los siglos XVI y XVII, mantienen la misma estructura social de la época medieval y por tanto los juegos siguen manteniendo a nivel de identidad las mismas divisiones. La nobleza española mantiene sus propios juegos, aunque más ritualizados y siempre mostrando al resto de la sociedad su poder y su riqueza. El pueblo afianza los juegos a nivel rural, como las modalidades de bolos, lanzamientos de barra o rejón, o juegos de lucha y al mismo tiempo se apropia de juegos que la nobleza deja de practicar como el de los toros y los juegos de pelota.

7.3.4. ALEJAMIENTO SOCIAL. En el caso de las sociedades primitivas, prácticamente no existe ningún tipo de alejamiento social ya que las relaciones son en general a nivel familiar o de banda, manteniendo por lo tanto el juego deportivo la misma relación. A nivel de Estado urbano primitivos, al aparecer ya varias esferas de relación entre los componentes de esas sociedades, el juego deportivo comienza a ser más selectivo, apareciendo distintos grupos a la hora de participar en las distintas competiciones que se organizan. En la cultura griega este hecho se acrecienta, dado que el número de esfera es mayor. La competición se hace más versátil y por tanto aumentan las posibilidades de participar en diversas manifestaciones deportivas, organizadas por cada una de las ciudades griegas. En el caso de Roma la competición se manifiesta de una forma exagerada, buscando el espectáculo por encima de cualquier otro objetivo. Esto trae consigo el profesionalismo tanto en el circo como las carreras de bigas y cuádrigas, como en el anfiteatro con las luchas gladiatorias. En la Edad Media, el alejamiento social que se observa en toda la estructura social también se traslada al mundo del juego y en el caso de la Península Ibérica fue más acentuado debido a la relación que durante siglos se mantuvo con la cultura árabe. Hemos visto como proliferaron actividades entre los caballeros de los reinos medievales, incluidos los de los reinos árabes. A partir del siglo XIII el alancear toros junto con los torneos y justas se convirtieron en las actividades más populares, de tal forma que no había una fiesta importante que no la organizara dentro de sus festejos. A partir del siglo XVI y XVII las manifestaciones lúdicas, sobre todo la de los nobles, evolucionan hacia formas menos violentas, sobre todo en el caso de las justas y torneos que en España se transforman en el juego de cañas. Los grupos sociales, aunque se relacionan, no llegan a mezclarse socialmente en ningún momento: El siglo XVII, siglo festivo por excelencia en España, los nobles juegan y el pueblo asiste como espectador al espectáculo, teniendo siempre estas fiestas un ámbito local. Es a partir del siglo XVIII cuando comienzan a romperse las fronteras a nivel social, y aunque las clases sociales siguen estando muy diferenciadas, existe un acercamiento entre ellas a la hora de compartir los juegos y las diversiones. El gusto por lo popular hace que durante los momentos de fiesta, las distintas capas sociales se mezclen a excepción de la caza que seguirá siendo un deporte aristocrático.

7.3.5. ESPECIALIZACIÓN. En las sociedades primitivas el juego deportivo está limitado por los factores ecológicos y demográficos. La uniformidad social se refleja en que cada uno puede participar en todos los juegos. Por lo tanto a estos niveles no se da

aún la especialización aunque aparecen algunos rasgos de esta característica en los juegos de preparación para la guerra y en el juego de pelota mesoamericano. En las culturas urbanas primitivas, al diversificarse las actividades, aparecen algunas actividades con un cierto grado de especialización (la gimnasia en Egipto, la carrera de carros de los hititas-babilónicos o la danza etrusca). En Grecia la especialización llega a un alto grado de perfeccionamiento, existiendo especialistas a todos los niveles: técnicos, especialistas en las distintas modalidades, monitores y médicos. También este hecho se refleja en los programas deportivos y en la diversificación de las instalaciones. Igualmente en Roma se acrecienta el grado de especialización, apareciendo el deportista profesional, con escuelas donde se forman y se especializan en alguna modalidad deportiva, preferentemente aurigas y gladiadores. En la Edad Media la especialización está claramente definida en dos actividades: los torneos y la caza. El caballero medieval recibía una formación muy estricta que abarcaba: cabalgar, nadar, tirar con arco, pelear, cazar, bofordar, esgrima. El desarrollo del torneo exigía también determinados especialistas como: jueces, fieles, faraute, tañedores y menestriles. En la caza nos encontramos desde los monteros al capitán del rey, acemileros, perreros, sirvientes e infanzones. También el arte de la cetrería exigía una especialización para amaestrar, enseñar y curar halcones y demás aves apropiadas para esta modalidad. También para alancear los toros se necesitaba un cierto aprendizaje, tanto por los caballeros como por los matadores. En cuanto a la danza se fue diversificando y recuperando ritmos de danzas ancestrales. Por último, del juego de pelota poco se sabe a excepción que se basaba en lanzamientos y recepciones con las manos o golpeando con un palo (juego de mallo o juego de la chueca). En la Edad Moderna, durante los siglos XVI y sobre todo el XVII, podemos observar un grado de especialización alto en el juego de cañas y el juego de toros. Para el juego de cañas se necesitaban unos jinetes que dominaran las habilidades propias de la equitación, al tiempo que había que atacar y defenderse según el momento de las cañas o bohordos. Lo mismo podemos decir de los toros, pues se necesitaban caballos muy bien amaestrados y jinetes con mucha experiencia. En la montería, igualmente se necesitaba personal especializado que incluía el montero mayor, el cazador mayor, el balletero, el chuchero, monteros a caballo y monteros a pie o mozos de lebreles, capellán, alguacil, etc. En esta época aparecen los primeros campos de pelota, atestigüando este hecho en varias ciudades españolas (Madrid, Valencia, Sevilla). A partir del siglo XVIII surge el toreo a pie, que sustituye el toreo a caballo aristocrático y el profesionalismo en este juego deportivo, así como las primeras plazas de toros construidas (hasta entonces el juego de toros y cañas se habían hecho en las plazas de los pueblos). En el caso de los juegos de pelota se acrecienta su popularidad, sobre todo en el País Vasco, donde surgen nuevas modalidades y en Valencia.

7.3.6. EQUIPO. En las sociedades primitivas, el equipo es simple y elaborado con materiales naturales. Conforme las sociedades avanzan, aparecen atuendos y materiales más especializados (como ejemplo la pelota maya). En las culturas urbanas primitivas, sí parecen equipos más sofisticados y diversos (pelotas egipcias, carros babilónicos o el atuendo de las gimnasta egipcias). En Grecia el atuendo de los deportistas solía ser muy

sencillo. Los hombres llevaban un chitón que les dejaba el pecho al descubierto y las mujeres una túnica corta cogida a la cintura. En cuanto al material, tuvo una gran diversificación, utilizándose para las competiciones el disco, las halteras, la jabalina, correas de cuero de protección para las manos, pies y cabeza para el boxeo, cascos para los boxeadores, carros de carrera, varios tipos de pelota, etc. Las instalaciones griegas también alcanzaron un fuerte impulso sobre todo el gimnasio y el estadio donde se celebraban los Juegos. En Roma, la costumbre de los griegos de jugar casi desnudos es mal vista y por tanto el atuendo utilizado por los deportistas romanos está compuesto por piezas cortas. Gorro para el auriga y en relación con los gladiadores y los pugilistas se desarrollaron varias protecciones o prendas específicas relacionadas con cada modalidad. En cuanto a las instalaciones los romanos desarrollaron para los juegos verdaderas obras arquitectónicas, especialmente el anfiteatro, el circo y las termas. La Edad Media mantuvo un equipo muy sofisticado para algunas de sus actividades. Especialmente singular fue el equipo utilizado por los participantes en los torneos. El equipo personal en la España musulmana se componía de vestidos protectores con tiras de cuero o fieltro, reforzados con placas metálicas, capuchón de hierro para la cabeza, brafoneras y espinilleras, rodela o adarga y lanza para los torneos. En los reinos cristianos el equipo usado por los caballeros se componía de yelmo, gambas, lóriga, grijotes, carrilleras, zapatos de hierro, espada y lanza. En cuanto a la caza, el equipo usado variaba según fuese una montería o la caza con halcón o cetrería. En la montería llevaban perros amaestrados, acemileros, palo de hierro, lanza, zayeta o ballesta, cuchillo de caza y clava. El caballo y la lanza forman el equipo básico para correr los toros. Para el juego de pelota no consta que tuviese un equipo especial para su práctica, exceptuando la pelota. Lo mismo se puede decir de la danza que no necesita un atuendo especial. Ya en el los siglos XVI y XVII el juego de cañas ya convertido en un juego ecuestre, donde primaba la maestría de los caballos en liza, sus adornos y su capacidad para ejecutar los movimientos más vistosos, un material complejo. La adarga era de ocho tercios de largo al menos, lisas y derechas. También se utilizaban unos pequeños escudos para defenderse. El alancear los toros también exigía como en la época anterior caballos muy bien entrenados. Las armas que se utilizaban eran el rejón, la varilla, la espada, picas y varas y a veces la lanza corta. Los peones utilizaban el garrochón y la media luna para desjarretar y los perros de presa. En la caza, el caballo sigue siendo una parte fundamental y en cuanto a las armas se utilizaban la ballesta, el arcabuz, la lanza, el venablo y como auxiliares el lebrél, sabueso, el hurón, el halcón, etc. En los juegos de pelota se juega en los trinquetes y con la mano. La pelota de viento se jugaba en espacios más grandes, en la calle o en corredores largos. Durante el siglo XVI se generaliza el uso de la pala de madera. En cuanto al equipo necesario para la danza, está más en relación con los instrumentos musicales que se usaban para llevar la melodía: guitarras, pandero, bandurria, sonajas, castañuelas, flauta, vihuela y añiles, etc. Ya en el siglo XVIII, debido a la proliferación de nuevas modalidades de juego, se plantea la necesidad inmediata de utilizar nuevos materiales e instalaciones. El caso más claro lo encontramos en los juegos de pelota y en los toros. En cuanto a la pelota, se difunden los frontones por todo el País Vasco, Castilla y León y Valencia. Comienzan a construirse las plazas circulares por casi toda la Península Ibérica aunque siguieron

celebrándose corridas y encierros de la manera tradicional. La caza, como deporte aristocrático, se sigue practicando dentro de las grandes dehesas, patrimonio de la nobleza española, aunque más limitada en cuanto a la caza mayor, debido a la desaparición de determinadas especies.

7.3.7. SIGNIFICADO ECOLÓGICO. El juego deportivo en las culturas primitivas está adaptado al medio y al entorno donde viven (como hemos visto entre los juegos de los indios norteamericanos, pp. 20-21). En las culturas urbanas primitivas aún se mantiene un alto grado de relación con el medio ambiente, elaborando muchos de los elementos de juego con materiales naturales del propio entorno natural (las pelotas egipcias están hechas con hojas de palmera, junco o arcilla) aunque ya, para la práctica de ciertas actividades, el medio comienza a alterarse (ejemplo de ello lo tenemos entre los etruscos para adaptarse a los deportes gimnásticos o hípicas y también para sus luchas gladiatorias). A la cultura griega se les puede señalar como buenos ecologistas, tal como lo entendemos actualmente. Todas sus actividades deportivas buscan constantemente su integración en la naturaleza y así vemos como los lugares elegidos para las competiciones siempre son espacios naturales de gran belleza en todo su entorno. Incluso las instalaciones se construían aprovechando las formas y relieves del terreno, para no alterarlo ni cambiarlo. Roma se sitúa en este sentido, al lado contrario de los griegos, de tal forma que todas sus instalaciones están integradas en el medio urbano, buscando siempre su sentido práctico y el utilitario en cuanto a su ubicación. También hay que destacar la incidencia que tuvieron las luchas gladiatorias con animales, que hizo desaparecer algunas especies en el área que rodea el Mediterráneo, norte de África y regiones del próximo Oriente (elefantes, tigres, rinocerontes, toros salvajes, osos, etc.). Durante toda la Edad Media, el juego deportivo se desarrolla fundamentalmente en espacios abiertos o fuera de las ciudades o utilizando las vías principales y plazas de los pueblos, no conociéndose en el caso de la Península Ibérica de instalaciones convencionales para la práctica deportiva. Tanto los torneos como los juegos de pelota se celebraban en las afueras de las ciudades. En cuanto a la caza, hay que decir que la sociedad medieval actuó como depredadora del medio natural, aunque en determinados momentos algunos monarcas, mantuvieron cierta prohibiciones o limitaciones al observar como algunas especies prácticamente habían desaparecido de la Península Ibérica (osos, venados y corzos principalmente). Durante los siglos XVI y XVII, el sentido ecológico sigue siendo muy parecido a la época medieval, aunque comienzan a surgir algunas diferencias, como es el caso del juego de pelota que ya no se juega en las afueras, sino que se dispusieron campos más o menos convencionales para su práctica dentro de las ciudades. La caza mantuvo su actividad descontrolada y depredadora y si hubo algún control fue debido a que estaba reservada exclusivamente a la nobleza. El juego de toros, muy popular en estos siglos, se seguía celebrando, junto al juego de cañas, en las plazas de los pueblos, por lo que no había un espacio convencional para su práctica, aunque no cabe duda que la mayoría de las plazas de esta época se construyeron con un diseño ya adaptado para poder celebrar de forma adecuada tanto el juego de cañas como el de toros. Durante el siglo XVIII, se

construyen en nuestro país diversas instalaciones deportivas convencionales, integradas en los cascos urbanos, como las plazas de toros y los campos de pelota.

7.3.8. CUANTIFICACIÓN. En las sociedades primitivas, no existe un control cuantificable de las actividades deportivas ni registros que nos permitan conocer algún resultado, si exceptuamos los encontrados en algunas estelas funerarias o a través de la cerámica hispánica de aquella época. Ya en las culturas urbanas primitivas, la aparición de la escritura les lleva a recoger ciertos registros y datos como es el caso de los manuales de equitación de los babilónicos e hititas. También encontramos alguna información a través de las pinturas y esculturas egipcias, cretenses o etruscas. De la época griega, existe abundante información tanto escrita como artística con registros de resultados de casi todas las competiciones celebradas. De los Juegos Olímpicos se conocen los datos y vencedores desde el siglo VII a.C., conservándose también registros técnicos sobre el funcionamiento y mantenimiento de las instalaciones. Aunque de Roma no se recoge la información tan detallada como en Grecia, sí existen datos a través de fuentes bibliográficas indirectas, como textos legales (por ejemplo las leyes gladiatorias de Osuna), escritos de filósofos, poetas, historiadores o geógrafos o bien fuentes arqueológicas y artísticas como son las edificaciones, esculturas, mosaicos, cerámica, lápidas funerarias, máscaras o pinturas (conocemos bastante bien a través de la lápida funeraria, el historial deportivo del auriga español Diocles). A partir de la Edad Media, comienzan a conocerse con cierta precisión las actividades relacionadas con los torneos y justas, gracias a las Crónicas de la época y por algunos textos de la época que recogieron las manifestaciones lúdicas que más les llamaban la atención, como los torneos y justas, el alancear los toros, las danzas y los juegos de pelota y la caza en sus modalidades de montería y cetrería, pero sin embargo, no se tienen muchos datos a nivel de registros cuantificables. Los siglos XVI y XVII mantienen registros al igual que la época anterior a nivel de textos legales y técnicos de muchos de los juegos más populares de la época: equitación, esgrima, tauromaquia, juegos de pelota, pero sin embargo no hay casi datos sobre registros cuantificables. Aparecen informaciones sobre las personas o animales muertos en una corrida de toros o en juego de cañas, se suele cuantificar el número de caballeros que participan en cada bando y las personas importantes que participan. En la caza igualmente se registran a todas las personas que participan en la misma y en los juegos de pelota no se conocen resultados si exceptuamos la cita de Cervantes en la “*Gitanilla*”, donde el gitano Andrés Caballero es un profesional del deporte que compite por los pueblos, saliendo siempre vencedor en diversas actividades como el correr, saltar, bolos, pelota y lanzamiento de barra. En cuanto a la danza, se conocen textos donde se describen las danzas más populares tanto de la nobleza como las del pueblo llano. Durante el siglo XVIII aparecen abundantes datos y registros sobre las corridas de toros y los toreros (número de corridas anuales y toros lidiados así como una clasificación por el número de corridas de cada torero y de sus éxitos). También aparecen algunas informaciones sobre jugadores que destacaron en el juego de pelota.

