

JUEGO Y OCIO EN LA HISTORIA

Pilar Suárez Pascual
M^a Isabel Gascón Uceda
Luis Alonso Álvarez
J. Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Valladolid

JUEGO Y OCIO EN LA HISTORIA

Serie: INSTITUTO UNIVERSITARIO DE HISTORIA SIMANCAS
COLECCIÓN DE BOLSILLO, Nº 26

Juego y ocio en la historia / María Pilar Suárez, María Isabel Gascón Uceda, Luis Alonso Álvarez, Juan Francisco Jiménez Alcázar. Valladolid : Ediciones Universidad de Valladolid, 2018

174 p. ; 20 cm.- Historia. Colección de bolsillo ; 26

ISBN 978-84-8448-956-6

1. Ocio – Historia. 2. Juego – Historia. I. Suárez, María Pilar. II. Gascón Uceda, María Isabel. III. Alonso Álvarez, Luis. IV. Jiménez Alcázar, Juan Francisco (1966-). V. Universidad de Valladolid, ed. VI. Serie

379.8(091)

MARÍA PILAR SUÁREZ
MARÍA ISABEL GASCÓN UCEDA
LUIS ALONSO ÁLVAREZ
JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR

JUEGO Y OCIO EN LA HISTORIA



EDICIONES
Universidad
Valladolid



Instituto
Universitario
de Historia
Simancas

Universidad de Valladolid

En conformidad con la política editorial de Ediciones Universidad de Valladolid (<http://www.publicaciones.uva.es/>), este libro ha superado una evaluación por pares de doble ciego realizada por revisores externos a la Universidad de Valladolid.

Con la colaboración del Excmo. Ayuntamiento de Valladolid



Este libro está sujeto a una licencia "Creative Commons Reconocimiento-No Comercial – Sin Obra derivada" (CC-by-nc-nd).

LOS AUTORES. Valladolid, 2018

Diseño de cubierta: Instituto Universitario de Historia Simancas.

Maquetación: Ediciones Universidad de Valladolid.

ISBN: 978-84-8448-956-6

ÍNDICE

PRESENTACIÓN	
Adolfo Carrasco Martínez	9
EL JUEGO LITERARIO EN LOS ALBORES DE LA LITERATURA OCCIDENTAL	
María Pilar Suárez	15
EL OCIO FEMENINO EN LA EDAD MODERNA	
M. ^a Isabel Gascón Uceda	63
LOS “ENFERMOS ESTÉTICOS”. LAS DIMENSIONES DEL OCIO EN LOS BALNEARIOS ESPAÑOLES, 1700–1930	
Luis Alonso Álvarez.....	103
LA HISTORIA VISTA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS	
Juan Francisco Jiménez Alcázar	141

PRESENTACIÓN

Johan Huizinga, humanista de intereses verdaderamente universales y europeísta convencido, fue un pionero en la historia del arte, de la cultura y de la historia en general, y su influencia ha ido calando lentamente pero de modo constante y profundo. Podría decirse que sus trabajos, más que presentar modelos, han servido de invitación, inspiración o sugerencia a las generaciones posteriores de investigadores en esos campos y, aún hoy, sus brillantes intuiciones sobre temas nuevos y el modo de abordarlos tienen validez. Su *Homo ludens* (1938) es un buen ejemplo de lo dicho, en la medida en que este ensayo llamaba la atención sobre la importancia del juego, lo lúdico en general, en la configuración social y cultural de Europa. Huizinga, además, nos indicó que solo desde una metodología integradora, que rompiera los convencionalismos de las áreas estancas de conocimiento, era posible acercarse con garantías a objetos de estudio que, como el juego, encajaban de manera insatisfactoria en un único contenedor. Las dimensiones sociológicas, psicológicas, políticas, históricas, artísticas y otras muchas más que están contenidas en esta actividad consustancial a lo humano fueron apuntadas en su excelente trabajo y han marcado las investigaciones posteriores.

Este libro se reconoce en la estela del *homo ludens* propuesto por Huizinga. El tema que da unidad a las cuatro

contribuciones es *Juego y ocio en la Historia*, un recorrido por diversas formas e implicaciones que lo lúdico ha tenido en la sociedad y en la cultura europeas. Al asumir que el ocio y el juego son objetos de investigación histórica interdisciplinar, lo primero que destaca es la amplitud del campo que requiere atención y lo difuso de sus límites, consecuencia de la polisemia de ambos términos. En principio, el ocio, en sentido ciceroniano, es el tiempo que se dedica a actividades alejadas de los negocios o los deberes públicos y corresponde por ello a los ciudadanos comprometidos con la dirección de la república. El ocio, a partir de la Revolución industrial y el triunfo burgués, cuando el trabajo empezó a definir primordialmente la existencia de los seres humanos, pasó a ser entendido como esa parte de la vida que no se consagraba a las tareas productivas y, en parte, las recompensaba. Además, la noción de ocio implica una determinada concepción del individuo, de sus esferas de actividad y la medida del tiempo. El campo histórico-semántico del juego es incluso más extenso, desde el puro entretenimiento o el aprendizaje, a las modalidades físico-deportivas o las habilidades intelectuales, incluidos los espacios propicios para una cierta transgresión social o sus lazos con la creación artística; de una u otra manera, el juego implica siempre la metaforización –si se me permite la palabra– de la vida, porque, en último término, funciona como alegoría de las relaciones humanas, sus controversias y sus acuerdos.

Los capítulos de este volumen exploran algunas de esas líneas. María Pilar Suárez vincula el nacimiento de las literaturas romances en la Edad Media con lo lúdico, a partir de una concepción simbiótica del juego y la palabra –el *homo ludens* y el *homo loquens*–. Los cantares de gesta, la poesía juglaresca, las composiciones de los trovadores, las novelas y el teatro contienen elementos propios del juego. Asimismo, la función de entretenimiento, la construcción de ficciones, el engaño, la farsa, o incluso algo tan propio del juego como es la formalización de reglas, están en estrecha relación con el surgimiento de las formas literarias. Más aún, la contextualización de cada género

literario aclara su conexión con lo lúdico, como sucede con las fiestas populares, el ámbito religioso o la corte, donde sin duda, se entrelazaron más intensamente literatura y juego, si consideramos que las relaciones cortesanas son en parte un juego y en parte una creación cultural.

María Isabel Gascón Uceda, aborda una recapitulación general sobre el juego y el ocio en la Edad Moderna desde la vinculación de dos corrientes historiográficas consolidadas, la historia de la vida cotidiana y la historia de la mujer. Reconoce el escaso espacio para el entretenimiento que los cánones socio-culturales permitían a las mujeres de toda condición, pero aun así desgrana, a través de las diversas edades femeninas, desde la niñez a la vida adulta, los resquicios para el esparcimiento. Y ahí confluyen tanto las funciones que tales prácticas tenían en la formación como las posibilidades potenciales de transgresión que conllevaban. Gascón no se olvida de las formas de sociabilidad destinadas al asueto de toda la sociedad en las cuales también se insertaban espacios compartidos y específicos para las mujeres. En todo caso, revela cómo en los siglos modernos la complejización de la cultura se proyectó en las diversas formas de ocio femenino.

El balneario, instalación que combina lo terapéutico y lo recreativo, centra la contribución de Luis Alonso Álvarez. Supone una recuperación, desde la Ilustración, de usos del agua romanos y árabe-andalusíes, en el caso español, ligados a la salud física y mental y al empleo de espacios de sociabilidad, tradiciones antiguas potenciadas con el desarrollo de la química (Lavoisier) y el análisis de la mineralización de las aguas. El termalismo moderno, ochocentista y novecentista, obedece a nuevas demandas sociales, como la generalización del descanso en el ritmo productivo de la sociedad industrial y abre, al mismo tiempo, las posibilidades económicas de la explotación de hoteles con una oferta centrada en las aguas medicinales pero que además organizaba actividades deportivas, culturales y relacionadas con la naturaleza.

Juan Francisco Jiménez Alcázar finaliza el volumen con un estudio en torno a las relaciones entre videojuegos e historia, un asunto hasta ahora infrecuente en los libros académicos, pero cuya generalización en nuestra sociedad reclama la atención de los especialistas. Lo trata desde una doble perspectiva. Por un lado, tiene en cuenta el videojuego en sí como una transformación profunda ya ampliamente asentada en el mundo del entretenimiento que ha orillado, entre jóvenes y no tan jóvenes, a otras formas de ocio, como lo atestiguan los cambios en los comportamientos sociales y la poderosa industria que está detrás. Y por otra parte, se concentra en los videojuegos que contienen visiones del pasado, principalmente en las épocas que ambientan los juegos más populares: Roma, el Medioevo y la II Guerra Mundial. En este último aspecto, los contenidos de estos juegos, el autor señala que, aun cuando el objetivo del videojuego no sea en sí la producción de discurso histórico, lo cierto es que refleja una determinada percepción del pasado que recrea y ello no puede ser ignorado por el historiador, por cuanto constituyen un fenómeno de masas. Una nueva frontera se nos abre a los historiadores.

Evidentemente, los trabajos recopilados no agotan las múltiples vertientes del juego y el ocio como objetos de investigación, pero los cuatro capítulos componen un paisaje significativo de las posibles perspectivas de análisis, modos de abordarlos y fuentes disponibles. Dimensiones tan propias de lo humano como estas no dejan de invitar al historiador a explorarlas, siguiendo las sendas abiertas por Huizinga.

Los capítulos del volumen corresponden a las intervenciones del Ciclo de Conferencias de Otoño organizadas por el Instituto Universitario de Historia Simancas, de la Universidad de Valladolid, entre el 7 y el 11 de noviembre de 2016. Este Ciclo, que hemos celebrado de manera ininterrumpida desde hace varias décadas, ha alumbrado la colección de libros a la que se suma este que el lector tiene en sus manos. Es ya una tradición académica que han venido cuidando con particular atención los sucesivos equipos directivos de nuestro Instituto.

Permítaseme que sirva este texto como reconocimiento a todos ellos y, singularmente, a la doctora María Isabel del Val y el doctor Hilario Casado, bajo cuya responsabilidad como Directora y Secretario, respectivamente, se celebró el Ciclo de 2016.

Adolfo Carrasco Martínez

Universidad de Valladolid

**EL JUEGO LITERARIO EN LOS ALBORES
DE LA LITERATURA OCCIDENTAL**

MARÍA PILAR SUÁREZ

Universidad Autónoma de Madrid

Leve e improductivo, y tan indispensable para la configuración del hombre y del espacio cultural en que éste se inscribe y desenvuelve, el juego ha estado presente en todos los períodos a lo largo de los cuales se ha desarrollado la historia del hombre. Así lo constató el investigador holandés Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens*¹ donde abordó el papel que el juego ha venido desempeñando en el proceso de “hominización”.

En este marco ese *homo ludens* es también *homo loquens* desde el momento en que la aparición del hueso hioides le hace capaz de expresarse por medio de un lenguaje articulado. La literatura, lo literario, es uno de los frutos posibles de una y otra vertiente del hombre: el juego y la palabra².

Fue también Huizinga uno de los primeros autores en reconocer la inscripción de la creación literaria, la *poiesis*, en el ámbito de lo lúdico. En efecto, la creación artística en general y sus condiciones de difusión³ pertenecen a la esfera del juego: habitan ese espacio libre de condicionamientos, sin que ello implique la inexistencia de vínculos con la “vida efectiva”, la cual a su vez con harta frecuencia se proyecta sobre el juego con

¹ HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Madrid, 2004, (1ª 1938).

² Tal fue el título un proyecto que hace unos años reuní en torno al juego a medievalistas procedentes de países y campos diversos –literatura, arte, retórica, historia...-. Los trabajos abordaban en efecto el juego, en su sentido amplio, antropológico, y desde su vinculación a la palabra. Dichas reflexiones cobraron cuerpo en un libro a algunos de cuyos capítulos no dejaremos de hacer referencia a lo largo de nuestra exposición: SUÁREZ, María Pilar (dir.), *Homo ludens, homo loquens: el juego y la palabra en la Edad Media*, Madrid, 2014. En dicho libro algunas de las cuestiones que abordamos en el presente artículo son abordadas en profundidad por parte de reconocidos especialistas.

³ En el marco de la Edad Media podríamos hablar de “performance”, de puesta en acto a través del canto, la recitación, incluso del gesto... de las obras literarias. Vid. ZUMTHOR, Paul, *Essai de poétique médiévale*, Paris, 1972.

el fin de canalizar aprendizajes, conflictos, experiencias vinculadas a lo cotidiano.

1. Los valores del Juego

La palabra “jugar”/“jouer”, viene de *iocari*, hacer algo con alegría, un verbo derivado del sustantivo *iocus* (broma), cuya raíz sería común a “jocoso” (*joyeux*). Pese a que en latín la palabra más frecuentemente utilizada con ese mismo significado era *ludus*, en lengua romance fue el primero de los términos *iocari*, el que se impuso⁴. En efecto, el término *iocus* dio lugar a la palabra “juego” y a todos los términos a él vinculados: a esa raíz pertenece la palabra *ioculator*, el que juega⁵, el “juglar”, un término estrechamente vinculado a la creación literaria y sobre el que volveremos más adelante, pero no sin antes reflexionar, siquiera brevemente, sobre posibles acepciones que el término juego ha ido adquiriendo a lo largo de su historia, la historia del hombre. Las palabras “jugar”, “juego”, han ido incorporando nuevos valores semánticos⁶. Éstos son algunos de ellos:

1.– Actividad llevada a cabo con la “finalidad de entretenerse, o desarrollar determinadas capacidades”.

⁴ *Ludus* sería posteriormente incorporada como cultismo –lúdico–, vinculado a la idea de divertimento en general. En español esta incorporación ha dejado su marca más allá del territorio peninsular (en Latinoamérica el término ludo designa al juego conocido en España como “parchís”). Tendríamos además que tener en cuenta el adjetivo lúdico, cuyo significado se aproxima al de lúdico, pese a que tienen orígenes etimológicos distintos. Tal es la razón por la cual no son siempre sinónimos: de hecho lúdico en ocasiones se emplea con un sentido de burla, pues tal es el valor de su palabra de origen en latín: *ludicrus*. Un sentido del que carece la palabra lúdico, del latín *ludus*. En inglés ha dado lugar a *ludicrous*, ridículo.

⁵ Eran personajes diestros en ejercicios gimnásticos, baile y danza, al tiempo que cantaban, tocaban instrumentos y componían piezas musicales, literarias...

⁶ Estas acepciones se dan tanto en castellano como en francés, lengua en torno a la cual, y por motivos que explicitaremos más adelante, desarrollaremos nuestro trabajo.

2.- “arriesgarse, aventurar” será otra de las acepciones. Ésta se encuentra estrechamente vinculada al componente aleatorio que conllevan algunos juegos –los juegos de azar–.

3.- “Divertirse tomando parte en una actividad *sometida a reglas*, medie o no en él interés”. Porque el juego, pese a su condición improductiva, es indisociable de las reglas sin las cuales en la mayoría de los casos resulta poco factible participar en la dinámica lúdica.

4.- “Desempeñar un papel en una obra dramática, en un marco social”. Este término nos acerca al hecho teatral. De hecho, en francés, en inglés, en alemán el teatro es designado por la palabra “juego”: *jeu, play, spiegel*.