7.4. CUADROS HISTÓRICOS SOBRE EL JUEGO DEPORTIVO

7.4.1. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA PREHISTORIA Cuadro resumen del estudio antropológico (entre 2.500.000 y 4.000.000 a.C.)

NIVELES	DEPORTES	CARACTERÍSTICAS. FINES
<p>Bandas de nivel I</p> <p>Aborígenes australianos</p> <p>Esquimales</p> <p>Yahgan (tierra de fuego)</p>	<p>Lanzamientos de venablo</p> <p>Juegos de pelota (lanzar y atrapar, trompo, balonmano)</p> <p>Juegos de lucha</p> <p>Juego del pasador y el anillo</p> <p>Lanzamientos (arpones y dardos)</p> <p>Tiro con arco</p> <p>Carreras a pie</p> <p>Lucha (con cuerda)</p> <p>Juegos de pelota (un tipo de fútbol)</p> <p>Lanzamientos (jabalina, pelotas)</p> <p>Juegos de pelota, juegos de lucha</p>	<p>Características:</p> <p>Reflejan la simplicidad socio-política y tecnológica</p> <p>Equipamientos escasos</p> <p>Competición a pequeña escala y localizada</p> <p>concordancia del juego con las actividades económicas</p> <p>Carácter ritual y religioso</p> <p>Fines:</p> <p>Preparación bélica</p> <p>Recreación</p> <p>Perfeccionamiento de habilidades cinegéticas,</p> <p>Interacción en el seno del grupo</p> <p>Oportunidades matrimoniales.</p>
<p>Bandas de nivel II</p> <p>Chukchi (Siberia)</p> <p>Dani (Nueva Guinea)</p>	<p>Juego de pelota (sin reglas fijas)</p> <p>Juegos de lucha (con lanzas)</p> <p>Carreras (a pie, de renos)</p> <p>Levantamientos (rocas y troncos)</p> <p>Salto (longitud)</p> <p>Juego de argolla</p> <p>Juegos informales, sin organización</p> <p>Guerras sociales lúdicas</p>	<p>Características:</p> <p>Mayor complejidad deportiva</p> <p>Similitud estructural y funcional</p> <p>Mayor competitividad (de los propios juegos y en los juegos con otras tribus) connotaciones éticas y morales. Evitan la violencia competitiva</p> <p>Fines:</p> <p>Recreativos, adiestramiento para la lucha y la caza</p> <p>Mejorar la resistencia y la coordinación</p> <p>Manifiestan la fortaleza física</p>
<p>Nivel III: Jefatura</p> <p>Choctaw (suroeste americano)</p> <p>Maorí (Nueva Zelanda)</p> <p>Samoanos (archipiélago Polinesia)</p>	<p>Juegos de raqueta (lacrosse)</p> <p>Lanzamientos (jabalina, venablos)</p> <p>Luchas</p> <p>Carreras (fondo, zancos, natación)</p> <p>Juegos atléticos</p> <p>Juegos acuáticos (surfing, piragüa)</p> <p>Pesca de competición</p> <p>Captura de palomas</p>	<p>Características:</p> <p>Equipo más complejo, reglas más complicadas</p> <p>Unidades de competición más amplias</p> <p>Ideología y religión afecta a la práctica deportiva</p> <p>Importancia del papel de la mujer en el deporte</p> <p>Fines:</p> <p>Recreativos</p> <p>Relación social, prestigio y honores individuales y colectivos. Válvula de escape aceptada socialmente</p> <p>Adiestramiento en arte de guerra.</p>
<p>Nivel IV: el estado</p> <p>Zulús (Sudáfrica)</p> <p>Ashanti (Ghana)</p> <p>Civil. Maya prehistórica (mesoamérica)</p> <p>Iberos y Celtas</p>	<p>Caza (jabalina)</p> <p>Juegos de estrategia (juegos de tablero)</p> <p>Juegos guerreros, juegos de lucha</p> <p>Juego similar al bádminton</p> <p>Juegos de pelota (Olmeca, Maya prehistórico)</p> <p>Tiro con honda, jabalina, equitación, danzas, tauromaquia, caza a pie y a caballo</p>	<p>Características:</p> <p>Cierto carácter para-guerrero del deporte. Juegos de estrategia, Fanatismo deportivo</p> <p>Profesionalismo. Apuestas deportivas-negocio.</p> <p>Cacerías como manifestación deportiva.</p> <p>Fines:</p> <p>Destreza física, agente socializador y educativo, conservación de la salud, exaltación del patriotismo.</p> <p>Supresión de barreras tribales, étnicas y religiosas</p>

7.4.2. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PRIMITIVAS
Cuadro resumen del estudio antropológico (3.500-Siglo VII a.C.)

NIVEL V	JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERÍSTICAS Y FINES
Babilónicos	Equitación (carreras). Lucha Juegos y competiciones.	Estructuras Sociales más Complejas y jerarquizadas Poder económico.
Hititas	Equitación Carreras de carro Natación, remo, esgrima, caza Tiro, lucha Educación gimnástica Juegos, atletismo, carreras Lucha Pugilato, Esgrima con bastones	La aparición de la escritura nos lleva a cuantificar y registrar los datos deportivos. Reglas de juego más estructuradas Terrenos de juego para la práctica deportiva.
Egipcios	Deportes acuáticos(natación, remo) Danzas(en parejas, grupos, de guerra, dramáticas, líricas) Juegos de pelota (malabarismos) Lanzamientos, juegos con aros Juegos taurinos, tiro al blanco, Lanzamiento de boomerang. Juegos de fuerza, carga de troncos Levantamiento de peso	Equipos especializados Distinción de clases entre las instituciones deportivas. Menor grado de ritualización. Expansión deportiva por otras áreas.
Cretenses	Lucha libre, pugilato Tauromaquia Palestra Danzas por parejas y en grupo Atletismo (se presupone)	Mayor grado de competitividad sin llegar a ser el objetivo del juego. Profesionalismo deportivo Carácter espectacular del deporte
Etruscos	Pugilato Lucha a caballo Ejercicios gimnásticos Atletismo (pedestrismo, salto) Saltos hípicos Tauromaquia Danza	Un alto grado de especialización deportiva.

7.4.3. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PLENAS: GRECIA

Cuadro resumen del estudio antropológico (VII a.C.-II d.C.)

JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Luchas a empujones, luchas de pie sobre pellejos untados en aceite, lucha, pugilato, pancracio • Tiro al blanco con piedras, pesas, • Ejercicios de saltos con el caballo, guerra de caballos • Salto de comba, tirar de la Cuerda, trepa, gimnasia, carreras, juegos de pelota • Pedestrismo, saltos, jabalina, disco, ejercicios de fuerza, pentatlón, • Deportes acuáticos, deportes hípicos • Danzas individuales, en corro, acrobáticas, de imitación, rituales. • Deportes olímpicos: • La carrera del estadio, el diaulo o doble estadio, el dólíko (carrera de resistencia) la carrera hoplítica o con armas, el salto de longitud, el lanzamiento de disco, el lanzamiento de jabalina, el pentatlón. • La lucha, el boxeo, el pancracio • Carrera de cuádrigas, Carreras de vigas, monta de Caballos y carros tirados por Burros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dioses humanizados • El deporte organizado a través de ligas panhelénicas • El deporte como una actividad integradora. • La gimnasia y los juegos se consideran algo natural. • El sentido agonal como principio vital. • Cultura física desde la infancia hasta la ancianidad. • El juego y el ejercicio físico organizado. División del deporte por categoría de edades • Gran variedad de modalidades deportivas. • Funcionarios especialistas: gimnasiarcas, paidotribos, monitores, masajistas, etc. • El deporte organizado a través de clubes y asociaciones deportivas • Instalaciones deportivas diversificadas e integradas en las polis y en entornos naturales: estadios, gimnasios, hipódromos, palestra, pistas polideportivas, termas y baños en piscinas. • Una relación estrecha entre los festivales deportivos y el culto a los dioses. Todas las manifestaciones deportivas estaban consagradas a un dios y estaban ubicadas en el entorno de un santuario o templo en honor a un dios. • Se critican los excesos del deporte 	<ul style="list-style-type: none"> • Formar ciudadanos libres, exentas de trabas rutinarias y dispuestos a buscar las respuestas para entender todo aquello que les rodea: el universo, la naturaleza, el hombre. • En el caso de Esparta, el único objetivo era formar ciudadanos al servicio exclusivo del estado. Formar héroes-soldados dispuestos a consagrarse a la patria. • Para conseguir una educación completa, los griegos dieron una importancia fundamental al ejercicio físico. • Por ello la gimnasia y el deporte forma parte integrante de la educación estética y moral de los ciudadanos. • Desarrollar el espíritu creador a través de una educación donde el aspecto agonístico es fundamental. Este sentido agonístico está relacionado no sólo con el enfrentamiento contra otros sino más bien con el sentido de superación de uno mismo por superar los retos. • La competición es un principio vital, necesario para desarrollar la creatividad. Ese principio agonístico no sólo se da en el deporte sino que se refleja en todos los campos de la cultura griega.

7.4.4. EL JUEGO DEPORTIVO EN LAS CULTURAS URBANAS PLENAS: ROMA
Cuadro resumen del estudio antropológico (509 a. C.-476 de C.)

JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERISTICAS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Entrenamiento militar: Marchas Natación Manejo de armas Remo Esgrima Caballería Carreras Pedestrismo Saltos. • Juegos de pelota • Jabalina • Boxeo • Columpios y balanzas • Danzas y bailes • Caza y pesca • Carreras de carros: Bigas Cuádrigas • Combate de gladiadores Los munera Venationes • Espectáculos Ludes escénicos Juegos circenses Juegos gladiadores Juegos atléticos Los certamina Las naumaquias 	<ul style="list-style-type: none"> • El ciudadano como espectador • El deporte entendido como una diversión social. • El deporte llevado a sus últimas consecuencias • Deporte profesionalizado Mercenarios, esclavos, reos de prisioneros. • El deporte como espectáculo de masas • Es un reflejo de la cultura romana Utilitaria y pragmática • El deporte como desahogo social • El deporte organizado en corporaciones bajo el patrocinio del Emperador. • El elemento lúdico como componente esencial junto al religioso y político. • Fiestas, juegos y asambleas constituyeron elementos inseparables que caracterizan la vida colectiva de los ciudadanos. • El centro de la actividad política se ha desplazado del foro al circo, al teatro o al anfiteatro, no institucionalizado pero si real y significativo. • Aumento progresivo de los días de fiesta y el dinero invertido. • Instalaciones: constituyen una de las manifestaciones más logradas de la ingeniería y la arquitectura romana. Integradas en la ciudad, forman parte esencial de su urbanismo. Gran capacidad para espectadores. Acceso gratuito, ocupando la localidad que le corresponde por su condición social. Las termas, el circo, el anfiteatro, el gimnasio y campos deportivos particulares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrenamiento militar • Conmemorar victorias • El fin primario fue conmemorar las festividades de los dioses, aunque ya en la República se había convertido en un medio de propaganda y manipulación política, perdiendo su sentido religioso. • A través del juego y los espectáculos los emperadores controlan al pueblo: se convierten en instrumentos de comunicación con la máxima autoridad política, existiendo un diálogo permanente entre el pueblo y el emperador. • Los emperadores, sobre todo después de Augusto, se marcan como objetivo el ofrecer espectáculos, siendo una obligación su participación. • Los espectáculos se utilizaron como beneficencia pública por parte del estado y de los particulares ricos. • El deporte como medio de pacificación y romanización. • A través de la organización de los juegos se consigue prestigio social

7.4.5. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EUROPA MEDIEVAL

Cuadro resumen del estudio antropológico (476-1492)

JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Carreras de cuádrigas (sólo en Bizancio) • Torneos y justas Torneos, justas, Cañas, tablas estafermos, sortijas • Caza Montería y cetrería • Juegos de pelota La Paume, le soule, el calcio • Deportes de lucha • Lanzamientos De piedras, jabalina, honda, troncos. • Carreras y saltos • Esríma (Escuelas, hermandades) • Equitación Carreras ecuestres (al-Andalus) Polo (en Bizancio y en la España musulmana) • Juglarismo Acróbatas, danzarines, Malabarismos • Tiro con arco Arco tradicional, ballesta • Natación de fondo, con armadura, de salvamento, lucha en el agua, buceo (particularmente en Alemania) • Zancos, soga-tira, juego de la barra • Gimnasia de manos libres • bolos, trepa, diábol, el marro, la toña. • Regatas a remo (en Italia) • Alpinismo • Patínaje sobre hielo • Pesca con lanza y arpón • Excursionismo <p>Danzas Danzas populares como la sardana, la danza de espadas, danzas juglarescas, la tarantela, danzas palaciegas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tauromaquia (en España) 	<ul style="list-style-type: none"> • La educación se encierra en los monasterios y la enseñanza escolástica se consagra a la lógica, la gramática y teología • Las actividades deportivas utilitarias exigen una gran especialización y reglas muy estrictas. • La gimnasia desaparece como tal del sistema educativo. • El espíritu religioso limita las posibilidades lúdicas. El clero es hostil por principio (está en contra de cualquier actividad pagana, procedente de las costumbres decadentes romanas) • El Imperio bizantino es una excepción, pues mantiene la escuela laica y las costumbres romanas. (en el deporte alcanza una gran popularidad las carreras de cuádrigas). • Adaptación de formas lúdicas a las necesidades de la guerra. Aparición del caballero, profesional de la guerra y salvaguarda de la sociedad. • El feudalismo como marco de referencia; las danzas palaciegas la caza, los torneos y las justas sólo para la nobleza feudal. • El pueblo se divierte con los juegos de pelota, ejercicios Gimnásticos y danzas campesinas Tienen prohibidos los juegos de la nobleza. • La fiesta como aglutinante de toda la energía reprimida por la falta de permisividad de la Iglesia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos de la nobleza tienen un claro objetivo: la preparación para la guerra. • Por ello el deporte medieval practicado exclusivamente por los caballeros, se convierte en una actividad utilitaria, que en sus formas más lúdicas, mantienen unas reglas muy estrictas y un ritual complejo. • Utilización de las fiestas y los festivales como afirmación del poder de la nobleza o de una ciudad. • Asimismo, el pueblo llano, aprovechaba las fiestas religiosas con el objetivo de poder practicar ciertas actividades que como norma estaban prohibidas(las danzas, los juegos etc.) • Instalaciones: • En las ciudades, está atestiguado la existencia de espacios e instalaciones específicas para la práctica deportiva, como salas de esgrima, campos de polo, baños y termas. • Prados o campos de arena en las afueras de las ciudades para los juegos de pelota o para el montaje de tablados, para las justas y torneos. • Utilización, en el caso de España, de las plazas de las ciudades para la práctica del juegos de cañas y alancear toros.