La palabra “juego” designa realidades diversas, si bien próximas entre sí. Una polisemia que podemos entender en virtud de la riqueza de este proceso que concierne a distintas facetas del hombre. Son estas acepciones a las que nos acabamos de referir las que, sin agotar la riqueza del término, actuarán como hilos conductores de nuestro recorrido en torno al juego literario, a la interacción entre juego y palabra.

Iniciaremos dicho recorrido en la Edad Media, en la Francia del siglo XII, un período alejado cronológicamente de nosotros, a la vez que culturalmente próximo, pues en él tiene lugar la emergencia de la lengua vernácula –lengua romance–. El nacimiento y consolidación de dicha lengua está estrechamente vinculados al juego, pues a diferencia de lo que ocurrió en otras culturas⁷, en sus inicios la escritura en lengua francesa sólo tuvo lugar en el terreno de lo literario –vinculado al entretenimiento, incluso a la ficción–, ya que los textos científicos, legales... asociados a la realidad eran exclusiva–mente redactados en latín. Es en esa lengua donde se gestan formas literarias que, desde sus modulaciones y reformulaciones, han resultado fundamentales

⁷ En Castilla Alfonso X es el responsable de la elaboración de textos legales y científicos en lengua vernácula ya desde el siglo XIII.

para la construcción de la cultura moderna⁸, tanto en lo que se refiere a la consolidación de los llamados “géneros literarios”, como en lo que respecta a la construcción de un imaginario literario y cultural, si es que podemos establecer una diferencia clara entre uno y otro.

Una de las formas discursivas más relevantes que cobran cuerpo en este momento al que nos referimos es tal vez la poesía lírica, vinculada al juego cortés, sobre cuyos mecanismos profundizaremos más adelante, y el *roman*, la novela, vinculado igualmente en sus orígenes a la cortesía. Es éste un género que se construye paralelamente al desarrollo de la lengua romance, de la que adquiere el nombre genérico, y al nacimiento de la subjetividad⁹ del personaje, pero también del “yo” que escribe. Tras una breve aproximación al juego cortés y a algunas de las manifestaciones literarias que nacen ligadas a él nos ocuparemos del teatro, el juego de los juegos. Un fenómeno que trasciende las fronteras de lo literario, cuyos primeros textos compuestos íntegramente en francés datan del siglo XII¹⁰.

1.1. El juego literario

Como hemos dicho desde el comienzo, la literatura se materializa en el plano de la lengua, del discurso, nada tan propio del hombre junto con la risa. La literatura es una actividad, y un producto, que tiene lugar en el espacio “lúdico”, regido por sus propias normas: se consolida en un juego donde el locutor/autor gestiona las posibilidades que la lengua le ofrece para construir

⁸ En este sentido cabría afirmar que las obras a las que nos referiremos se inscriben en un contexto. Resaltar que el término “moderno” tiene un carácter défítico, ya que está referido al *aquí* y *ahora* de la enunciación. Podríamos entonces hablar de modernidad por cuanto que inauguran un nuevo quehacer literario, artístico... lúdico con respecto a creaciones literarias anteriores.

⁹ ZINK, Michel, *La subjectivité littéraire*, Paris, 1985.

¹⁰ Es al menos el caso de los textos que han llegado hasta nosotros: somos conscientes de que ésta es probablemente una parte de lo que la producción dramática medieval pudo llegar a ser.

un mundo –ficcional o no–, pero sí libre de las constricciones de la realidad “efectiva”. Es un espacio en el que se produce un encuentro, y se establece un juego, entre el yo que crea, en este caso escribe, y el yo que lee, o escucha.

En el marco de la literatura medieval ese espacio de convergencia tiene lugar desde una inmediatez física: las condiciones actuales de transmisión/recepción del discurso literario –cualquiera que sea la época en que fue creado–, no pueden hacernos olvidar que la literatura de la Edad Media se difunde en un marco con frecuencia vinculado a la representación (*performance*), donde el texto es leído o cantado ante un público, y eventualmente enriquecido con códigos que exceden lo puramente lingüístico. Los “*ioculatores*” (aquellos que “jugaban”), y a los que acabamos de referirnos, se sirven no solo de la palabra sino del canto, del gesto, de recursos paralingüísticos –entonación, juegos con la voz–. Correrían a cargo de ellos las primeras manifestaciones literarias datadas como tales: los cantares de gesta, que interpretaban para públicos de muy diversa condición acompañados de sus instrumentos. El autor/recitante se dirigía a un auditorio ante el cual despliega la acción, el *gesto*, del héroe: una sucesión de imágenes creadas a través del discurso que desde nuestra perspectiva merecerían el calificativo de “cinematográficas” a causa de su preocupación por el detalle visual. A través de ellas el autor/recitador busca crear un efecto de identificación por parte del público y generar un sentimiento de cohesión en virtud de esa emoción compartida. También a través de una representación vinculada a la música los trovadores difundieron sus canciones líricas en la corte. Esta dimensión “performativa” se acentúa en el teatro, donde la palabra es puesta en escena en interacción con otros códigos y otros recursos –visuales y sonoros–, creando una suerte de espejo que ofrece una réplica visual, simbólica, de la realidad en la que el público se halla inmerso.

En la recepción de dichas obras que ha tenido lugar en tiempos posteriores, incluida nuestra época, no hemos contado sino con los textos de las obras a las que a continuación nos

referiremos, incluso algunos de ellos se han conservado de manera fragmentaria. En el caso de la poesía o el teatro hemos contado con partituras que los musicólogos han reconstruido, o con miniaturas, que han podido proporcionar alguna pista sobre puestas en escena. Pero son las marcas que el autor/locutor¹¹ dejó en su día impresas en el tejido discursivo lo que nos ha permitido acceder al sentido de la obra –cualquiera que sea su género–. Para ello resulta indispensable conocer las reglas presupuestas por los autores, disponer de información vinculada al contexto de creación y a los canales a través de los cuales se preveía difundir la obra en sí –canto, puesta en escena, lectura...–. Sería éste nuestro papel como historiadores, filólogos...: proporcionar claves para adentrarnos, pese a la distancia y la falta de algunos datos, en estos juegos literarios y culturales alejados a nosotros en el tiempo, sin que por ello hayan perdido su dimensión estética, esto es, la capacidad que posee un objeto –cualquiera que sea su finalidad explícita, o su soporte (lingüístico, plástico, sonoro)...– para interpelar al hombre en su ser más profundo. El conocimiento –pautas contextuales, técnicas (lingüísticas, retóricas... en nuestro caso particular), antropológicas...– resultarán útiles para ser sensibles a dicha interpelación, para participar en el *juego* más allá de los límites espaciotemporales.

1.1.1. El juego y sus reglas

Podemos considerar las formas literarias en su vertiente de juego lingüístico y cultural, que pervive, se mantiene, muta..., donde la función de entretener va pareja a la creación de mundos posibles, reflejos, proyecciones que, a través de la palabra permiten objetivar visiones del hombre y de lo humano, contribuyen-

¹¹ Discriminamos el término de “autor”, que se correspondería con la persona física que pudo llevar a cabo la obra, de narrador, o “locutor”, noción más amplia y más operativa para la poesía o el teatro, que es la instancia enunciativa inscrita en el propio texto, que muestra su quehacer discursivo, con mayor o menor grado de visibilidad.

do con ello a construir una civilización. El juego literario se despliega en la creación de formas discursivas que responden a la sensibilidad de la época creando realidades nuevas a través de la escritura. Pero también retomando formas literarias ya existentes para recanalizarlas, reformarlas incluso deformarlas... explorando sus posibilidades y dando como resultado nuevos géneros. En efecto, las reescrituras, las adaptaciones, más o menos fieles, algunas de ellas claramente diferenciales (paródicas), están también en la base de la construcción de lo literario, que no deja de incorporar un componente carnavalesco, proclive a la risa, a la estratagema... al engaño: “jugar con” evoca un juego compartido, pero también un divertimento que tiene lugar a expensas del otro¹².