7.4.6. EL JUEGO DEPORTIVO EN ESPAÑA. EDAD MODERNA (siglos XVI y XVII)

Cuadro resumen del estudio antropológico

JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS
<p>Juegos caballerescos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Torneos y justas - El juego de cañas - Las corridas de toros <li style="padding-left: 20px;">A caballo (rejoneo) <li style="padding-left: 20px;">Toros acuáticos - Las cabalgadas: <li style="padding-left: 20px;">La máscara, <li style="padding-left: 20px;">La encamisada, <li style="padding-left: 20px;">El estafermo <li style="padding-left: 20px;">Sortija - La caza: <li style="padding-left: 20px;">La montería, <li style="padding-left: 20px;">La cetrería - Juegos de pelota <li style="padding-left: 20px;">A mano, <li style="padding-left: 20px;">Con pala - Tiro con arco - Tiro al blanco con arcabuz - Esgrima - Danzas de cuentas <p>Juegos de la plebe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corridas de toros <li style="padding-left: 20px;">A pie (toreadores) <li style="padding-left: 20px;">La suiza <li style="padding-left: 20px;">Enmaromar <li style="padding-left: 20px;">Mojigangas taurinas <li style="padding-left: 20px;">Estafermos y dominguillos - Tiro con arco - Honda - Saltos - Carreras - Lanzamiento de barra - Chueca - Juegos con bastón - El herrón o la argolla - Birlos, tejo <li style="padding-left: 20px;">Lanzamiento de dardos - Natación - Pasear - Bolos - Aros - Volante - Voltear - Cierta caza: chuchería - Juego de trucos - Pesca - Danzas <li style="padding-left: 20px;">Zarabanda <li style="padding-left: 20px;">Chacona <li style="padding-left: 20px;">Capona 	<p>Humanismo renacentista, eliminado tras la Victoria de la contrarreforma.</p> <p>La fiesta convertida en el centro de la vida social, se ceremonializa y el juego caballeresco se ritualiza, eliminando la agresividad de los torneos medievales.</p> <p>La fiesta aglutina gran parte de los juegos deportivos de la época: fiestas reales, fiestas religiosas, fiestas profanas.</p> <p>La fiesta y el juego, como una manifestación liberadora de las estructuras sociales.</p> <p>El juego deportivo, como una actividad recreativa y forma de cubrir el tiempo libre disponible.</p> <p>La Iglesia mantiene un criterio moralizante y represivo con muchos de los juegos deportivos.</p> <p>Gran abundancia de literatura especializada en juegos deportivos.</p> <p>Poca importancia del ejercicio físico en el campo de la educación y de la salud. Excepciones en Vives, Méndez y Caro.</p> <p>Clasificación de los juegos, desde un punto de vista moralizante.</p> <p>Los juegos de pelota en relación con los juegos de azar.</p> <p>El juego deportivo discrimina y distingue a los distintos estamentos sociales, existiendo por un lado los juegos caballerescos, es decir, juegos para la nobleza y por otro, los juegos populares</p> <p>Algunos juegos deportivos son utilizados por los dos estamentos, pero de distinta forma: toros a caballo, los nobles y toros a pies los plebeyos o danzas caballerescas y bailes populares.</p> <p>-</p>	<p>Mantener el pensamiento escolástico, emanado del concilio de Trento. De acuerdo con ello, se considera al juego en general como algo pecaminoso.</p> <p>El juego deportivo se utilizó como una manifestación lúdica, donde la diversión es el objetivo prioritario.</p> <p>Entretener al pueblo con grandes espectáculos, para demostrar la grandeza y la ostentación de la nobleza</p> <p>La Iglesia mantiene el objetivo de controlar el juego como fuente de todos los males de la sociedad, tomando como objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El control de las manifestaciones lúdico-deportivas, señalando las que son lícitas y por tanto permisibles de las ilícitas y condenables. - A través del control de las manifestaciones lúdicas, se busca eliminar todos los males de la sociedad (la ociosidad, las malas costumbres). - La Iglesia mantiene como objetivo eliminar ciertas actividades lúdicas, consideradas como inventadas por el demonio: los toros y los bailes populares. <p>Instalaciones</p> <p>Las plazas de los pueblos y ciudades se acondicionan y se utilizan de forma generalizada para el juego de cañas y las corridas de toros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las grandes dehesas, en manos de la nobleza, se convierten en cotos de caza especializados: el Pardo, Doñana, etc. - Los campos de pelota se construyen en algunas ciudades como Madrid, Valencia, Sevilla, Zaragoza, etc. - Salas de esgrima - Escuelas de baile - Campo abierto para los torneos - Calles y plazas para los juegos de cañas. Toros, mascaradas, etc. - Campos de pelota.

7.4.7. EL JUEGO DEPORTIVO EN LA EDAD MODERNA (LA ILUSTRACIÓN)
Cuadro resumen del estudio antropológico. Siglo XVIII

JUEGOS Y DEPORTES	CARACTERÍSTICAS	OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Equitación • Esgrima: Espada, sable, lanza, chuzo • Paseo, carreras, saltos, natación • Lanzamientos de barra, lucha • Caza Montería, Cetrería • Juegos de pelota Pala, pelota mano, pilota valenciana • Bolos, bochas • Tejuelo • Trucos y billar • Tauromaquia: toreo a pie • Sortija • Cometas, zancos • Danza clásica • Bailes Minué, La contradanza, Los boleros las seguidillas, Las jotas, máscaras. • Juegos Patinaje, pelele, cucaña, la hoguera, columpio. • Ejercicios gimnásticos 	<p>Irrumpen en España, las ideas ilustradas, surgiendo una crisis profunda entre los enciclopedistas ilustrados y el espíritu tradicional y el dogma católico.</p> <p>Durante todo el siglo XVIII, permanece el poder de la Inquisición, y el sistema tradicional de la Iglesia.</p> <p>La Ilustración española, intenta introducir las nuevas ideas pero fracasa, aunque deja la semilla. Estas en resumen son: el carácter universal de la razón humana; el respeto por la naturaleza; la creencia en la necesidad del progreso; un nuevo humanismo laico. Tolerancia religiosa y preocupación por la religión.</p> <p>“La mayor riqueza del hombre está en la educación”.</p> <p>Intento de introducir las ideas pedagógicas de Pestalozzi.</p> <p>El juego deportivo se populariza y se extiende a nivel del pueblo.</p> <p>Aparecen los conceptos de E.F. y el juego deportivo, como diversión o actividad recreativa y educativa.</p> <p>El juego se desarrolla entre la licitud y la prohibición, a lo largo del siglo.</p> <p>Gran desarrollo del juego de pelota y de los bolos.</p> <p>Desarrollo del baile y la danza, hacia formas modernas; aparece la danza clásica y los bailes tradicionales modernos.</p> <p>Aparición del toreo moderno. Los toreros profesionales. La lidia se reglamenta y surge la técnica aplicada al juego con el toro.</p> <p>Aparecen nuevas instalaciones deportivas: las plazas de toros y los campos de pelota</p> <p>Instalaciones Frontones Plazas de toros Uso de plazas y calles (Correderas)</p>	<p>El fin de la educación es la felicidad del hombre.</p> <p>Los ilustrados tienen como objetivo, la reforma de la instrucción pública.</p> <p>Adaptación de la instrucción a los nuevos conocimientos y avances científicos.</p> <p>Así, el objetivo de la educación sería educar al hombre tanto física como intelectualmente, para que éste alcance la perfección.</p> <p>La educación física tiene como objetivos la mejora de la fuerza, la agilidad y la destreza de los ciudadanos y se pueden resumir sus contenidos a las acciones naturales del hombre: andar, correr, saltar, trepar, mover, levantar, arrojar cuerpos pesados, huir, perseguir, forcejear, luchar.</p> <p>También es necesario mantener como objetivos el desarrollo de los sentidos.</p> <p>Con la práctica diaria de ejercicios corporales conseguimos los siguientes objetivos (según Jovellanos): el hábito de sostenernos de pie, de conservar el equilibrio andando, corriendo o saltando, trepar, nadar.</p> <p>La educación debe llegar a todos los pueblos de España y así el propio Jovellanos, recomienda a la Junta Central el establecimiento por todo el reino de “Juegos y ejercicios públicos”, donde los muchachos se ejerciten a través de los ejercicios corporales.</p> <p>Formación de profesores cualificados para dirigir los juegos deportivos y la actividad deportiva a nivel educativo.</p>

7.5. LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN FUTURA

El estudio realizado ha puesto al descubierto nuevas líneas de investigación dentro del campo de la antropología del juego deportivo en nuestro país. En todas las épocas analizadas, podemos seguir investigando tanto desde el punto de vista arqueológico como antropológico en épocas concretas, con el objetivo de profundizar más en lo que ha sido el juego deportivo en nuestro país, o bien centrarse en aspectos monográficos, donde el objetivo es investigar un aspecto concreto dentro del juego deportivo. En este sentido he de destacar las investigaciones futuras que podrían iniciarse tomando como base el presente estudio.

7.5.1. EDAD ANTIGUA: Posibilidades de investigación desde el punto de vista arqueológico y antropológico entre los pueblos que habitaron la Península Ibérica antes de la romanización, preferentemente a través de textos antiguos de origen griego y romano. De la Hispania Romana, se puede seguir avanzando en la investigación a través de los restos arqueológicos que se conservan de esa época en España, como las instalaciones deportivas, termas, estelas funerarias con sus epitafios e inscripciones, aras, leyes gladiatorias, etc.

7.5.2. EDAD MEDIA. Profundizar en el estudio del juego deportivo medieval utilizando las diversas fuente existentes: trabajos de historia, crónicas y biografías, documentos imperiales, reales, episcopales procedentes de monasterios y ciudades, poesías (épica cortesana, lirismo, romances, cuentos), sermones, tratados teológicos, textos traducidos preferentemente del latín, griego y árabe, documentos judiciales, ilustraciones de libros, libros de torneos, de esgrima, de lucha, de caza, etc. Un campo a investigar especialmente es el juego deportivo en la España musulmana, a través de fuentes árabes ya traducidas, tanto históricas como jurídicas y literarias y un minucioso examen de crónicas castellanas y de documentos de archivos españoles de la Baja Edad Media, así como el examen de los vestigios arqueológicos e iconográficos. Si la España hispanomusulmana fue heredera de la cultura grecorromana y sasánida, es comprensible pensar que muchas de las actividades deportivas de esa cultura, fueran asumidas por los musulmanes españoles y que durante todos esos siglos se mantuviesen esos juegos u otros derivados de ellos por toda la Península Ibérica. Una muestra de este hecho son los juegos moriscos descritos por Ginés Pérez de Hita con motivo de las guerras de Granada. Los moriscos sublevados, intentan recuperar sus costumbres y entre ellas, quizás las más relevantes son los juegos que reúnen a moriscos no sólo de la Almanzora sino también del Reino de Granada y de Almería. Una cita, aunque en tono peyorativo, nos da una información valiosa de qué tipo de juegos pudieron ser practicados.

Juan García Guirao, en su obra "*Ginés Pérez de Hita y las fiestas moriscas de Purchena*", recoge la cita que García Arenal, en su libro "*Los moriscos*", hace de Pedro Aznar Cardona, en su "*Expulsión justificada de los moriscos españoles y suma de las*

excelencias cristianas de nuestro rey D. Felipe tercero de este nombre”: los moriscos “eran muy amigos de burlerías, cuentos, berlandinas, y sobre todo amicísimos (y así tenían comúnmente gaytas, sonajas, adufes) de baylas, danças solaces, cantarcillos, alvadas, paseos de huerta y fuentes, y de todos los entretenimientos bestiales en que con descompuesto bullicio y gritería, suelen ir los moços villanos, vocinglando por las calles. Vanaglóríanse de baylones, jugadores de pelota y estornija, tiradores de bola y del canto, corredores de toros, y de otros hechos semejantes de gañanes”.

La investigación nos debe permitir averiguar si los musulmanes españoles, mantuvieron a lo largo de los siglos que permanecieron en la Península Ibérica, unos juegos moriscos similares a los que Aben Humeya revivió en 1569. Es una hipótesis posible el que trajeran dentro de su bagaje cultural grecorromano juegos como la lucha, las carreras, el salto, el levantamiento y lanzamiento de peso así como sus músicas, canciones y danzas.

7.5.3. EDAD MODERNA. Investigar en el mismo sentido que en épocas anteriores, recogiendo información a través de las actas municipales, estudios históricos, libros de autores barrocos e ilustrados, libros de esgrima, equitación, caza, toros, tratados de juegos, leyes promulgadas en relación al juego, Diccionarios, instalaciones deportivas u otras instalaciones no deportivas, pero que se usaron en determinados momentos para celebrar juegos organizados.

7.5.4. MONOGRÁFICOS

- El juego deportivo y las fiestas en España, a lo largo de la historia.
- Trabajo de campo para recuperar todos los juegos tradicionales de origen rural.
- Elaboración de un glosario de términos deportivos medievales españoles.
- Elaboración de un glosario de términos deportivos en la Edad Moderna.
- El juego deportivo y la iconografía medieval moderna.
- La Institución Libre de Enseñanza y su relación con el juego deportivo.
- Las correderas y las plazas mayores y su uso para el juego de cañas y toros.
- El juglar medieval y el mundo del juego deportivo.

INDICE BIBLIOGRÁFICO

- AAVV.** (1999). *Fiestas, Juegos y Espectáculos en la España Medieval*. Actas del VII Curso de Cultura Medieval, celebrado en Aguilar de Campoo (Palencia), del 18 al 21 de Septiembre de 1995. Ed. Polifemo, Madrid.
- AAVV** (1993). *Geografía e Historia de España, 3º de BUP*. Grupo Edetana, Valencia.
- AAVV.** (1981). *Ediciones del Tiempo* (3.000-408). Difusora Internacional.
- AAVV.** (1988). *Seminario Francisco Amorós. Su obra entre dos culturas*. Edit. INEF de Madrid, Artículo de Mariano García Carretero.
- AAVV.** (1993). *Cosmos I, Historia de las civilizaciones*, Edit. Bruño, Madrid.
- Acosta Montoro, J.** (1997). **De Olimpia a Purchena**. Edit. Turismo Andaluz S.A.; Marbella (Málaga).
- Acuña Delgado, A. (1994). *Fundamentos socio-culturales de la motricidad humana y el deporte*. Universidad
- Alfonso X el sabio** (1992). *Las siete Partidas. Antología*. Selección, prólogo y notas de Francisco López Estrada y María Teresa López García-Berdoy. Edit. Castalia, Odres Nuevos.
- Alfonso X** (1983). *Antología*. Ediciones Urbis. Libro del ajedrez, dados y tablas.
- Alfonso X (1983)**. *Antología*. Prólogo y selección de Alejandro Bermúdez Vivas. Barcelona.
- Alfonso X El Sabio** (1992). *Las Siete Partidas*. Antología. Selección, prólogo y notas de Francisco López
- Alfonso XI** (1877). *Libro de la Montería*. Biblioteca venatoria de Gutiérrez de la Vega. Madrid. Edic, facsímil.
- Alonso Remón.** *Entretenimientos y juegos honestos y recreaciones christianas*. Madrid, 1623
- Alvar, M.** (1983). *Epica Medie+val*. Edt. Orbis S.A.
- Alvar, M.** *Poesía española Medieval*, 1969.
- Anes, G.** (1996). *Entre cinco Reyes*. La Revista nº 22. Número especial: El año de Goya. Edit. El Mundo.
- Anónimo** (1993). *Poema de Fernán González*. Edit. Edit. Castalia, Odres Nuevos Texto íntegro en versión del Dr. D. Emilio Alarcos Llorach. Madrid.
- Antequera Amor, F.J.** *La Lucha Canaria, algo más que un deporte* (1996). Edita, Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Arcipreste de Hita** (1983). *Libro de Buen Amor*. Edit. Orbis S.A. Edición modernizada de Nicasio Salvador Miguel.
- Arcipreste de Hita**, *Libro de Buen Amor*. Edición modernizada de Nicasio Salvador Miguel (1983). Ediciones Orbis S.A. Barcelona.
- Argote de Molina, G.** (1588). *Nobleza de Andalucía*.
- Arié, R.** (1987). III, *España musulmana, siglos VII-XV*. Edit. Labor, Barcelona.
- Bardi, G.M.** (1580). *Dircurso sopra il Giuoco del Calcio Fiorentino*. En Sport e Giuochi, Trattati e Scritti del XV al XVIII seculo. Traducción al castellano de Nuria Ferret. Fragmentos.
- Benedict, R.** (1967). *El hombre y la cultura*. Buenos Aires.
- Bennassar, B.** (1989). *La Europa del Renacimiento*. Biblioteca Básica de Historia. Edit. Anaya, Madrid.
- Betancort, Miguel A., Vilanou, C.** (1995). *Historia de la Educación Física y el Deporte a través de los textos*. Edit. PPU S.A. Barcelona, p. 164-168. Bardi, Giovanni María. Discurso sobre el juego de fútbol florentino (1580).
- Blanchard, K y Cheska, A.** (1986). *Antropología del deporte*. Ediciones Bellaterra
- Blanchard, K. y Cheska, A.** (1986). *Antropología del deporte*. Barcelona: Ediciones Bellaterra
- Blanco García, T.** *Para jugar como jugábamos* (1993). Centro de Cultura Tradicional. Diputación de Salamanca.
- Blanco White, J.** (1991). *Carta de España* (selección). Biblioteca de El Sol. Edit. Compañía Europea de Comunicación e Información, S.A.
- Boas, F.** (1948). *Race, Language and Culture*. Nueva York: Macmillan
- Bombin, L. Y Bozas, R.** (1976). *El gran libro de la pelota*. Tomo I. Madrid.
- Bonilla, L.** (1964). *La danza el mito y en la historia*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Burne, C.S.** *Manual del folclore* (1997). M.E. Editores, S.L. Madrid.

- Cabarrús, F.** (1792). *Cartas. Sobre los obstáculos de opinión y el medio de removerles con la circulación de luces y un sistema general de educación. Sobre los ejercicios corporales*. Estudio preliminar de José Antonio Maravall. Madrid, Castellote Editor, 1973.
- Cabral, A.** Jogos Populares portugueses de jovens e adultos (1991). Edit. Domingos Barreira.
- Cagigal J.M.** (1996). O.p. cit. Deporte, pulso de nuestro tiempo. Vol. II.
- Cagigal, J.M.** Obras selectas (1996). Edit. Comité Olímpico Español, Asociación Española de Deporte para Todos. Cádiz. Volumen I, p. 233 (prólogo del libro de Deporte, Pedagogía y Humanismo).
- Caillois, R.** Teoría de los juegos (1958). Editorial Seix Barral S.A., Barcelona.
- Cantar de Mio Cid** (1982). Ediciones Urbis, Barcelona
- Caro Baroja, J.** (1992). El Estío festivo. Madrid: Círculo de lectores.
- Caro Baroja, J.** (1965). El carnaval, análisis histórico-cultural, Madrid.
- Caro, R.** (1978). Días Geniales y Lúdicos. Clásicos Castellanos. Edición, estudio preliminar y notas de Jean-Pierre Etienvre. Edit. Espasa Calpe, S.A. Madrid..
- Carrera y Candi, F.** (1943). Folclore y costumbres de España. Tomo I. Edit.. Alberto Martín, Barcelona, 92-95. Edición facsimil de Ediciones Merino S.A. Madrid, 1988.
- Castellote, R.M.** Juegos de los indios norteamericanos, para jugar en la naturaleza (1986). Ediciones Miraguano. Madrid,
- Claire, L.** (1983). La Quintanne, la course de baque et le jeu de tetes. CNRS,París.
- Cossío, J.M. (1995). Cossío, Los toros, tratado técnico e histórico. Grandes obras de bolsillo. Edit. Espasa Calpe, S.A., Madrid.
- Colección de Crónicas españolas**, ed. crítica de Juan de Mata Carriazo, 8 vols., 1940-1946.
- Culin, S.** (1907). Games of the North American Indians. Twenty-fourth Annual Report of the Bureau of American Ethnology. Government Printing Office, Washisgton, D.C.
- Covarrubias, P.** Remedio de jugadores, cap. 3, p. 9 y 46 b. Sustraído del libro de Gonzalo Marrero, Psicología del deporte.
- Covarrubias, 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.
- Covarrubias, S.** (1998). Tesoro de la Lengua castellana o española. Edición de Martín Riquer de la Real Academia Española. Edit. Alta Fulla, Barcelona.
- Crónicas de los Reyes de Castilla desde Alfonso X hasta los Reyes Católicos** en Biblioteca de autores españoles (BAE). Edit. Rosell, Madrid, 1953.
- DeGrazia, S.** (1962). Of time, Work and Leisure. The Twentieth Century Fund, Nueva York.
- 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.
- Deleito y Piñuela, J.** (1988). El rey se divierte. Alianza Editorial, S.A. Madrid.
- Diccionario de las Ciencias del Deporte** (1992). Málaga, Unisport,
- Diem, C.** (1966). Historia de los deportes. Volumen I y II. Barcelona: Luis de Caralt
- Domínguez, J.** El juego de la lata (Garrote) y el juego del Palo en Lanzarote (1997). Centro de la Cultura Popular Canaria.
- Don Juan Manuel** (1988). El Conde Lucanor o Libro de los enxemplos del Conde Lucanor et de Patronio. Edición, introducción y notas de José M. Blecua. Clásicos Castalia, Madrid.
- El pasabolo-losa.** Universidad de Cantabria; Área de Educación Física.
- Elias, N. Dunning, E.** (1992). Deporte y ocio en el proceso de la civilización. Fondo de Cultura Económica, México D.F
- Elorza, A.** (1978). La Ilustración. Claroscuro de un siglo maldito. Historia 16, extra VIII. Edit. Información y Publicaciones S.A. Madrid.
- Enciclopedia.** Larrousse, vol. 5 pág. 2181.
- Epica Medieval**, Edición de Manuel Alvar (1983). Ediciones Urbis. Barcelona. Romance sobre los siete infantes de Lara y del bastardo Mudarra.
- Evans, J.** (1988). Historia de las civilizaciones. La Baja Edad Media. Edit. Alianza-Labor. Madrid.

- Fabié, A.M.** (1877). Viajes por España de Jorge de Eingein, del Barón León de Romisthal de Blatna, de Francisco Guiccardini y de Andrés Navajero, Madrid.
- Fernández de Gamboa, A.** Los Bolos en España.
- Fernández, R.** (1996). La España de los Borbones. Las reformas del siglo XVIII. Historia 16. Historia de España nº 18. Edit. Información e Historia S.L. Madrid.
- G.M. de Jovellanos.** (Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España, en Escritos políticos y filosóficos, Madrid, Orbis, 1982.
- Garcí i Frasset, G. Y Llopis i Bauset, F.** Vocabulario del Joc de Pilota. Consejería de Cultura, Educación y Ciencia, Generalitat Valenciana.
- García Bellido, A.** (1993). España y los españoles hace dos mil años, según la Geografía de Strábon. Edit. Espasa Calpe, Colecc. Austral.
- García Bellido, A.**(1991). Veinticinco estampas de la España Antigua. Colección Austral. Espasa Calpe. Madrid.
- García Mercadal, A.** (1959). Viajes de extranjeros por España y Portugal, vol. II, Madrid.
- García Serrano, R.** (1973). Ocio y Deporte en la España de los Austrias. Cátedras Universitarias de temas Deportivo-cultural. Edit. Junta Nacional de Educación Física, Madrid.
- García Serrano, R.** Juegos y deportes tradicionales en España (1974). Cátedras universitarias de tema deportivo cultural. Universidad de Navarra, Edit. INEF de Madrid.
- García, G, Llopis, F.** (1991). Vocabulari del Joc de Pilota. Edit. Generalitat Valenciana.
- Gete-Alonso, E.L.** (1987)Tiempo de ocio. Barcelona:Plaza y Janes Editores.
- González Aja, T.** (1990). Actividades lúdicas en Goya. Revista de Investigación y Documentación sobre las Ciencias de la Educación Física y del Deporte, nº 15-16. INEF de Madrid.
- González Alcántud, J.A.** (1993). Tractatum Ludorum, una antropológica del juego Anthropos, Editorial del Hombre.
- González Palencia, A.** (1940). Historia de la España musulmana, 4ª ed., Barcelona, Buenos Aires.
- Gonzalo de Berceo** (1983). Vida de Santo Domingo de Silos. Edic. Orbis S.A. Barcelona.
- Guicciardi, J.P.** (1980). La ENCICLOPEDIA. El libro que cambió al mundo. Historia 16 nº 53 Información y revistas, S.A. Barcelona.
- Guiménez López, E.** (1996). El fin del Antiguo Régimen. El reinado de Carlos IV. Historia 16, Historia de España nº. 20.
- Gúzman, F.** (1981). La España de Goya. Historia informal. Edit. Altalena, Madrid.
- Harris, M.** (1983). Introducción a la Antropología general. Madrid: Alianza Editorial.
- Heers, J.** (1971). Fêtes, jeux et joutes dans les Sociétés de Occident á la fin du Moyen Âge, París.
- Hernández, M. Gallardo, L.** (1986). Las Actividades deportivas y recreativas Apunts, revista deportiva que edita el INEF de Barcelona, 1994.
- Hernández de Soto, S.** (1884). Juegos infantiles de Extremadura. Biblioteca de Tradiciones Populares. Tomo III, Madrid.
- Herrero, F.** Tereo: Tradición y modernidad. Revista de folclore nº 180
- Hinojosa Montalvo, J. (1993). El juego en tierras alicantinas durante la Baja Edad Media, Espai i temps d'oci a la Història, Palma de Mallorca.
- Huizinga, J.** (1990). Homo Ludens. Madrid: Alba,
- Ignacio de Loyola** (1997). Obras. Biblioteca de Autores Cristianos. Transcripción, introducción y notas de Ignacio Iparraguirre y Cándido de Dalmasas, del Instituto Histórico de la Compañía de Jesús (Roma) y Manuel Ruiz Jurado, profesor de Historia de la Espiritualidad en la Pontificia Universidad Gregoriana (Roma).
- Jiménez Nuñez, A.** (1979). Antropología Cultural. Una aproximación a la ciencia de la educación. Madrid,
- Jimenez, J.** (1970). El juego de bolos en Alava. Edit. Diputación Foral de Alava.
- Jovellanos, G.M.** (1965).Obras escogidas. Clásicos castellanos. Edit. Espasa Calpe, Madrid.
- Jovellanos, M.G.** (1952). B.A.E. Colección hecha e ilustrada por D. Cándido Nocedal. Edic. Atlas, Madrid, tomo L, vol. II.

- Jovellanos, M.G.** (1956). B.A.E. Edición y estudio preliminar de D. Miguel Artola. Edit. Atlas, Madrid, , tomo LXXXVII.
- Jovellanos, M.G.** (1977). Espectáculos y Diversiones Públicas. Informe sobre la Ley Agraria. Edición de **Juegos y Deportes Vascos**. Editado por la Federación Vasca de Juegos y Deportes Autóctonos.
- Lafuente Ferrari, E.** (1988). Goya, dibujos. Edit. Silex. Madrid.
- Lage, J.** (1977). Gaspar Melchor de Jovellanos. Espectáculos y Diversiones Públicas. Informe sobre la Ley Agraria. Edit. Cátedra, S.L. Madrid.
- Laveró, J.** (1996). Historia del toreo. Acento Editorial, Madrid. Libro 3, cap. 18, p. 284. Sustraído del libro de Gonzalo Marrero.
- Leví-Provençal, E.** (1932). L'Espagne musulmane au X siècle. Institutiones et vie sociale, París.
- Leví-Provençal, E.** (1850-1953). Histoire de L'Espagne musulmane, 3 t., edit. París-Leiden.
- Libro de Apolonio**, anónimo (1969). Editorial Castalia. Madrid. Texto íntegro en versión del Dr. D. Pablo Cabañas.
- Llull, R.** (1985). Libro del Orden de Caballería. Edit. Espasa Calpe S.A. Madrid. Edición facsímil, impreso por Celestí Verdaguer en Barcelona en 1879.
- López de Ayala, Pero** (1980). Libro de la caza de las aves. Edit. Castalia, Odres Nuevos. Texto original en versión del Dr. D. José Fradejas Lebrero.
- López Izquierdo, F.** (1996). Historia del toro de lidia. Agualarga Editores. Madrid.
- López Villbrille, F.** Colección de Juegos para niños de ambos sexos (1855). Madrid. Citado por Carmen Bravo-Villasante en su el estudio preliminar del libro de Santos Hernández "Juegos de los niños en las escuelas y colegios".
- Luque Fajardo, F.** (1603). Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos. Miguel Serrano de Vargas. Madrid.
- Machado Alvarez, A.** (1981). Juegos infantiles españoles en Folclore andaluz. Ed. Alatar, Sevilla.
- Malinowski, B.** (1984). Una teoría científica de la cultura. Madrid: Proyectos Editoriales S.A
- Manifiestos sobre Educación Física y Deportes por Organismos Internacionales (1971). Edit. Colegio Oficial de Profesores de Educación Física. Madrid
- 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.
- Mariana, Padre Juan de** (1950). Historia de España, en BAE, XXX. Madrid, libro VIII.
- Martínez Shaw, C.**(1996). Historia 16. Historia de España nº 19. El siglo de las luces. Edit. Información e Historia S.L. Madrid.
- Mead, M.** (1928). Coming of Age in Samoa: A Psychological Study of Primitive outh for Western Civilization
- Melh, J.M. (1988). Le jeu de paume: u élément de la sociabilité aristocratique à la fin du Moyen Âge et au début de la Renaissance, Sport-Histoire 1, Toulouse.
- 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, Málaga.
- Menéndez Pidal, R.** (1957). Poesía juglaresca y orígenes de las literaturas románicas (6ª ed., Madrid)
- Mercier, L.** (1927). La chase et les sports chez les arabes, París.
- Mercier, P.** (1969). Historia de la antropología. Barcelona: Península.
- Mercurial, J.** (1973). Arte Gimnástico. Reproducción facsimilar de la edición de 1845, traducida por D. Francisco de Paula Abril y dedicado al Excmo. Sr.D. Francisco Aguilera, conde de Villalobos. INEF; Madrid
- Merlino, M.** (1978). La historia informal. El medievo cristiano. Edit. Altalena, Madrid.
- Molina, A.L.** (1987). La vida cotidiana en la Murcia bajomedieval. Academia alfonso X el Sabio, Murci.
- Montanelli, I.** (1991). Historia de Roma. Edit. Tribuna, Plaza-Janés. Barcelona.
- Moreno Alonso, M.** (1998). Blanco White. La obsesión de España. Edic. Alfar, Sevilla.
- Moreno Palos, C.** (1992). Juegos y Deporte Tradicionales en España. Alianza Editorial
- Moreno, I.** (1978). Cultura y modos de producción. Madrid: Nuestra cultura