Otro de los puntos de interacción entre literatura y juego es la presencia del juego como motivo literario, que en unos casos proporciona un telón de fondo en el que se reflejan los usos y costumbres del espacio construido en la narración, en el poema, en el drama; en otros desempeña una función sustancial dentro de la progresión del discurso, bien como motivo central, bien como instrumento de puesta de relieve de los procesos mostrados.

El juego tiene lugar en un marco que a menudo excede al ámbito de lo privado: se trata de un contexto ritual, el de la fiesta –cortesana, urbana, popular...–, espacios, muy distintos entre sí, en los que nacen y se difunden manifestaciones literarias –lúdicas–, también diferentes, que en una suerte de cinta de Moebius, contribuyen a la construcción de un paisaje humano y social. Realidad cultural en las ciudades, entre el pueblo, en la corte, es este último uno de los espacios en los que se da un caldo de cultivo especialmente favorable para el nacimiento de juegos literarios de trascendencia considerable para la cultura francesa y europea.

¹² La lengua francesa discrimina entre: “jouer avec”, y “se jouer de”.

2. El juego en la corte

Desde mediados del siglo XII –una vez instaurada la llamada Paz de Dios– la importancia del juego es decisiva en las cortes¹³. El primer autor que describe los juegos de forma sistemática es Alfonso X El Sabio: *Juegos diversos de Exedros dados y tablos* (1283)¹⁴, donde alude no sólo a la pertinencia de los juegos, sino a su dignidad: “es voluntad de Dios que el hombre, atormentado por las preocupaciones, encuentre un divertimento en los juegos”¹⁵. El rey Sabio establece una doble clasificación, que podríamos considerar pertinente para otros países, en este caso Francia:

¹³ El tema del juego en esta época ha sido objeto de cuidadosos estudios, uno de los autores más representativos en este terreno es el historiador Jean Michel Mehl que ha dedicado buena parte de su trayectoria al juego en su vertiente física e intelectual, sin profundizar sin embargo en el juego literario. Vid. MEHL, *Jean-Michel*, *Des Jeux et des hommes dans la société médiévale*, Paris, 2010; *Les Jeux au royaume de France du XIII^e au début du XV^e siècle*, Paris, 1990. PATTERSON, Serina, *Games and gaming in Medieval Literature*, New York, 2015.

¹⁴ CASTRO, José, *Alfonso X el Sabio. Libro de los juegos: acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las tafurerías*, Madrid, 2007.

¹⁵ El espíritu religioso no es totalmente hostil a todas las actividades lúdicas, pero pone sus límites señalando que el escolar debe prepararse para el trabajo y no para el juego. Para Alain de Lille en *De Planctu Naturae*, y más adelante para Santo Tomás de Aquino el juego merece una doble valoración moral: a la vez legítimo y necesario para los hombres, pero también ilegítimo, ya que está amenazado por el peligro del exceso. Por otra parte, en la vida rural la gente de los pueblos solía ocupar sus horas de ocio en el juego, la bebida, el canto o el baile. Además fue floreciendo una cultura popular que tenía en los juglares –los que juegan–, su principal canal de difusión. También es cierto que autores como San Agustín, y posteriormente también Santo Tomás de Aquino... consideraban perniciosos los juegos de azar. De hecho, se recordaba que los verdugos de Cristo echaron a suertes sus vestiduras. Más adelante los relatos apócrifos y las leyendas identificaron dicho juego de azar con los dados, como lo reflejan algunas representaciones iconográficas.

–Juegos al aire libre y juegos de interior.

–Juegos intelectuales y juegos de azar

Los juegos al aire libre: durante el tiempo en que permanecían inactivos en lo que a las artes de la guerra se refiere permitían llevar a cabo una demostración no violenta, pacífica, de su fuerza y superioridad. El torneo de manera muy especial, permite canalizar la violencia física de los participantes. Un juego que al mismo tiempo es espectáculo –y recogería con ello otra de las acepciones del término juego–. Fue en Francia donde se elaboraron los primeros reglamentos de los torneos¹⁶ con el fin de garantizar, en la medida de lo posible, las condiciones de igualdad entre contrincantes y así reducir el número de muertes, en ocasiones elevado, derivadas de esta práctica.

El episodio del Torneo de Noauz dentro del *Caballero de la Carreta* de Chrétien de Troyes¹⁷, nos permite observar una descripción minuciosa del decorado y del ambiente de una justa donde participan los grandes héroes artúricos:

¹⁶ Junto con los juegos de pelota y esgrima. Las primeras reglas de torneo documentadas se deben a Geoffroy de Preuilley (1066), y aunque algunos textos –el Cronista anglo-normando Mathieu Paris en 1189– le atribuyeran la invención de esta práctica, él no fue su creador. Los torneos se desarrollaron desde el siglo IX hasta el XVI, pese a las prohibiciones de distintos concilios, distintos reyes –entre ellos San Luis–, a la vista de la elevada mortalidad que podían llegar a ocasionar. Pese a ello, el torneo pervivió hasta el siglo XVI, momento en que Catherine de Médicis, regente tras la muerte de su esposo Henri II en un torneo, los prohibió definitivamente en suelo francés. Vid. BARTHELEMY, Dominique, *La Grande Foire des tournois*, Les collections de L'Histoire n° 16, juillet 2002, p. 46; NADOT, Sébastien, *Rompez les lances! Tournois et chevaliers au Moyen Âge*, Paris, 2010; NADOT, Sébastien, *Le spectacle des joutes. Sport et courtoisie à la fin du Moyen Âge*, Rennes, 2012.

¹⁷ TROYES, Chrétien de, *Œuvres complètes*, éd. Daniel Poirion, Anne Berthelot, Peter F. Dembowski, Sylvie Lefèvre et al., Paris, 1994.

devant les loges ET antor
 que il ancomacent l'estor
 armé et desarmé asanbent
 les lances .i. grant bois resanbent
 que tant en i font apoter
 cil qui s'an vuelent deporter (v.5595–5600)

Delante de los palcos y alrededor
 Comienzan a reagruparse
 Armados y sin armas todos juntos
 Las lanzas se asemejan a un gran bosque
 De tantas como han hecho traer
 Los que desean competir.

Donde el verbo “se desporter”¹⁸, evoca la competición, la evasión, la diversión... aspectos que bien podríamos asimilar al “deporte” en nuestros días. Otros juegos al aire libre –el tiro al arco, lanzar la piedra, la jabalina– son a menudo evocados en relatos de los siglos XII y XIII, incluso posteriores, como cauce para acceder a la hermosa dama, instituida en premio al caballero que mostrara mayor habilidad y valentía. Junto a estas actividades *deportivas* se encuentra la caza, otra vía para mostrar el poder de los participantes –de ellos y de sus equipos, perros y aves de presa–.

En la mayor parte de estas actividades las Damas se hallan presentes. Ellas participan en la dinámica lúdica desde el despliegue, estudiado y cuidadoso, de su belleza y cortesía, una virtud, y sobre todo una cuestión esencial que retomaremos en breve por su estrecha vinculación con la cuestión que nos ocupa.

En cuanto a los juegos de interior, éstos eran juegos de sociedad que tenían lugar en la sala más rica y mejor decorada del castillo. Podían ser de azar, y entre ellos se encontraban los dados, que se practicaron en la corte, pese a que la literatura los

¹⁸ GODEFROY, Frédéric, *Dictionnaire de l'ancienne langue française et de tous ses dialectes du IX^e au XV^e siècle*, édition de F. Vieweg, Paris, 1881-1902. Del latín “deportare”, que en latín vulgar adoptó el significado de “distrarse”.

sitúa con frecuencia en la mayor parte de los casos en el ámbito de la taberna y los bajos fondos. De hecho en el ajedrez, el lanzamiento de dados era la vía para determinar quién iniciaría la partida, con la consiguiente ventaja sobre el contrincante que esta posición de partida otorgaba. Igualmente a través del juego de dados se decidía quién elegiría temática y prosodia en el *jeu-parti*, una disputa poética que tenía lugar entre trovadores. El juego tiene la dimensión aleatoria, pero también agonística: la dinámica de confrontación, pero articulada desde la creación de una igualdad de condiciones que a menudo no se daba en la realidad.

También en la Corte se cultivaban juegos de inteligencia: los caballeros, y las damas, se agrupan en torno a los dameros para jugar a la *Marelle*, del que dan cuenta algunos relatos del siglo XII. Se trataba de un juego practicado entre dos contrincantes situados ante un tablero en cuyo interior hay trazadas figuras geométricas regulares en forma de cuadrado, en las intersecciones de cuyas líneas se sitúan las fichas. El ganador sería el primero en alinear tres peones, y su forma más evolucionada sería el “Molino” en el que cada jugador dispone de nueve fichas que se desplazan sobre un tablero de cuadrados concéntricos. Son igualmente citados en novelas y cantares de gesta juegos como el *Tric-trac* (backgammon); el Alquerque de 12 sobre un damero, que sería el inicio del Juego de Damas. Y por supuesto al ajedrez, juego y objeto rico y precioso, cultivado por los jóvenes mejor dotados. El juego de ajedrez es una imagen del orden (estructura del damero, las reglas de desplazamiento de las fichas), que pasa por una estrategia bien reglamentada, cuyas vías son múltiples, casi infinitas. Por eso fue un motivo recurrente en la literatura medieval, y ha seguido siéndolo en posteriores manifestaciones literarias y artísticas.

Las distintas referencias literarias siempre aluden al ajedrez como pasatiempo de caballeros. *La Chanson de Roland* nos ofrece la escena de los nobles guerreros de Carlomagno que

descansan en momentos de paz¹⁹. En cualquier caso, esas confrontaciones lúdicas son a menudo una prefiguración de la batalla, no sólo física, sino también humana: la batalla contra los sarracenos, la confrontación con el traidor, la lucha del guerrero consigo mismo. También advertimos su presencia en una visión de alguna manera paródica, en el terreno del *roman*: en la segunda parte del *Cuento del Grial* Gauvain se defiende del ataque de los burgueses con el damero al tiempo que les arroja los peones como proyectiles.

El ajedrez es juego de la vida y la muerte simbólicas. El juego del amor y el deseo no saciado. Se juega con el diablo –Gautier de Coincy–, o con la Muerte (I. Bergman en el Séptimo Sello). Será igualmente empleado como marco alegórico que permite formular el orden del mundo: es el caso de Jacques de Cessoles y su Ajedrez moralizado *Liber de Moribus*, compuesto en latín en 1275²⁰. En esta obra el damero era un reflejo de la sociedad articulada en dos rangos: peones y fichas nobles organizadas en torno al rey y la reina. Una serie de *exempla* vinculados a cada una de esas categorías socio–profesionales mostraba las reglas de movimiento, y de palabra o silencio, que cada uno de ellos había de respetar a tenor de su profesión o su rango social.

El ajedrez será asimismo un motivo importante en el discurso vinculado a la lírica: metáfora del gran juego, el amoroso, que a partir del ensamblaje de la música y la palabra puso en pie un universo discursivo que quedó en llamarse cortesía, en cuyo marco surgieron diferentes formas literarias algunas de las cuales han trascendido más allá de su contexto de creación, contribuyendo a la génesis de la literatura “moderna”.

¹⁹ En la época de Carlomagno no se conocía el ajedrez, introducido por los árabes dos siglos más tarde. La superposición “mítica” de los hechos acaecidos *in illo tempore* recreados en el siglo XII justifica estos anacronismos. Y aunque se hable del “Ajedrez de Carlomagno”, estas piezas no fueron elaboradas sino más tarde.

²⁰ CESSOLES Jacques de, *Le Livre du jeu d'échecs ou la société idéale au Moyen Âge, XIIIe siècle*. Trad. J. M. Mehl, Paris, 1995.

2. 1. La *Cortesía*: un juego discursivo

La cortesía comienza a cobrar cuerpo en el terreno de la lírica. A partir de la Corte de Provenza la cortesía irradia su influencia a otras cortes, y a otras lenguas: la lengua d'óïl (la que antes recibió su influencia), la lengua galaico-portuguesa, la lengua castellana...

Su transcendencia cultural, su condición de “caldo de cultivo” para la creación literaria, merece que recordemos siquiera brevemente sus fundamentos, que se dejaron sentir en las composiciones literarias, muy especialmente en la lírica amorosa, y posteriormente en un género que nace en ese mismo marco físico e intelectual: el *roman*.

La cortesía es un juego discursivo y social en el que se da cartas de naturaleza a lo improductivo en la construcción del hombre: se trata de un juego iniciático que emana de una visión particular del principio femenino, que en ese momento no es necesariamente aprehendido en virtud de su capacidad de procreación. El juego cortés está jalonado por prohibiciones que emanan del tabú, que se integran en una economía mítica y ritual: la Dama es instituida en destinataria de los logros y virtudes del héroe (valor, generosidad, lealtad). Y lejos de mantener con ella una relación de apropiación, la Dama adquiere un estatus paralelo al del señor feudal (*Dominus*): es instituida en *Domina*²¹. Esta construcción se revela como una vía para canalizar las pulsiones biológicas otorgándoles una forma específicamente humana, y da lugar a una cultura refinada, que si bien no deja de tener presente la dimensión guerrera, genera espacios abiertos a actividades “improductivas”, abiertos a un juego discursivo que contribuyen a la creación de un contexto cultural y literario.

En este marco nacieron los juegos poéticos de la corte. Sus autores fueron los “trovadores”, aquellos hombres que se ejercitan en el juego de “encontrar” el punto más excelso de armoni-

²¹ Esta aprehensión daría más adelante lugar al término *maîtresse*, incorporado al léxico francés.

zación entre la música y la palabra. La *Chanson* fue una de las formas más conocidas.

El juego se construye en torno a la noción del amor platónico, amor de lo bello, de lo aristocrático, en el cual la Dama encarna un ideal de perfección²², y en él el héroe, el Amigo, ha de superar pruebas de resistencia moral y de fidelidad al objeto de su amor, pese a no recibir por parte de ella de manera inmediata ningún signo de reconocimiento a sus desvelos.

A mie nuit une dolors m'esvoille,
 que l'endemain me tolt jöer et rire,
 qy'a droit consoil m'a dit dedanz l'oroille
 que j'ain celi pour cui muir a martire.
 Si fais je voir, mes el n'est pas feoille
 vers son ami, qui de s'amour consire.
 De li amer ne me doi escondire;
 nou puis noier, mes cuers s'i aparaille²³

A media noche un dolor me desvela,
 que al día siguiente me impide disfrutar y reír,
 Que un sabio consejo me ha susurrado al oído
 Que amo a aquella por quien moriré mártir.
 Así actúo pero ella no es fiel
 A su amigo, que en su amor persevera.
 De amarla no debo retirarme;
 No puedo negarlo, mi corazón está presto.

En el contexto discursivo del “marco primaveral”, una convención de la poética cortés, el “yo”, se despliega en torno a un proceso que podríamos considerar iniciático por cuanto supone un cambio de lógica en el centro de gravedad del “honor”,

²² Esta aprehensión de la mujer sustentada en la gineolatría –adoración de lo femenino–, se vio de alguna manera influida por la gran difusión del culto mariano que tiene lugar en el siglo XII por mor de los escritos de San Bernardo. Más adelante se verá enriquecido por la posición de la Mujer en la civilización celta.