- 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.
- Mousnier, R. Labrousse, E.** (1981). El Siglo XVIII. Tom. I. Historia General de las Civilizaciones. Edit. Destino.
- Munné, F.** (1992). Psicociología del tiempo libre: un enfoque crítico. México: Trillas
- Naharro, V.** Descripción de los juegos de infancia. Los más apropiados para desenvolver sus facultades físicas y morales y para servir de abecedario gimnástico. Madrid, 1918. Citado por Carmen Bravo-Villasante en el prólogo del libro de Santos Hernández, "Juegos de los niños en las escuelas y colegios".
- National Recreation Assotation** (1930). Principios de la recreación
- Nebrija, E.A.** (1951). Vocabulario español-latino. R.A.E. Madrid.
- Ortega y Gasset, J.** (1967). Origen deportivo del Estado. Madrid: Citius, Altius, Fortius.
- Palencia, A. De** (1957). Universal Vocabulario. R.A.E. Madrid.
- Palerm, A.** (1967). Introducción a la teoría etnológica. México: Trillas.
- PÉREZ DEL Pulgar, Hernán.** Breve parte de las hazañas del excelente nombrado Gran Capitán, en Crónicas del Gran Capitán, publ. Por A. Rodríguez Villa, Nueva Biblioteca de autores Españoles, t. X, pp. 555 ss.
- Perdices Blas, L.** (1993). Pablo de Olavide (1723-1803), el Ilustrado. Edit. Complutense, Madrid.
- 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.
- Pérez, J.** (1991). La España del siglo XVI. Biblioteca Básica de Historia. Edit. Anaya, Madrid.
- Piernavieja, M.** Depuerto, Deporte. Prehistoria de una palabra (1967). Revista Citius, Altius, Fortius. Edit. INEF, Madrid.
- Piernavieja, P.** (1977). Corpus de inscripciones deportivas de la España Romana. INEF de Madrid.
- Platón.** (1967). La República. Editora Nacional. México, p. 162. Citado por Eugenio Luis Gete-Alonso en su obra "Tiempo de ocio", 1987. Plaza-Janés Editores
- Poema de Fernán González.** Anónimo (1965). Editorial Castalia, Madrid. Texto íntegro en versión del Dr. D. Emilio Alarcos Llorach.
- Prats, J., Castelló, J.L., García, M.C., Izurquiza, I., Loste, M^a.A.** (1994). Historia 1º, Bachillerato. Editorial Anaya S.A., Madrid. Cuaderno de fichas de conceptos históricos modificadas.
- Rabelais, F.** (1992). Gargantúa. Edit. Alianza Editorial, Madrid.
- Racionero, L.** (1992). Del paro al ocio. Barcelona: Anagrama, colección Argumentos.
- Reglamentos de los deportes autóctonos de Castilla y León** (1998). Federación Regional de Deportes Autóctonos de Castilla y León.
- Renson, Smulders. Valksporte in vlanderén** (1982). Edit. Bloso, Bruselas.
- Rivas, N.** (1987). Toreros del romanticismo. Anecdario taurino, Madrid. Edit. Aguilar.
- Rodríguez Marín, F.** (1931-32). Varios juegos infantiles del siglo XVI. Boletín Real Academia. XVIII.
- Rueda, G.** (1996). Cultura, saber y diversiones. Historia de España, nº 22. Historia 16.
- Rueda, G.** (1996). El reinado de Isabel II. La España liberal. Historia 16. Historia de España nº 22. Edit. Información e Historia.
- Sahlins, M.** (1972). La economía de la Edad de Piedra. Madrid: Akal
- Salas, H.** (1978). La España Barroca. Colecc. La Historia Informal. Edit. Altalena, Madrid.
- Santo Tomás** (1955). Summa Teológica, X. Edit. B.A.C.
- Santos Hernández S.J.** Juegos de los niños en las escuelas y colegios (1908). Reeditado por José J. De Olañeta, 1986. Palma de Mallorca.
- Santos Yanguas, J.** (1989). Los pueblos de la España Antigua. Historia 16.
- Scaino, A.** Trattato del Giuoco della Palla (1555). Capítulos V. VIII y XVI. En Sport e Giuochi, Trattati e Scritti del XV al XVIII secolo. A cura di Carlo Bascetta. Milano. Il Polifilo, 1978, II, Traducción al castellano de Nuria Ferrer. Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia.
- Seco de Lucena Paredes, L.** (1978). Muhammad IX, sultán de Granada, Patronato de la Alhambra, Granada.
- Service, E.** (1962). Primitive social Organization. Randon House, Nueva York.

- Sola Castaño, E.** (1988). La España de los Austria. La hegemonía mundial. Biblioteca Iberoamericana. Edit. Anaya, Madrid.
- Talbot, M.** (1981). Women and sport: a Leisure.
- Tylor, E.** (1871). Primitive culture: Researches into the development of Mythology, Philosophy, religión, language, Art and Custom. J. Murray, Londres, 1879.
- Stern, S.** (1964). Les cahnsos mozarabes, 2 ed., Orford.
- Suñén, L.** (1989). Jorge Manrique, estudio y poesías completas. Edit. Biblioteca Edaf.
- Talbot, D.** (1988). Historia de las civilizaciones. La Alta Edad Media. Edit. Alianza-Labor. Madrid.
- Tapia y Salcedo, G.** (1643). Exercicios de la Gineta al príncipe Nuestro señor Don Baltasar Carlos, Madrid.
- Teja, R.** (1997). Las Olimpiadas griegas. Edit. Santillana, Madrid.
- Tizón, H.** (1978). La España Borbónica. La Historia Informal. Edit. Altalaya, Madrid
- Toulet, L.** (1988). Curso completo de Pelota Vasca. Edit. De Vecchi, Barcelona.
- Trapero, M.** El campo semántico del deporte en el español actual (1971). Revista Citius, Altius, Fortius, Tomo XIII, pp. 149-199, INEF, Madrid.
- Ulmann, J.** (1971). DE la Gymnastique aux sports modernes. Librairie Philosophique J. Vrin. París Sluy, A. (1906). Historia de la Educación Física. Boletín de la ILE.
- Universidad de Guadalajara.** México Info. <http://mexico.udg/deporte/pelota>. Html.
- Varela, J. (1984). Modos de educación en la España de las Contrarreformas, Madrid.
- Veblen, T.** (1995). Teoría de la clase ociosa. México: Fondo de Cultura Económica. Colección popular
- Vera Tornell, R** (1966). Historia de la Civilización. Edit. Ramón Sopena S.A. Barcelona.
- Vicente castro, F. Rodríguez Molinero, J.L.** (1986). Bernardino de Sahagún, primer antropólogo en Nueva España (siglo XVI). Ed. Universidad de Salamanca.
- Vives, J.L.** (1988). Diálogos y otros escritos. Introducción, traducción y notas de Juan Francisco Alcina. Edit. Planeta, Barcelona. Vives, J.L. (1988). Diálogos y otros escritos. Introducción, traducción y notas de Juan Francisco Alcina. Edit. Planeta, Barcelona.
- VVAA.** Juegos Deportivos tradicionales (1994). Centro de la Cultura Popular Canaria, La Laguna (Tenerife).
- Weule, von Karl** (1925). Ethnologie des sports. En Geschichte des sports aller Volker und Zeithen, (G.A.E., Bogens, Leipzig, ed.)
- Xogos populares en Galicia** (1986). Xunta de Galicia, Dirección Xeral de Xuventude e Deportes.

INDICE BIBLIOGRÁFICO DE REVISTAS

- Anés, Gonzalo** (1998): "Jovellanos, filósofo ilustrado y ministro de la España de las Luces". *Historia* 16 nº 217, Madrid, páginas 8-18.
- Alvar, Jaime** (1995): "De Argantonio a los romanos, la Iberia protohistórica". *Historia* 16, *Historia de España* nº 2, Madrid, páginas 28-66, 72-126.
- Bajo Alvarez, Fe** (1995): "Los últimos hispanorromanos, el Bajo Imperio en la Península Ibérica, economía y sociedad". *Historia* 16, *historia de España* nº 13, Madrid, páginas 88-116.
- Cal, Rosa** (1991): "Las fiestas de proclamación de Carlos IV". *Historia y vida* nº 280, Barcelona, páginas 94-102.
- Cerdeño, María Luisa y Vega, Gerardo** (1995): "La España de Altamira, Prehistoria en la Península Ibérica, el Neolítico las primeras sociedades agrarias". *Historia* 16, *Historia de España* nº 1, Madrid, páginas 78-98.
- Coll, Ricard** (1985): "Enseñanza en la Edad Media". *Historia y vida* nº 212, Barcelona, páginas 19-26.
- Dufour, Gerald** (1983): "Juan Antonio Llorente, de servidor a crítico de la Inquisición". *Historia* 16, nº 83, Madrid, páginas 13-20.
- Elvira, Miguel Angel** (1994). "El enigma etrusco, Dioses y muertos". *Historia* 16, *Historias del Viejo Mundo* nº 11, Madrid, 102-116.
- Fernández, Roberto** (1996): "Las reformas del siglo XVIII, la sociedad una reforma con paz social". *Historia* 16, *Historia de España* nº 18, Madrid, páginas 90-138.
- Fornens, José María** (1983): "El reino nazarí, sociedad e instituciones". *Historia* 16, nº 89, Madrid, páginas 40-45.
- Giménez López** (1995): "El fin del antiguo régimen, el reinado de Carlos IV, el nuevo rey y los inicios del reinado". *Historia* 16, *Historia de España* nº 20, Madrid, páginas 6-48.
- González Arnau, Mariano** (1982): "Un inglés en la corte de Felipe IV". *Historia* 16 nº 72, Madrid, páginas 33-43.
- González Román, Cristóbal** (1985): "Selección de textos de la Andalucía romana, obligaciones de los magistrados de las colonias". *Historia* 16, cuadernos nº189, Madrid, p. VII, textos.
- González Román, Cristóbal** (1995): "El esplendor de la España Romana, el alto Imperio en la Península Ibérica, la sociedad". *Historia* 16, *Historia de España* nº 4, Madrid, página 106-128.
- Guicciardi, Jampier** (1980): "La aventura de la Enciclopedia". *Historia* 16 nº 53, Madrid, páginas 60-68.
- Jimna, Luisa María** (1986): "Canciller Ayala". *Historia y vida*, nº 222, Barcelona, páginas 64-65.
- Lafuente, Antonio y Peset, José Luis** (1980): "Método, educación y felicidad pública". *Historia* 16 nº 53, Madrid, pp. 77-83.
- López Izquierdo, Francisco** (1987): "Los toros en el Imperio Romano". *Historia y vida* nº 227. Barcelona, páginas 42-58.
- Mangas, Julio** (1995): "De Aníbal al emperador Augusto. España durante la República Romana, religión y cultura". *Historia* 16, *Historia de España*, nº 3, Madrid, páginas 130-142.
- Mangas, Julio** (1994): "La Roma Imperial, el tiempo de ocio, cultura y religión". *Historia* 16, *Historias del viejo mundo* nº 13, Madrid, páginas 88-108.
- Martínez Shaw, Carlos** (1995): "El siglo de las Luces, bases intelectuales del reformismo". *Historia* 16, *Historia de España* nº 19, Madrid, páginas 6-140.
- Martín, José Luis** (1983): "Defensores y caballeros". *Historia* 16 nº 83, Madrid, páginas 40-62.
- Martín, José Luis** (1980): "Una sociedad en guerra, reinos cristianos y musulmanes, siglo XI-XIII, transformaciones económicas y sociales, organización jurídica y actividad cultural". *Historia* 16, *Historia de España* nº 4, Madrid, páginas 53-93.
- Martín, José Luis** (1995): "Reinos y condados cristianos, de Don Pelayo a Jaime I, sociedad, economía y cultura". *Historia* 16, *Historia de España* nº 8, Madrid, páginas 94-141.
- Moreta, Salustiano** (1980): "Castilla León: una sociedad feudal". *Historia* 16 nº 53, Madrid, página 110-117.
- Morreres i Boix, Jopep María** (1989): "Curial e Güelfa, un modelo de formación caballeresca". *Historia* 16 nº 159. Madrid. Páginas 24-34.

- Mitre, Emilio** (1985): “La guerra en la Baja Edad Media, arte y técnica”. Historia 16, cuadernos, nº 266, Madrid, páginas 4-12.
- Navarro Serra, Vicente** (1986): “Porqué a las armas blancas se les llama blancas”. Historia y vida nº 223, Barcelona, páginas 68-77.
- Peset, José Luis y Mariano** (1978): “La educación”. Historia 16, nº extra la Ilustración, Madrid, páginas 123-128.
- Pujol-puiguet Anna** (1998): “La cultura de los Iberos: exposición en París, Barcelona y Bonn”. Historia y vida nº 359, Barcelona, páginas 6-16.
- Quintanilla Raso, Concepción** (1993): “La nobleza castellana, una élite de poder (siglos XIV-XV), privilegios, poderes y patrimonio”. Historia 16, nº 207º Madrid, páginas 46-54.
- Rico Lara, Manuel** (1998): “Jovellanos el gran perseguido”. Historia 16, nº 263, Madrid, páginas 44-50.
- Ripoll, Gisela, Velázquez, Isabel** (1995): “La España visigoda, la población de España”. Historia 16, Historia de España, nº 6, Madrid, página 76-102.
- Rodrigo, Antonina** (1985): “La España curiosa del siglo XVIII”. Historia y vida nº 211, Barcelona, páginas 4-12.
- Salrach, Josep María y Espadaler, Antón M.** (1995): “La Corona de Aragón: plenitud y crisis, de Pedro el Grande a Juan II (1276-1479), literatura medieval catalana”. Historia 16, Historia de España, nº 12, Madrid, páginas 116-138.
- Salvador Miguel, Nicasio** (1982): “Don Juan Manuel y su época, el escritor”. Historia 16 nº 72, Madrid, páginas 53-58.
- Seco Serrano, Carlos** (1978): “La época de Godoy”. Historia 16, nº extra La Ilustración, Madrid, páginas 87-104.
- Valdeón, Julio** (1985): “Los campesinos medievales, usos y costumbres”. Historia 16, Cuadernos, Madrid, páginas 24-26.
- Valdeón, Julio y Salvador Miguel, Nicasio** (1995): “Castilla se abre al Atlántico, de Alfonso X a los reyes Católicos, literatura medieval castellana”. Historia 16, Historia de España nº 10, Madrid, página 108-140.
- Viguera, María J.** (1993): “El gran cronista Ibnh Ahayyan”. Historia 16 nº 211, Madrid, páginas 110-117.