²³ BRULE, Gace, *Biaus m'est estez, quant retentist la bruille*, vv 41-48, *Les Chansons de Gace Brulé*, éd. George Lavis, M. Stasse, Genève, 1979.

que ya no estriba en la posesión de la mujer, sino en la adquisición de la sabiduría y el entendimiento necesarios para “bien amar”. Esto es algo que sitúa al Amigo en el grupo del escaso número de personas que en virtud de su calidad humana y de su sensibilidad son capaces de asumir un proceso que no se halla al alcance del común de los mortales. El Amigo persevera en su voluntad de amar pese al dolor que en él provoca la aparente indiferencia de la Domina, pese a lo cual es enunciada como “la única digna de ser amada”.

Su figura se despliega en medio de una relación antitética con respecto a sus propias reacciones naturales –dolor, desánimo–, con respecto a instancias atribuidas a la Dama y su actitud, a menudo inconstante, con respecto al Amigo, (rigor, opuesto a compasión, merced, a menudo olvidadas por la Domina). Esa lucha cobra igualmente cuerpo contra otras instancias, esta vez oponentes externos –*losengiers, jaloux, médisants* (chismosos, celosos, maledicentes)–, enemigos de la *fin’amors*; en tanto que el Amigo asume los valores de “*prouesse, loyauté et largesse*”, esto es: valentía perseverante, lealtad y generosidad con respecto a su Dama. Tal como anunciábamos, se trata de una transposición de los valores propios del universo épico-guerrero, al terreno de una iniciación amorosa, un proceso presidido por la *joie*, una felicidad en absoluto trivial, que no excluye el dolor, y que caracteriza al Amante cortés.

Estas obras a menudo han sido interpretadas desde una visión romántica como confesión autobiográfica de un amor no correspondido, de un deseo no satisfecho. Esta ilusión fue de hecho animada por un género literario que nace en torno al siglo XIII en el ámbito de la literatura provenzal: *Vidas e razos*, relatos breves que crean una “biografía” de los poetas más relevantes, desde la voluntad de acentuar su implicación en un proceso amoroso cortés. Sin embargo, las estrofas finales de las Canciones de trovadores –el *envoi*– nos permite constatar que el destinatario de estas composiciones suele ser el señor que organiza o preside una corte de amor –concursos poéticos en los que los trovadores presentaban sus composiciones–, a cuyo juicio pare-

ce someter el conflicto enunciado por el poema. Las Canciones son el resultado de un “juego” poético, retórico..., o mejor dicho, del encuentro de dos juegos, el del amor y el de la poesía. Ya Ovidio sentó las bases de un *Arte de Amar*, entendido como “arte” (artificio), o como “deporte” –término que reúne los se-mas de ejercicio (físico o mental) y de divertimento–. Ovidio añade además que el amor nace en el terreno de lo lúdico –el juego social, el juego discursivo, poético...–. Esta iniciación amorosa construida por la *Chanson* es ya en sí misma un proceso regido por unas leyes muy estrictas, en la que el sujeto se confronta consigo mismo y con su destino, incluso ha de hacer frente a algunos contrincantes, como hemos señalado anteriormente. Son éstos esquemas que podemos identificar en los juegos de competición. El juego, en poesía sería como una travesía a través del desorden: antítesis amorosas, oxímoros –el “dulce mal de amar”–, para luego observar que de él nace un orden análogo al orden del mundo. El desorden es mostrado para también mostrar cómo de él surge un orden garantizado por unas reglas que permiten la construcción de un mundo perfecto²⁴. La palabra se convierte en acto que configura un universo de sentido ideal sobre el cual se proyecta la corte misma.

2. 1. 1. Las reglas del juego cortés

En efecto, las reglas de este juego fueron recogidas y sistematizadas en el *De Amore*, escrito por Andrés el Capellán, que a su vez se inspiraba en Ovidio y su *Ars Amandi*; y que más adelante fue retomado en el *Roman de la Rose*²⁵, sobre todo en su primera parte escrita en 1225 por Guillaume de Lorris.

²⁴ En algunos casos éste adopta la forma de confrontación verbal: el *jeu parti*. Juego que pone en cuestión la lógica de la *fin amor*, y cuyo resultado es poner de relieve el virtuosismo de los contrincantes en una tensión (*tenson*), clímax entre un público que conoce las reglas.

²⁵ LORRIS, Guillaume de; MEUN, Jean de, *Le Roman de la Rose*, Ed. Armand Strubel, Paris, 1992; Traducciones: *Roman de la Rose*, Trad. Juan Victorio, Madrid, 1987; *El Libro de la Rosa*. Traducción de Carlos Alvar y Julián Muela.

Se trata de un discurso construido en versos octosílabos, el mismo metro y la misma versificación que el *roman*, al que nos referiremos más adelante. La obra pone en pie una narración alegórica desde la ficción del personaje que narra su sueño: el “yo” del poeta construye un mundo en el que muestra su enamoramiento y el camino recorrido hasta llegar a la “Rosa”, una imagen de la Amada. Retomando motivos literarios de las *chansons* de trovadores y troveros, de entre los cuales destaca el marco primaveral, soporte de la acción, la acción se despliega sobre una topología simbólica: el personaje del Amigo, acompañado de Dame Ociosa, entra en un jardín amurallado –Jardín de Placer–, donde se incorpora a un baile conducido por Alegría y otros personajes vinculados al “amor”. Cerca de la fuente de Narciso, el Amigo es alcanzado por las flechas de Amor –Cupido– y cae rendidamente enamorado de la Rosa. A partir de ese momento recibe instrucciones estrictas para acceder al interior del Jardín y emprender una búsqueda –*quête*– de la Rosa. En un marco articulado por hechos mitológicos antiguos, se dan cita personajes que encarnan distintas instancias humanas, a menudo contradictorias, atribuibles al Amigo: Esperanza, Pensamiento, Temor...; a la Dama (la Rosa): Mirada, Acogida Amable, Vergüenza, Miedo...; o que, asumidas por uno y otro, emanan de convenciones sociales –Peligro, Difamación, Reputación...– aprehendidas como enemigas de los deseos del Amigo. Su itinerario se ve reconducido en el orden de un juego que obedece a reglas investidas de un marcado simbolismo.

En esta misma línea, a finales del siglo XIV (en torno a 1400) Évrart de Conty escribe el *Livre des Échecs amoureux moralisés*²⁶, comentario en prosa de un largo poema alegórico inspirado en el *Roman de la Rose*, *Eschécs amoureux*, que los

Prólogo Carlos Alvar; Apéndice de Alfred Serrano i Donet. Madrid, 1986. Ver igualmente, GONZÁLEZ DORESTE, Dulce M^a; MENDOZA RAMOS, M^a del Pilar (dir.), *Nouvelles de la Rose. Actualité et perspectives du Roman de la Rose*, La Laguna, 2011.

²⁶ CONTY, Évrart de, *Le livre des Esches amoureux moralisés*, Éd. F. Guichard-Tesson; B. Roy, Montréal, 1993.

investigadores han atribuido al mismo autor, dada la coherencia entre uno y otro texto. Se trata de una nueva enciclopedia destinada a la educación de los jóvenes nobles construida sobre el simbolismo de los dioses antiguos y del ajedrez: el autor muestra en ella el aprendizaje amoroso de un joven príncipe, identificado como “El Actor”²⁷. Éste, como ya hiciera *Amigo* en *Le Roman de la Rose*, se adentra en el Jardín de Déduit (el Jardín del juego, del esparcimiento), representación del mundo, en el que encuentra a la Bella Ociosa –presta por tanto al juego–, de la cual se enamora. Para merecerla el amo del jardín –Déduit– (Juego), lo invita a jugar una partida de ajedrez con ella, bajo la mirada de su hermano Amor–Cupido. Tanto Amor como *Jocus* –el amor y el juego– serían hijos de Venus, aunque el segundo, el Juego, sería hijo de una relación adúltera entre la diosa y Antígama²⁸. Sin embargo el texto de Évrart de Conty propone como padre de *Jocus*, al mismísimo Baco, que evocaría la dimensión pasional del acto de jugar²⁹.

El tablero de ajedrez reemplaza a la fuente de Narciso del *Roman de la Rose*, y en ese marco del juego, la igualdad que podría presuponerse a ambos contrincantes³⁰ da paso a un desfase entre el Actor y la Bella Ociosa: el primero falta de experiencia frente a la joven, que se revela como una jugadora avezada. Falto de estrategia, sucumbe a la fascinación de las piezas del juego, magníficamente talladas con elementos simbólicos alusivos a la femineidad. Su distracción hace posible una victoria rápida de la Bella Ociosa: el Actor narra cómo en su juventud

²⁷ GALLY, Michèle, *L'intelligence de l'amour d'Ovide à Dante*, Paris, 2005.

²⁸ LILLE, Alain de, *De Planctu Naturae*. (Alain de Lille, *La plainte de la nature*. Introduction, traduction et notes par Françoise Hudry, Paris, 2013, 238).

²⁹ Vid. GALLY, Michèle, “Jeux en poésie: ordre du discours, ordre du monde”, *Homo ludens, Homo loquens: le jeu et la parole au Moyen Âge*, Madrid, 2014, pp. 117-130.

³⁰ El ajedrez reunía en torno al damero a personas de ambos sexos, que se encontraban en pie de igualdad, y que proporcionaba cierta libertad a la hora de acudir al aposento de una dama para librar con ella una partida de ajedrez. Vid. MURRAY, Harold, *A History of Chess*, New York, 2012, (1ª 1913); LUCENA, Luis Ramírez de, *Repetición de amores, y Arte de ajedrez*, Salamanca, 1497.

fue vencido al ajedrez por una joven, que le acorraló en el ángulo del tablero con sus movimientos amorosos y sutiles, su belleza y varias otras gracias que reconoció, y que acabó por darle jaque mate. Podríamos pensar en una alusión al deseo no satisfecho, uno de los peligros del amor.

Desde un efecto de “realismo” en los objetos (magnificencia del damero y las piezas), todo forma parte de un conjunto estructurado investido de una marcada dimensión alegórica: según el texto, la forma cuadrada del tablero evocaría la igualdad, la justicia y la lealtad que han de residir en el amor: cuatro líneas iguales y rectas, cuatro ángulos iguales y rectos. Una imagen del amor, sustentado sobre la unión y la concordia, y sobre las cuatro virtudes cardinales también recordadas por los cuatro ángulos.

Por otra parte, a cada uno de los participantes le son atribuidas diferentes piezas que, sobre el damero, representan calidades o comportamientos vinculados al amor cortés (24 miniaturas, obra de Maese Antoine Rollin). Así, uno de los reyes está flanqueado de “Franqueza” y “Piedad” (categorías positivas atribuibles a la Dama), en tanto que al Rey contrincante lo rodean: Deseo y Esperanza. Los efectivos de éste son además: Perseverancia, Valor, Dulce Hablar, Paciencia (serían éstas características propias del Amigo); en tanto que los que se sitúan en el campo de la Dama son: Dulce Mirada, Vergüenza (Pudor), Miedo (temor) y Dulce Acogida (Benevolencia).

La Esperanza y el Deseo, a menudo combatidos por el temor y el pudor –instancias sociales–, son animados por la Dulce Mirada y la Dulce Acogida –instancias de la Dama–. La confrontación lúdica retoma el juego alegórico de Guillaume de Lorris, y una oposición que, al igual que en la obra del siglo XIII, si bien no responde a la antítesis simétrica de la *Psychomachia*, sí da cuenta de las pulsiones, a menudo encontradas, atribuidas a Amigo y Dama en lo que al juego amoroso respecta.

2. 1. 2. La poesía cortés y su distorsión paródica

Anteriormente hemos aludido al juego literario como procedimiento para la creación de formas literarias nuevas a partir de las ya existentes. Pero la *chanson* que mostraba el juego del “amor literario” no se detuvo en su desarrollo por la vía de lo sublime: la parodia, esto es, una recuperación diferencial de formas discursivas, que a lo largo de la historia de la literatura se ha revelado como un procedimiento de exploración y hallazgo de formas nuevas, propondrá nuevos ejemplos literarios jocosos y regocijantes: se trata de la *sotte chanson*³¹, una subversión prácticamente literal del tipo de la amada y de la toma de posición del amante con respecto a ella. Podríamos pensar en un antecedente del retrato de Mari Tornes que Cervantes nos ofrecería tres siglos más tarde:

Chants de signe, ne poire mal pellee
 Ne me font pas a chanteir revenir,
 Mais ma Dame qui est trop mal buee
 Me fait chanter d´Audangier lou martir³²
 Sor pied ne me puis tenir
 Car elle vers moi coloie
 Dont ai mes cuers si grant joie
 C´a poc tient je ne m´occi
 Por l´amor de li

Ni cantos de simio, ni una pera mal pelada
 Me hacen volver a cantar,
 Antes bien es mi Dama, mal aseada,
 Quien me hace cantar Audigier el Mártir.
 No puedo tenerme en pie
 Cuando hacia mí se vuelve

³¹ “*Sottes chansons contre Amours*”: *parodie et burlesque au Moyen Âge*, textes présentés, édités et traduits par Eglal Doss-Quinby, Marie-Geneviève Grossel et Samuel N. Rosenberg, Paris, 2010.

³² Cantar de gesta paródico caracterizado por la naturaleza escatológica de sus versos.

Por eso mi corazón siente tanto gozo
 Que casi me muero
 Por su amor.

El discurso se sustenta sobre el uso paródico de convenciones como “chanter m'estuet” (he de cantar), atribuido en este caso a una fuerza física disfórica –el mal olor–, o la posibilidad de interpretar en un doble sentido la “muerte” del amante, en función de las presuposiciones que emanan de dos discursos que se cruzan: el primero de ellos, vinculado a la retórica cortés, evoca la frustración ante el ideal inalcanzable de la perfección de la Dama; el segundo alude a los efectos, a todas luces indeseados, de su cuerpo poco aseado.

En este sentido conviene recordar que la subversión de lo sublime, incluso de lo sagrado, es aceptada y desarrollada en la Edad Media en el ámbito privilegiado del juego literario en lengua vernácula, aunque también en latín existiera ese tipo de composiciones: las Misas de los Locos o los propios *Carmina Burana*, constituyen pruebas suficientemente conocidas de esta dinámica³³.

Con el correr del tiempo, ese juego de imitaciones diferenciales contribuirá a la renovación de las formas líricas francesas: sería el caso de François Villon, que en el siglo XV, y partiendo de la forma del *Dit* compone una obra, su *Testamento*, en el que interpola baladas, algunas de las cuales son construidas desde la recuperación paródica de la retórica cortés. *La Balada a su amiga*³⁴, de la que proponemos la primera estrofa, es uno de los ejemplos más conocidos e ilustrativos al respecto:

³³ Vinum bonum et suave/ bibit Abbas cum priore/et conventus de pejore/bibit cum tristitia//
 Felix ave creatura/qam produxit vitis pura/Omnis mensa fit secura/ in tua presentia....
 Monachorum grex devotus/cleris omnis mundus totus/bibunt adquales potus/ et nunc et in secula. Amen.... *Carmina Burana*, Edición y traducción Enrique Montero Cartele, Madrid, 2001.