INDICE DE ILUSTRACIONES

1. **Patinadora de 1865 que lleva la llamada “proa en espiral”**, un tipo de patín elaborado a mano en lana y metal, diseñado exclusivamente para deslizarse. Muy en boga entre 1780 y la década de 1870. La Mujer Deportista. Agenda Ilustrada. Documentado y editado originalmente por Sally Fox. Publicado en castellano por Mondadori España S.A. Madrid, 1989.
2. **Zancudos danzantes de Angüiamo**. Fiestas populares de España. Ediciones Rayuela. Valencia 1994, página 109.
3. **El caballito mecedor**, también denominado “acelerador para señoras”, fue un primer tipo de bicicleta y permitía a las mujeres desplazarse por su cuenta, preservando sus distinguidas vestimentas. La Mujer Deportista. Agenda Ilustrada. Op. Cit.
4. **Vista interior de la plaza de toros de Madrid**, mirada desde el balconcillo frente al palco de SS.MM. José María Ferrer. Visión Romántica de Madrid. Edita Viajes Ilustrados. Madrid 1997, página 31.
5. **Fuente de Neptuno y globo**, composición basada en un dibujo de J. Vallejo. José María Ferrer. Visión Romántica de Madrid, en los relatos y estampas de los viajes del siglo XIX. Edita Viajes Ilustrados. Madrid 1997, página 23.
6. **El lago de los patinadores**. El grabado es la representación exacta de cómo era el lago en el momento de construirse (1870). La Ilustración de Madrid, cuenta que durante la época de los hielos, servirá para que los aficionados a patinar luzcan su agilidad y firmeza y en las otras estaciones para que los más jóvenes puedan entregarse a pueriles juegos marítimos. José María Ferrer. Visión Castiza de Madrid, en las crónicas e imágenes de la prensa madrileña del siglo XIX. Edit. Viajes Ilustrados, Madrid, 1997, p. 132.
7. **Los caballos del vino**. Gualdrapas al galope. Fiestas populares de España. Ediciones Rayuela. Valencia 1994, volumen II, página 109.
8. **Danzantes de Huesca** en el Pilar de Zaragoza, a donde acuden distintos grupos regionales de toda España. Fiestas populares de España. Ediciones Rayuela, volumen I, página 112.
9. **Tabas de hueso y de vidrio**. Museo Arqueológico de Madrid. José Corredor Matheos. El juguete en España. Espasa Calpe, Madrid 1989, página 42.
10. **Carro de niño, año 1498**. Reproducción de la edición castellana del libro Proprietatibus Rerum. Folclore y costumbres de España. Ediciones Merino, Madrid 1988, edición facsímil, página 538.
11. **La gimnástica o escuela de la Juventud**. Tratado elemental de juegos. Amar y Durivier. Deporte y lectura (1571-1932). INEF de Madrid 1988, página 39.
12. **Cacería de ciervos con esquís**. La mujer deportista, agenda ilustrada. Publicado en castellano por Mondadori; España S.A. Madrid, 1989. Acuarela, siglo XVI. Biblioteca Nacional de París. Foto: Jean Loup, París.
13. José del Castillo. **Niños jugando a la peonza**. Ultimo tercio del siglo XVIII. Óleo. Museo Romántico, Madrid. Historia de España, V. VII, El Reformismo Borbónico. Edit. Planeta, Barcelona, 1989, p. 289.
14. **Jovencitas bañándose**, de Bernardino Luini. Fresco traspasado a tela. Italia, 1520-1523. Galería Brera, Milán. Por siglos, las mujeres se bañaron desnudas o en holgados trajes de baño. Las prendas actuales, típicas para el baño, no aparecieron hasta el siglo XIX. La Mujer Deportista. Agenda Ilustrada. Op. Cit.
15. **Niños inflando una vejiga**. Francisco de Goya. Museo del Prado de Madrid.
16. **Pedro el Grande y uno de sus caballeros**; página de la Crónica del Rei en Pere de Bernat Desclot. Biblioteca de Cataluña, Barcelona. Iluminada por E. Ortega. Historia 16, nº 83: Los Caballeros andantes, página 46.
17. **Los que no fueron a Montreal**. Imágenes del Deporte. La Colección del Consejo Superior de Deportes. Madrid, 1992, p. 151.
18. **Juego de la gallinita ciega**. Anónimo, siglo XVIII. Museo Municipal de Madrid.
19. **Página miniada del Libro del ajedrez**, Dados y tablas, de Alfonso X el Sabio. Fragmento 1283, Biblioteca del Monasterio del Escorial de Madrid. Historia de España, volumen 3. Al Andalus. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 466.
20. **Partida de pilota a Llargues** en 1881. Federació de Pilota Valenciana. Reglamento general, página 44.

21. **Pareja de zancudos.** Los zancos: Usos, rituales y posibilidades educativas. Higinio Cubero y Santiago Gutiérrez Cardeñosa. Universidad Autónoma de Madrid.
22. **Indiecititos jugando a la pelota con palos o bastones.** Trujillo del Perú en el siglo XVIII. Matilde López ruano. Edit. Patrimonio Nacional. Madrid, 1976, figura 13.
23. **Riña de gallos.** Trujillo del Perú en el siglo XVIII. Matilde López Ruano. Edit. Patrimonio Nacional, figura 18.
24. **Els xiquets** forman una columna humana en la que fortaleza y el equilibrio son los elementos principales. Fiestas populares de España. Editorial Rayuela. Valencia 1994, Volumen I, página 1994.
25. **El libro de los Juegos:** azores en la casa, folio 30. Gonzalo Menéndez Pidal. La España del siglo XIII, leída en imágenes. Real Academia de la Historia. Madrid 1986, página 231.
26. **Jugando con la nieve.** Hombres y mujeres arrojándose bolas de nieve en el siglo XV. Les heures de la Duchesse de Bourgogne, diciembre. MS 76/1362, fol. 12 v. Francia, 1450 aproximadamente. Musée Condé, Chantilly. Foto: Giarudon/Art Ressource. La Mujer Deportista, Agenda Ilustrada. Publicado en castellano por Mondadori España S.A. Madrid
27. **Corrida de toros en el siglo XVIII,** en una pintura de Goya titulada la Plaza Partida. Historia 16. Historia de España nº 18: La España de los Borbones, página 145.
28. **El Salón de la Moda.** Montaner y Simón Editores. Barcelona. Lámina 41.
29. **Carrera de caballos,** verificada en la Casa de Campo, de Francisco Ruiz rico en el nº. 45 de EMU de 1864. José María Ferrer. Visión Castiza de Madrid, en las crónicas e imágenes de la prensa madrileña del siglo XIX. Edit. Viajes Ilustrados, p. 129.
30. **Caza del oso.** Detalle de una miniatura del Libro de la Montería del rey de Castilla Alfonso XI, siglo XIV. Biblioteca del Palacio Real de Madrid. Historia de España, Volumen 4. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 331.
31. **El Lawn Tennis.** Juego francés bastante antiguo que los ingleses adoptaron, dándole un nombre bastante original. Julián Bastinos, Juegos infantiles. Librería de Antonio Bastinos, Editor. Barcelona 1895.
32. **Salto del pastor.** Quiquo realizando un salto. Talio Noda Gómez. Salto del Pastor. Edit. Excmo. Cabildo Insular de Gran Canaria. Las Palmas de Gran Canaria, 1990, p. 15.
33. **Miniatura del siglo XVI que muestra a una soberana y sus esclavas femeninas jugando al polo,** deporte originario de Persia y que floreció en la India a través de la dinastía Mughal. La mujer deportista, agenda Ilustrada. Op. Cit., British Library, Londres.
34. **Esquimales preparados para cazar con raquetas de nieve y arcos.** La mujer Deportista. Op. Cit. Grabado pintado a mano, siglo XVII. Françoise y Serge Laget, París.
35. **Exposición de Juegos Tradicionales.** Aula, marzo de 1999.
36. **Gimnasio del siglo XIX.** Segovia 1890. I.N.E.F. de Madrid. Edita Ministerio de Cultura, Consejo Superior de Deportes.
37. **Campo de juego de pelota de Copán,** una de las principales ciudades del antiguo Imperio Maya. Prehistoria. Las Ediciones del tiempo. Difusora Internacional. Barcelona, 1979, p. 242.
38. **Tezcathipoca vestido de guerrero con el cuero tafanario del jugador de pelota.** Carl Diem, Historia de los Deportes, Volumen I. Luis de Caralt Editor, Barcelona 1966, página 69.
39. Ilustración de un vaso clásico tardío, procedente de la zona maya central, donde se ven **dos competidores jugando con una pelota** de caucho de proporciones exageradas. Coe, Snow y Berson. América Antigua. Editorial folio, Barcelona 1984, página 106.
40. **Campo de juego de pelota de Xochicalco** en Morelos, México. Es una de las primeras canchas con anillas en los muros verticales; según una tradición, el jugador que metía la pelota a través de una anilla no sólo ganaba el juego sino que además obtenía también los vestidos y joyas de los espectadores. Coe, Snow y Berson: América Antigua. Edición folio. Barcelona 1984, página 106.
41. **Pinturas de Tassili,** representando una figura humana corriendo o danzando. La Prehistoria, las Ediciones del Tiempo. Difusora Internacional, Barcelona 1979, página 115.
42. **Escenas de luchadores,** según una tumba de Beni Hassan. Carl Diem. Historia de los Deportes. Vol. I. Luis de Caralt editor, Barcelona 1969, p. 105.
43. **Los toros prehistóricos** en las pinturas rupestres de Navazo, Albarracín, Teruel. Folclore y Costumbres

- de España, Tomo I. Edita Alberto Martín, Barcelona 1944. Edición facsímil, Ediciones Merino, Madrid 1988, página 385.
44. Una de las más bellas **escenas de caza, hallada en la cueva Remigia**, Castellón. Historia 16. Historia de España: la España de Altamira, página 85.
 45. **Lucha de un guerrero con un león**. Marfil tartésico hallado en Bencarrón, Sevilla. Historia 16. Historia de España nº 2. De Argantonio a los romanos, p. 37.
 46. Interpretación de Enrique Ortega de los **guerreros de un vaso numantino**. Museo Provincial de Soria. Historia 16. Historia de España nº 2. De Argantonio a los romanos, p. 95.
 47. **Guerrero ibérico con falcata**. Historia 16. Historias del viejo mundo: los Iberos, nº 16, Madrid 1994, página 17.
 48. **Imágenes correspondientes al vaso ibérico de Archena**. Museo Arqueológico de Madrid.
 49. **Escena de danza o procesión** en un vaso del poblado de San Miguel de Liria, Valencia. Julio Caro Baroja: los Pueblos de España, Volumen I; colección Fundamentos 54. Edición Istmo, Madrid 1990, página 267.
 50. **Piedra labrada de Clunia**. Folclore y costumbres de España, Tomo I. Casa Editorial Alberto Martín, Barcelona 1944. Edición facsímil, ediciones Merino, Madrid 1988, página 386.
 51. **Armas guerreras ibéricas**. Museo Arqueológico de Madrid.
 52. **Noble azteca con su atavío guerrero completo**, llevando en su brazo derecho el distintivo del juego de pelota. María Sten. Las extraordinarias historias de los códices mexicanos. Edit Contrapunto. Tabasco, México, 1978, p. 80.
 53. **Acróbata**, procedente de Osuna. Museo Arqueológico de Madrid.
 54. **Cacería de ciervos con redes**; detalle de un vaso de San Miguel de Liria, Valencia. Julio Caro Baroja. Los pueblos de España, Volumen I, Colección Fundamentos 54. Ediciones Istmo, Madrid 1990, página 38.
 55. Escena del cajón pintado de Tutankamón, que muestra al **rey en su carro cazando leones**. Museo del Cairo. James Putnam. Egiptología, Editorial Óptima, Barcelona 1997, página 42.
 56. **Contorsionista egipcia**. Las Ediciones del Tiempo. El mundo de la antigüedad: 3.000-408 a.C. difusora Internacional, Barcelona 1984, página 104.
 57. **Escena de juego de toros**, Cnosos. Ediciones del Tiempo: 3.000-408 a.C., p. 158.
 58. **Boxeadores procedentes de los frescos de Thera**. Las Ediciones del tiempo: el mundo de la antigüedad. Difusora Internacional, Barcelona 1984.
 59. **Luchadores** procedentes del fresco de la tumba de los Augures en Tarquinia; 530 a.C. foto I.G.D.A. Historia Universal, volumen 2, la Antigüedad Clásica. Editorial Planeta, Barcelona 1989. Apéndices, página 16
 60. Figuras procedentes de la tumba de Beni Hassan, realizando **escenas de lucha**; hacía el año 2.000 a.C. Carl Diem: Historia de los Deportes, Volumen I. Luis de Caralt Editor, Barcelona 1969, página 112.
 61. **Escena de una tumba tebana**, 1.400 años a.C. donde se muestra una escena de caza aves (Museo del Cairo). James Putnam: Egiptología. Edit. Optima, Barcelona, 1977, p. 77.
 62. **Figuras femeninas egipcias, realizando juegos malabares con pelotas**. Pintura de una tumba de Beni Hassan. Carl Diem, Historia de los Deportes, Volumen I. Luis de Caralt Editor, Barcelona 1969, página 112.
 63. **Discóbolo y árbitro**. Ornamentación principal panatenaica del siglo V a.C. Conrado Durantez: Las Olimpiadas griegas. Edit.D.N.E.F.D. y C.O.E., Madrid, 1977, figura 187.
 64. Crátera de cerámica ática, con escenas de **atletas en la palestra** preparándose para la práctica de ejercicios físicos. Conrado Durantez: Las Olimpiadas Griegas. Edita D.N.E.F.D. y C.O.E., Madrid 1977, página 147.
 65. **El pentatlón, pugilistas, velocistas y jueces**. Conrado Durantez: Las Olimpiadas Griegas. Edita D.N.E.F.D. y C.O.E., Madrid 1977, página 195.
 66. **Joven jinete con banda de vencedor**. Conrado Durantez: las Olimpiadas Griegas. Edita D.N.E.F.D. y C.O.E., Madrid 1977, figura 225.
 67. **Cuádriga**; decoración de una ánfora panatenaica del siglo VI a.C. Conrado Durantez. Op. Cit., figura

- 222.
68. Friso en bajorrelieve del siglo V a.C. donde se distingue a un **jugador de pelota** con su esclavo. Historia 16: Jovellanos el Ministro de las luces, nº 267, Madrid, 1998, p. 26.
 69. **Atletas luchando**. Crátera de cerámica de figuras rojas. Detalle; siglo VI a.C. Atenas, Museo de Agora. Foto: I.G.D.A. Historia Universal, vol. 2. La antigüedad Clásica. Edit. Planeta, Barcelona 1993, p. 58.
 70. **Luchadores**, detalle. Conrado Durantez: las Olimpiadas Griegas. Edita D.N.E.F.D. y C.O.E., Madrid 1977, página 201.
 71. Figuras masculinas griegas que representan la **prueba del pentatlón**. Carl Diem. Historia de los Deportes, vol. I. Luis de Caralt Editor. Barcelona 1969, p. 156.
 72. Participantes en un **juego de pelota con bastones**. Relieve de la base de un Kurós. 490 a.C., Museo Arqueológico Nacional de Atenas. Foto de I.G.D.A.. Historia Universal, volumen 2: La antigüedad Clásica. Editorial Planeta 1993, página 58.
 73. **Atletas realizando diversos ejercicios**. Conrado Durantez: las Olimpiadas Griegas. Edita D.N.E.F.D. y C.O.E., Madrid 1977, página 148.
 74. **Danza dionisiaca**, copia de un vaso griego. Folclore y costumbres de España, tomo II. Casa editorial Alberto Martín, Barcelona 1994. Edición facsímil ediciones Merino, Madrid 1988, página 175.
 75. **Lanzador de disco**. Cráteras de figuras rojas (detalle). Museo del Louvre. Foto: I.G.D.A.. Historia Universal, vol. 2: La antigüedad Clásica. Edit. Planeta, Barcelona 1993, p. 58.
 76. **Carreras de cuádrigas**, hacía el 500 a.C., Carl Diem: Historia de los Deportes, Volumen I. Luis de Caralt Editor, Barcelona 1969, página 176.
 77. **Heraldos anunciando los JJOO**. Apuntes. Educación física y Deportes, nº 53. Edit. INEF de Barcelona, 1998, p. 53.
 78. **Fricción con aceites**. Apuntes. Op. Cit. P. 57.
 79. **Vencedor en las carreras de cuádrigas**. Op. Cit. P. 96
 80. **Llegada victoriosa de una cuádriga romana**; villa Erculia, Sicilia. Historia 16: Historias del viejo mundo, nº 13. Madrid 1994, página 26.
 81. De Ludis circensibus. **Interpretación de una carrera de cuádrigas** en el circo romano por Onofrio Panvinio(siglo XVII). El Deporte en el libro antiguo. Exposición bibliográfica. Biblioteca del INEF de Madrid, p. 55.
 82. **Termas del siglo I, Herculano**. Historia de España, Volumen 2: la España romana y visigoda. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 193.
 83. **Circo de Nerón en Roma**. Carl Diem. Historia de los Deportes, Volumen I. Luis de Caralt editor, Barcelona 1969, página 256.
 84. **Coliseo de Roma, siglo I**. Historia de España, Volumen 2: historia romana y visigoda, Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 287.
 85. **Escena de una riña en el anfiteatro entre pompeyanos y nocerenses**, año 59. Fresco procedente de Pompeya. Museo Arqueológico de Nápoles. Historia de España, volumen 2: la España romana y visigoda. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 267.
 86. Mosaico encontrado en Lyon de **una carrera de cuádrigas** en el circo. E. Guhl Koner. Biblioteca Histórica. M.E. Editores S.L. Madrid 1997, página 177 Roma. Historia de España, Volumen 2: la España romana y visigoda. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 319.
 87. **Cuádriga romana en un mosaico de la época**. Historia 16. Historias del viejo mundo, nº 13: la Roma Imperial, Madrid, 1994, página 91.
 88. **Lucha entre un secutor (enredado en la red) y un reciario**. E. Guhl Koner. Los romanos, su vida y costumbres. Biblioteca Histórica. M.E. Editores S.L., Madrid 1997, página 338.
 89. **Distintos elementos de protección de los gladiadores**. E. Guhl Koner. Los romanos, su vida y costumbres. Biblioteca Histórica. M.E. Editores, Madrid 1997, página 336
 90. **Lucha entre un toro y un oso en un mosaico romano**. Historia y vida, nº 227: Toros en Roma. Madrid 1968, página 47.
 91. **Niñas jugando a la comba y al aro**. Folclore y Costumbres de España. Edit. Merino. Edición facsímil, Vol. I, Casa Edit. Alberto Martin, Barcelona, 1944, p. 583.

92. **Jóvenes romanos jugando a los astrágalos.** Pintura sobre mármol, Erculano. Historia 16. Historias del viejo mundo, nº13: La Roma Imperial, Madrid 1994, página 94.
93. **Rapto de Europa,** hacia el siglo I-II. Mosaico procedente de la alcazaba de Mérida. Historia de España, vol. 2. Op. Cit., p. 301.
94. **Fragmento de la Ley Hispanorromana de Osuna,** siglo I a.C., Museo Arqueológico de Madrid. Historia de España, Volumen 2: La España romana y visigoda. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 155.
95. **Representación pictórica de un auriga en su carro.** Museo Nacional de Arte Romano, Mérida. Historia 16. Historia de España nº 3: De Aníbal al emperador Augusto. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 118.
96. **Anfiteatro de Itálica,** hacía el siglo I a.C., Santiponce, Sevilla. Historia de España, Volumen 2: La España romana y visigoda. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 101.
97. **Escena de cacería en un mosaico hallado en Carranque,** Toledo. Foto I.C.R.B.C.. Historia 16. Historia de España nº 5: Los últimos hispanorromanos. Madrid 1995, página 42.
98. **Escena de cacería de un mosaico de la villa de las tiendas,** El Hinojal, Badajoz. Historia 16. Historia de España, nº 4: El esplendor de la España romana. Madrid 1995, página 96.
99. **Mosaico del circo procedente de Gerona,** principios del siglo IV. Museo Arqueológico de Barcelona. Historia de España. La España romana y visigoda, Volumen 2. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 345.
100. **Detalle de una cuádriga** procedente de un mosaico del circo romano de Gerona, principios del siglo IV. Museo Arqueológico de Barcelona. Historia de España, Volumen 2: La España romana y visigoda. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 359.
101. **Vista aérea de Mérida donde se ve el anfiteatro y el teatro.** Las Ediciones del tiempo. 3.000 a.C., 408 d.C. el mundo de la antigüedad. Edit. Difusora Internacional, Barcelona, 1984., p, 301.
102. **Anfiteatro de Tarragona,** hacía el siglo I, Tarragona. Historia de España, Volumen 2: la España romana y visigoda. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 185.
103. **Gradas del anfiteatro de Segóbriga,** hacía el siglo I a.C., Segóbriga, Cuenca. Historia de España, volumen 2: La España romana y visigoda. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 60.
104. **Reconstrucción esquemática del circo de Tarraco,** según TED´A y Miguel Angel Elvira. Historia 16. Historia de España nº 4: El esplendor de la España romana, Madrid 1995, página 121. Vista aérea de Mérida, donde se ve el teatro y el anfiteatro. Las Ediciones del Tiempo; 3.000-408 a.C.: El mundo de la antigüedad. Difusora Internacional, Barcelona 1984, página 301.
105. **Termas romanas de Caracalla.** 206-217 d.C. Roma. Historia de España, vol. 2. Op. Cit., p. 319.
106. **Detalle de la maqueta de la ciudad de Roma,** en la época de Constantino, donde se ve en primer plano el circo Máximo. Las Ediciones del tiempo. 3.000-408 a.C. El mundo de la Antigüedad. Difusora Internacional. Barcelona 1984, página 253.
107. **Termas romanas de Caldas de Montbuí.** Las Ediciones del Tiempo; El mundo de la antigüedad, 3.000-408 a.C. Difusora Internacional, Barcelona 1984, página 299.
108. **Las siete artes liberales.** Pequeña inicial iluminada que procede de un manuscrito del siglo XIII de la Metafísica de Aristóteles, con el comentario de Averroes. Joan Evans, Historia de las civilizaciones, Tomo 6: La Baja Edad Media. Alianza Editorial-Labor, Madrid 1988, página 199.
109. **Reconstrucción hipotética de la Nea Roma,** construida por orden de Constantino, donde aparece el hipódromo, el juego de polo y los baños. Las Ediciones del Tiempo: La Feudalización de la Sociedad, años 409-1491. Difusora Internacional, Barcelona 1984, página 100.
110. Miniatura pintada por los hermanos Limbourg entre 1410 y 1416, donde podemos ver varias **escenas, relacionadas con el juego deportivo:** es una partida de caza de cetrería, donde podemos ver al halconero y al cortejo preparados para soltar los halcones. En el río se ven dos figuras nadando. Las muy ricas Horas del duque de Berry. Biblioteca de la Imagen, 1988.
111. **Casco antiguo de Arlés, antiguo anfiteatro romano,** reconvertido en ciudad medieval. Joans Evans. Historia de las Civilizaciones, Tomo 6: La Baja Edad Media. Alianza Editorial-Labor, Madrid 1988, página 199.

112. **Caballero preparado para acudir a la batalla.** Símbolo de la ciudad italiana de Prato, según una representación en miniatura del siglo XIV. Las Ediciones del Tiempo: La Feudalización de la Sociedad, años 409-1491. Difusora Internacional, Barcelona 1984, página 132.
113. **Miniatura que representa el final de una cacería,** de autor desconocido, realizada entre los años 1438 y 1442. Las Muy ricas Horas del Duque de Berry. Op. Cit., p. 70.
114. **Lápida de Taillevent,** maestro cocinero de Carlos V, representado con su vestidura honorífica de sargento de armas. Joans Evans. Historia de las Civilizaciones, Tomo 6: La Baja Edad Media. Alianza Edit. Labor, Madrid 1988, página 231
115. **Justa entre caballeros.** Joans Evans. Historia de las Civilizaciones, Tomo 6: La Baja Edad Media. Alianza Edit. Labor, Madrid 1988, página 191.
116. **Caballero Medieval.** Ammenhausen, K (1998). El Libro del ajedrez. Manuscritos Iluminados de Europa Occidental de los siglos VII al XII, en la Biblioteca Nacional de Rusia. Ed. Parkstone-aurora, San Petesburgo, p. 238. El autor monje y sacerdote, tradujo en 1337 un tratado en prosa escrito en 1290 por el teólogo francés Jacques Cessolis. El tratado exponía las reglas de moralidad de varios grupos de la sociedad medieval, simbolizados en piezas de ajedrez.
117. **Caballeros entrenándose con el estafermo.** Grabado del siglo XIX a partir de una miniatura del siglo XV. Historia 16, nº 159, p, 27.
118. **El rey René parte para un torneo con el duque de Alençon.** Voronova, T. Y Sterligov, A. (1998). Manuscritos Iluminados. Op. Cit. P. 132.
119. **Acto de armar a un caballero:** recibe la espada, espuelas, yelmo y escudo, mientras los músicos tocan al fondo; finales del siglo XIV. Joans Evans. Historia de las civilizaciones, Tomo 6: La Baja Edad Media. Alianza Edit. Labor, Madrid 1988, página 186.
120. **Duelo entre el conde de Terry de Lorraine y el conde de la Casa de los Valois.** Voronova, T y Sterligov, A. (1998). Manuscritos Iluminados. Op. Cit. P. 135.
121. **Campamento en la orilla del río.** Voronova, T. Sterligov, A. (1998). Manuscritos Iluminados. Op. Cit. P. 260.
122. **Pelea con bolas de nieve entre hombres y mujeres** (siglo XIV). Fresco del Castello del Buonsiglio de Trento, enero, Italia. Foto: Scala/art Resource. La Mujer Deportista, Agenda Ilustrada. Publicado en castellano por Mondadori España S.A., Madrid 1989.
123. **Halcones.** Bruneto Latini: Li Livres dou Tresor, Francia, 1310-1320. Fin del primer libro y prólogo del Décimo Tratado de los vicios y virtudes propios de los hombres. 61.F.50v. Manuscritos Iluminados de Europa Occidental, de los siglos VIII al XVI, en la Biblioteca Nacional de Rusia, San Petesburgo. De Tamara Voronova y Alexander Sterligov. Edit. Parkstone Aurora, United Kingdom, 1998.
124. **Juglar acompañado de un compañero, que realiza movimientos acrobáticos.** Ediciones del Tiempo: La feudalización de la Sociedad, años 409-1491. Difusora Internacional, Barcelona 1984, página 186.
125. **Un Guerrero godo de la época de las invasiones,** tal y como se representaba en la Historia de España del Padre Mariana. Historia 16. Historia de España nº 6: La Hispania Visigoda. Madrid 1995, página 77.
126. **Cogida de un moro en la plaza.** Serie de grabados de la Tauromaquia, lámina nº 8. Francisco de Goya. Madrid, Biblioteca Nacional.
127. **Juego de cañas.** Exhibición de la caballería turca en Estambul, donde se ve con claridad el juego ecuestre de las cañas, muy popular en nuestro país durante el siglo XVII. La España de los Austria. Emilio Sola Castaño. Biblioteca Iberoamericana. Edit. Anaya, Madrid, 1988, p, 46.
128. **Danza morisca en unos dibujos de Weiditw.** Historia 16. Historia de España, nº 13. Madrid 1996, página 111.
129. **Baños árabes, siglo X, Mallorca.** Historia de España, Volumen 3: Al-Andalus, musulmanes y cristianos, Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 69.
130. Fragmento del fresco de la **Batalla de Higiüeruella,** pintura procedente de la Sala de las Batallas del Monasterio de El Escorial, Madrid. Historia de España, Volumen 4. Editorial Planeta, Barcelona 1989.
131. **Alfonso X el Sabio.** Miniatura de la última serie del Tumbo A. Historia 16. Historia de España, nº 8, Madrid 1995, página 86.
132. **Bohordando,** techo procedente de Teruel, en colección Pladiura. Gonzalo Menéndez Pidal. La España

- del siglo XIII leída en imágenes. Real Academia de la Historia. Madrid 1986, página 228.
133. Portada de una edición castellana de **Tirant lo Blanc**, publicada en Valladolid en 1511. Historia 16. Historia de España: La Corona de Aragón, Madrid, 1995, página 129.
134. **Sant Jordi**, patrón de la cavallería catalana. Llibre de l'orden de cavallería de Ramón Llull. Impreso por Celestí Verdagué, Barcelona 1879. Facsimil Espasa Calpe, Madrid 1985
135. **Cuatro caballeros burgaleses** del siglo XV, con armas y atalaje de bohordar. Página miniada del Libro de los Caballeros de Santiago, Catedral de Burgos. Historia 16, n° 207: La Nobleza castellana en los siglos XIV y XV. Madrid 1993.
136. **Caballeros castellanos del siglo XIV**. Miniatura del Libro de los Caballeros de Santiago. Archivo Municipal de Burgos. Historia 16. Cuadernos n° 266: La Guerra en la Edad Media. Madrid 1985, página 9.
137. **Caballero medieval burgalés**, del Libro de los Caballeros de Santiago. Archivo Municipal de Burgos. Historia 16, n° 86: Los Caballeros Andantes. Madrid 1983, página 42.
138. **Armas cristianas de los siglos XI y XII**. Litografía de la España ilustrada de M. Lafuente. Historia 16, n° 211 especial. Madrid 1993, página 117.
139. **Alfonso XI de León**; siglo XII, miniatura del Tumbo A, Biblioteca de la catedral de Santiago de Compostela. Historia de España, Volumen 3: Al-Andalus. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 333.
140. **Caza del oso**. Página del Libro de la Montería de Alfonso XI, siglo XIV. Biblioteca del palacio Real de Madrid. Historia de España, Volumen 4. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 331.
141. **Caza del oso** (detalle). Libro de la Montería. Op. Cit.
142. **Partida de caza**. Dufournet, J. (1998). Las muy ricas Horas del Duque de Berry. Es una partida de caza, donde se ve el cortejo y detrás diversas escenas cotidianas: segando, bañándose, etc.
143. **Chueca**. British Museum, Royal Ms. 10 E IV, fol. 94. Gonzalo Menéndez Pidal. La España del siglo XIII leída en imágenes. Real Academia de la Historia. Madrid 1986, página 229.
144. **Juego de pelota**, Cantiga 42 B. Gonzalo Menéndez Pidal. La España del siglo XIII leída en imágenes. Real Academia de la Historia. Madrid, 1986, página 226.
145. **Juego de pelota**, Libro de las Horas. Diversiones cortesanas y populares. Biblioteca Nacional. Ministerio de cultura, Madrid 1994, página 25.
146. **Toros en Plasencia**, Facsímiles en miniatura del suceso acaecido con motivo de una corrida de del Libro de las Cantigas de Alfonso X el Sabio, siglo XIII. Folclore y costumbres de España, Tomo I. Casa Editorial Alberto Martín, Barcelona 1944. Edición facsímil, Ediciones Merino, Madrid 1988, página 393.
147. **Toros**, Cantiga 144 (detalle). Gonzalo Menéndez Pidal. La España del siglo XIII, leída en imágenes. Real Academia de la Historia. Madrid 1986, página 228.
148. **Bailarina y juglaresa**. Siglo XIV. AAVV (1999). Fiestas, Juegos y Espectáculos en la España Medieval. Edit. Polifemo. Pinturas al temple del artesanado de la catedral de Teruel, p. 105
149. **Bailarina con crótalos**. AAVV. (1999). Fiestas, Juegos y Espectáculos en la España Medieval. Op. Cit. P. 107. Plato verde y morado, cerámica de Paterna (Valencia). Una bailarina se contonea mientras agita los crótalos.
150. **Juglares medievales**, con instrumentos musicales y realizando ejercicios bailados. Ediciones del Tiempo, 409-1491. La Feudalización de la sociedad. Difusora Internacional, Barcelona, 1978, p. 186.
151. **Juglares escenificando una obra**. Joans Evans. Historia de las civilizaciones, Tomo 6: La Baja Edad Media. Alianza Editorial-Labor, Madrid 1988, página 186.
152. **Acróbata con puñal** (códice III, 2,f, 162v). AAVV (1999). Fiestas, Juegos y Espectáculos en la España Medieval. Op. Cit. P. 231. Se localiza la figura ornada tras el epígrafe INCIPIT IOHEL PROPHETA. La figura en una posición compleja exige una adecuada preparación física, pero el puñal que lleva en la boca es lo que indica que realiza una actividad relacionada con el mundo de la acrobacia y las destrezas manuales. Las escenas de música, danzarinas, juglares, saltimbanquis y malabaristas fueron frecuentes en el mundo medieval.
153. **contorsionista**. Cuaderno de Villard de Hunnecourt. AAVV. (1999). Fiestas, Juegos y Espectáculos en la

- España Medieval. Op. Cit. P, 244
154. **Contorsionista.** (códice III, 2, f, 172r). AAVV. (1999). Fiestas, Juegos y Espectáculos en la España Medieval. Op. Cit. P. 231. Tras el epígrafe del libro del profeta Habacuc: INCIPIT ABBACVC PROPHETA, se encuentra una nueva mayúscula ornada configurada por la imagen de un acróbata o contorsionista. Flexionando su cuerpo hacia atrás, llega a tocar con las manos su pies, hasta formar la letra O.
 155. **Luchadores.** AAVV (1999). Fiestas, Juegos y Espectáculos en la España Medieval. Op. Cit. P. 225. Se trata de una mayúscula ornada de gran módulo que se sitúa en el comienzo del Levítico, tras el epígrafe INCIPIT LIBER LEVITICUS QUOD EST VAGECR. (Códice III, f, 51r). Dos luchadores de torso desnudo forman la letra V del INCIPIT propiamente dicho del texto.
 156. **Ballesteros y espingarderos del siglo XV.** Litografía del siglo XIX. Archivo Histórico Militar, Madrid, Historia de España, Volumen 2. La España romana y visigoda. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 539.
 157. **Pescador de caña,** Cantigas 97. Gonzalo Menéndez Pidal. La España del siglo XIII leída en imágenes. Real Academia de la Historia. Madrid 1986, página 226.
 158. **Grupo de personas dándose un baño.** De Arte Gimnástica de Mercurialis. Xilografías Deportivas. INEF de Madrid, DNEFD, 1973, figura 51.
 159. **Salto por encima de un compañero, utilizando un trampolín** (Tuccaro). Carl Diem. Historia de los Deportes, vol. I. Edit. Luis de Caralt, Barcelona 1969. Op. Cit., p. 376.
 160. **Salto a través de los aros, según Tuccaro.** Carl Diem. Historia de los Deportes, Volumen I. Op. Cit., p. 376
 161. **Jugadores de pelota.** De Arte Gimnástica de Mercurialis. Xilografías deportivas. D.N.E.F.y D. Madrid 1973, figura 127.
 162. **Escenas de lucha.** Pancratium voltatorium. De Arte Gimnástica, Libro II. Xilografías deportivas. D.N.E. y D. Madrid 1973, figura 147.
 163. **Juego de niños, donde se ven a dos niños jugando con aros.** Pieter Brueghel el viejo. Siglo XVI. Kunsthistorisches Museum, Viena. Historia de España, Volumen 5: El siglo de Oro. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 209.
 164. **Juego de niños.** Pieter Brueghel, el viejo, siglo XVI (detalle). Kunsthistorisches Museum, Viena.
 165. **País nevado, donde se ven niños jugando sobre el hielo.** Pieter Brueghel, el joven; primer tercio del siglo XVII. Óleo, Museo del Prado, Madrid. Historia de España, Volumen 6: la crisis del siglo XVII. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 223.
 166. Ilustración inglesa del siglo XVII, donde **dos caballeros inflan un balón**, mientras otros juegan al fondo. Crónica del Juego de Pelota. Julián García Candau. Historia 16. Jovellanos, en el siglo de las Luces, nº 267, p. 28.
 167. **Juegos de niños** (detalle). Pieter Brueghel el viejo, siglo XVI. Museo de Historia de Viena. Historia de España, vol. 5. Edt. Planeta, Barcelona, 1989, p, 209.
 168. Carlos II y Mariana de Austria, presenciando una **corrida de toros en la plaza Mayor de Madrid** (detalle) siglo XVII, óleo. Museo Municipal de Madrid. Historia de España, vol. 6: La crisis del siglo XVII. Edit. Planeta, Barcelona, 1989, p. 139.
 169. Portada de los **Diálogos de Juan Luis Vives**, traducidos en lengua castellana por el Dr. Christoval Coret y Peris. Valencia 1759.
 170. **Juego de bolos**, fragmento de un tapiz procedente del Museo de la Catedral de Santiago de Compostela, la Coruña. David Teniers. Historia de España, Volumen 6. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 295. Edición facsímil, Librerías París-Valencia 1991.
 171. **Doctrina del caballo y arte de enfrenar.** Gregorio de Zúñiga. Siglo XVII. El deporte en el libro antiguo. Exposición bibliográfica. Comunidad de Madrid. Biblioteca del INEF de Madrid 1994, página 60.
 172. Ilustración de un libro de horas que se conserva en el colegio de Corpus Christi de Valencia, donde se ven unas figuras montando **zancos**. José Corredor- Matheos. El Juguete en España. Op. Cit., p. 63.
 173. **Arnés para justa a caballo**, de Felipe II, siglo XVII. Armería Real, Madrid. Historia de España, volumen 5. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 50.

174. **Festejos ante el Príncipe de Gales en la Plaza Mayor de Madrid**, mitad del siglo XVII, óleo, Juan de la Corte. Museo Municipal de Madrid. Historia de España, volumen 6: La crisis del siglo XVII. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 393.
175. **Grupo de muchachos jugando al mallo**, juego típico de la época en el que se hacían correr por el suelo una bola de madera de siete u ocho cms. De diámetro dándole con unos mazos de mango largo. Diversiones cortesanas y populares. Ministerio de Cultura. Biblioteca Nacional. Madrid 1994, página 52.
176. **Cacería en honor de Carlos V en el Castillo de Torgau**, año 1544. Óleo, Museo del Prado, Madrid. Historia de España, Volumen 5: El siglo de Oro. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 38.
177. **Armadura de Carlos V**. Siglo XVI. Armería Real de Madrid. Historia de España, vol. 5. El siglo de Oro. Edit. Planeta, Barcelona, 1989, p. 208.
178. **La equitación de Antonio Pluvinel**. Breve método de mandar los caballos. Deporte y Lectura (1571-1932). INEF de Madrid. 1988, p. 23.
179. Carlos II y Mariana de Austria presenciando una **corrida de toros en la plaza Mayor de Madrid**. Siglo XVII. Óleo. Museo Municipal. Op. Cit., p. 139.
180. Ilustración de un **encierro a los pies del antiguo Alcázar Real de Madrid**, destruido en 1734 por un incendio. Biblioteca Básica de Historia. Vida cotidiana. Editorial Anaya 1991, página 15.
181. **La cacería del tabladillo en Aranjuez**, óleo de Juan Bautista Martínez del Mazo. Museo del Prado, Madrid. Historia de España, volumen 6: La crisis del siglo XVII. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 307.
182. **Danza popular del siglo XVII**. Colección biblioteca básica. Así vivían en el siglo de Oro. Vida cotidiana. Edit. Anaya. Madrid, 1996. José Calvo, p. 77.
183. **La cacería del Tabladillo en Aranjuez**. Óleo de Juan Bautista Martínez del Mazo. Museo del Prado de Madrid. Historia de España, vol. 6. Op. Cit., p. 307.
184. **Engaños a ojos vistas** de Minguet e Irol, Pablo. El Ocio en la Biblioteca Nacional. Ministerio de Cultura. D.G. del Libro y bibliotecas, Madrid, 1985, p. 106.
185. **Vista de la ciudad de Sevilla** en el último tercio del siglo XVI en una pintura atribuida a Sánchez Coello (Museo de América). Foto de Joaquín Otero. Historia 16. Historia de España, nº 14, p. 95.
186. **Sevilla en el siglo XVI, donde se aprecia el Arenal**, lugar utilizado para los juegos de cañas y toros.
187. **Arneses del siglo XVI o arneses blancos**. Historia y vida, nº 223. Madrid 1986, página 70.
188. **Campo de pelota**. Paulmerie, jeu de paulme et construction de la raquette. L'Encyclopedie Diderot et D'Alembert. Artisanats au 18 siecle. Edit. Inter-Livres, fig. 1.
189. **Tipos de pala para el juego de la paulme**. Op. Cit. Fig. 2 al 8.
190. **Paulmerie, instrumentos para fabricar la pelota**. Op. Cit. Fig. del 1 al 22.
191. **Paulmerie, instrumentos para fabricar la pelota y la raqueta**. Op. Cit., fig. del 1 al 17.
192. **Celebración de la fiesta del Palio de Siena** en honor de Francisco I y María Teresa de Austria en 1739. Óleo sobre lienzo por Zocchi, Siena. Historia Universal Planeta, Volumen 9: La época de la razón, Barcelona 1993, página 352.
193. Grabado pintado a mano donde se ven a unas jóvenes jugando al **juego del volante**, deporte recomendado a las mujeres como un pasatiempo muy gratificante y como ejercicio saludable. Francia, finales del siglo XVIII. La mujer deportista, agenda ilustrada. Publicado en castellano por Mondadori España S.A. Madrid 1989.
194. Detalle de la Institutriz, óleo sobre lienzo, donde se observa **una raqueta y un volante**, de Jean Baptiste Simeón Chardin, 1739. National Gallery, Ottawa.
195. **Escenas cotidianas de campesinos**, siglo XVIII, recogiendo la siega y pescando y cazando. Ediciones del Tiempo: De los descubrimientos a las revoluciones (1492-1788). Difusora Internacional. Op. Cit., p. 165.
196. **Mascarada** con motivo de las fiestas en la proclamación de los reyes Fernando VI y Bárbara de Braganza, fragmento de una pintura de domingo Martínez, hacía 1747. Museo de Bellas Artes, Sevilla, página 181.
197. **Las Parejas**. Figura con cuatro elipses, dos horizontales y dos verticales. Juego típico del siglo XVIII. Manuscrito de Domenico Rossi. Edit. Patrimonio Nacional, Madrid, 1972, fig. 13.

198. **Fragata San Fernando y Santa Bárbara.** Fiestas Reales en el reinado de Fernando VI. Manuscrito de Carlos Broschi Farinelli. Edit. Patrimonio Nacional. Op. Cit., fig. 12.
199. **Vista de una corrida de toros en Madrid,** 1791, de Antonio Carnicero. Grabado iluminado procedente del Museo Municipal, Madrid. Historia de España, Volumen 7: El reformismo borbónico. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 495.
200. **Los zancos,** cartón para tapiz de Francisco de Goya. Museo del Prado.
201. **Melchor Gaspar de Jovellanos** en una pintura de Francisco de Goya, realizada en 1798. Museo del Prado, Madrid. Historia 16. Historia de España nº 19: El siglo de las Luces, Madrid 1996, página 35.
202. **La cometa,** cartón para tapiz de Francisco de Goya. Museo del Prado.
203. **El pelele,** cartón para tapiz de Francisco de Goya. Museo del Prado, Madrid
204. **Campesinos canarios del siglo XVIII, portando lanzas.** Talio Noda Gómez: Salto del Pastor. Edita Excmo. Cabildo Insular de Gran Canaria, 1990, página 24.
205. **El juego de la pala,** cartón para tapiz de Francisco de Goya. Museo del Prado, Madrid.
206. **El Cid lanceando un toro.** Lámina 11. Serie de grabados de la Tauromaquia Francisco de Goya. Museo del Prado, Madrid.
207. **La gallinita ciega,** de Francisco de Goya. Museo del Prado.
208. **Viejas bailando.** dibujo de Goya. E. Lafuente y Ferrari: Madrid, 1988.
209. **Suerte de varas;** grabado iluminado de Antonio Carnicero, hacia 1791. Museo Municipal de Madrid. Historia de España, vol. 7: El reformismo Borbónico. Edit. Planeta, Barcelona, 1989, p. 495.
210. **Plaza de toros exagonal. Almadén** y comarca. La joya de la corona, p. 29.
211. **Tauromaquia o arte de torear.** Pepe Hillo. El Ocio en la biblioteca Nacional. Op. Cit., p. 67.
212. **Picador derribado,** grabado iluminado de Antonio Carnicero. Museo Municipal de Madrid. Historia de España, vol. 7. Op. Cit., p. 495.
213. **Suerte de banderillas,** grabado iluminado de Antonio Carnicero. Museo Municipal de Madrid. Historia de España, vol. 7. Op. Cit., p. 495.
214. **Campo de juego de pelota vasca.** El Pelotari, Deporte y Lectura (1572-1932). INEF de Madrid. Op. Cit., p. 58.
215. **Pala, pala corta y paleta.** Fernando Castro. El juego de pala. Colección temas vizcaínos, nº 95. Edit. Caja de ahorros Vizcaína, p. 16.
216. **Escala i corda.** Federación de Pilota Valenciana. Reglamento general, p. 46.
217. **Lego patinando,** dibujo de Goya. E. Lafuente y Ferrari: Goya, dibujos. Editorial Silex, Madrid, 1988, p. 237.
218. **Las primeras ascensiones en globo,** finales del siglo XVIII. Grabado coloreado. Museo Lázaro Galdiano, Madrid. Historia de España, Volumen 7: El reformismo borbónico. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 119.
219. **Ascensión de un globo Montgolfier en Aranjuez,** pintura de Antonio Carnicero. En España la primera experiencia aerostática fue llevada a cabo en los jardines de Aranjuez por el francés Bouclé, momento que recoge el cuadro. Biblioteca Básica de Historia: Vida cotidiana. Editorial Anaya, Madrid 1991, página 56.
220. **Montería,** segundo tercio del siglo XVIII, Óleo de Francesco Celebrano. Museo del Prado, Madrid. Historia de España, Volumen 7: El reformismo borbónico. Editorial Planeta, Barcelona 1989, página 384.
221. **Bailes de antaño y Ogaño,** de Ortega, nº 15 de EMU 1866. José María Ferrer. Visión castiza de Madrid, en las crónicas e imágenes de la prensa madrileña del siglo XIX. Edita viajes Ilustrados, Madrid 1997, página 141.
222. **Aún aprendo,** dibujo de Goya. E. Lafuente y Ferrari: Goya, dibujos. Editorial Silex, Madrid 1988, página 251.