³⁴ VILLON, François, *Poésies complètes*, Éd. Claude Thiry, Paris, 1991. (La traducción de la estrofa es nuestra).

Fausse beaulté, qui tant me couste chier.
 Rude en effect, ypocrite douceur;
 Amour dure, plus que fer, à maschier;
 Nommer que puis, de ma desfaçon seur,
 Cherme felon, la mort d'ung povre cuer,
 Orgueil mussié, qui gens met au mourir;
 Yeulx sans pitié! ne veult Droit de Rigueur
 Sans empirer, ung pauvre secourir?

Falsa belleza que tan cara me cuesta.
 Ruda en efecto, dulzor hipócrita;
 Amor duro, más que el hierro, de roer;
 Que puedo nombrar seguro de mi ruina,
 Encanto traidor, muerte de un pobre corazón
 Orgullo encubierto, que hace morir;
 Ojos sin piedad, ¿no quiere Justicia de Rigor,
 Sin abatirlo, a un pobre socorrer?

Las estrofas están construidas a partir de la redundancia del fonema /r/, proscrito en la retórica cortés a causa de su sonoridad demasiado violenta. Los motivos tradicionalmente atribuidos a la dama –amor, piedad, ojos...–, están subvertidos mediante epítetos negativos... Estos rasgos serían sólo algunos de los que definen esta torsión del modelo cortés a finales de la Edad Media, donde la lejanía de la Dama no se debe tanto a su elevación moral, sino a su condición de traidora a la fidelidad del Amigo³⁵.

³⁵ Una traición vengada por el propio François que crea un “nous” en el que ambos, víctima y verdugo, comparten la decadencia provocada por el paso del tiempo. El autor alude igualmente a parodias anteriores –no necesariamente cómicas– del amor cortés: nos referimos a *La Belle Dame sans Mercy* de Alain Chartier. Vid. CHARTIER, Alain, HERENC, Baudet and CAULIER, Achille, *Le Cycle de la Belle Dame sans Mercy: une anthologie poétique du XVe siècle (BNF MS FR. 1131)*, Edition bilingue établie, traduite, présentée et annotée par David F. Hult et Joan E. McRae, Paris, 2003.

La parodia será fuerza creadora de nuevos géneros y subgéneros. En el terreno de lo cortés³⁶, dicho juego no se circunscribe a los textos líricos: bien al contrario, también alcanzará a la novela, al “roman”, una forma literaria que también nace en el siglo XII bajo el signo de un doble juego: el amoroso y el de la reescritura.

2. 2. La *mise en roman* y el juego novelesco

En efecto, el juego de la iniciación amorosa al que antes nos habíamos referido es parte esencial del discurso novelesco, tan estrechamente vinculado a la lengua y la cultura occidentales. En ese marco nace un héroe que se desarrolla en su dimensión emocional al tiempo que en su aprendizaje guerrero: la perspectiva del personaje se amplía y con ella la naturaleza de su empresa, que va más allá del mero ejercicio de las armas, las cuales no son negadas sino vinculadas al servicio a la Dama. El resultado es un tipo humano sustentado sobre una dinámica de síntesis que cobra cuerpo en narraciones que a su vez son reescritura de grandes relatos procedentes de la antigüedad, de la civilización celta o de otras narraciones arraigadas en la tradición.

El punto de partida fue un juego con textos preexistentes –la *Iliada*, la *Eneida*, la *Tebaida*...– cuya traducción fue más bien una *translation*: los clérigos no solo retomaron dichas narraciones para traducirlas a lengua *romane* (de ahí el nombre genérico), sino para adaptarlas –tanto en la selección de episodios, como en la configuración de personajes– al gusto cortés y en proyectos discursivos que ponen el acento en valores afines al público al que se hallan destinadas.

Por otra parte, el amor cortés se ve en esas nuevas composiciones canalizado hacia el matrimonio, un recurso que permite

³⁶ GINGRAS, F., ARSENEAU, Isabelle, *Cultures Courtoises en mouvement*, Montréal, 2011; CARRETO, Carlos F.; MADUREIRA, Margarida; PAIVA, Ana, *Parodies courtoises*, Paris, 2016.

incorporar al relato con pretensiones ejemplares un modelo de cohesión y estabilidad territorial. La dimensión guerrera que el héroe asume desde su responsabilidad para con el grupo se ve enriquecida por su fidelidad a la Dama –de cuyo amor se hace merecedor mediante su proeza–, y de la que además puede recibir la tierra u obtener su legitimidad³⁷. Podríamos hablar de una “épica del individuo”, el cual crece en profundidad emocional sin dejar de construirse con relación al grupo al que pertenece y a los deberes que tiene para con él.

El *roman* cobra cuerpo a lo largo de la segunda mitad del siglo XII, una época en la que identificamos rasgos que nos permiten hablar de “humanismo medieval”, en un momento en el que además va aflorando la subjetividad: la del autor, que se convierte en garante de la validez del discurso que construye, más allá del refrendo de una fuente histórica– el juego literario adquiere validez en sí mismo–. Y la del personaje, que en el marco de la narración se despliega a través de un proceso para cuya consecución ha de seguir escrupulosamente las reglas de un juego que a veces desconoce, u olvida.

Un caso especialmente emblemático lo proporciona Chrétien de Troyes en el *Cuento del Grial*³⁸, donde muestra a un héroe complejo que mediante la interpretación adecuada de las pistas que sus interlocutores le van suministrando ha de descubrir su identidad, el linaje al que pertenece, y por tanto la naturaleza de su misión caballeresca. La visión del cortejo del grial y la lanza –dos elementos cuya interacción crea una imagen compleja que evoca la naturaleza polifónica del héroe– sería una escena

³⁷ Podemos pensar en Eneas y en cómo su reinado sobre el Lacio viene de la mano de Lavinia; pero también hemos de recordar que en la civilización celta la reina es el garante de la legitimidad de la tierra, y que el reino era heredado por línea matrilineal. Vid. PETIT, Aimé, *Naissances du roman. Les techniques littéraires dans les romans antiques du XII^e siècle*, Paris; Genève, 1985, 2 t. ; *Le Roman d'Énéas*, Édition critique d'après le manuscrit B.N. fr. 60, traduction, présentation et notes d'Aimé Petit, Paris, 1997; MORA-LEBRUN, Francine, *L'Énéide médiévale et la naissance du roman*, Paris, 1994.

³⁸ TROYES, Chrétien de, *Œuvres complètes*, éd. Daniel Poirion, Anne Berthelot, Peter F. Dembowski, Sylvie Lefèvre et al., Paris, 1994.

que trata de interpelar al héroe y de hacerle participar en un juego que le lleva esperando desde tiempos ancestrales, pero que él ignorará a causa de su obsesión por respetar las reglas de la civilidad caballeresca (siempre las reglas del juego), según la interpretación distorsionada que de ellas ha hecho. Su preocupación le impide formular las preguntas adecuadas que le habrían conducido al conocimiento de sí y de su mundo.

Este juego narrativo propuesto por Chrétien fue descifrado de manera desigual por lectores contemporáneos al autor, que trataron de continuar la obra que éste dejó inacabada buscando un desenlace de acuerdo con sus presupuestos de lectura, en buena parte de los casos influidos por una perspectiva teológica, o al menos “teologizante”. Dicha lectura modificó la naturaleza del personaje que el maestro champañés había planteado en clave síntesis de contrarios: en sus reescrituras posteriores Perceval acabará por ser proyectado hacia un punto de fuga, donde el reino del Grial es identificado con un Más Allá fuera de lo contingente, de lo humano. La búsqueda, centrada sobre el objeto —el grial, o la espada—, es un proceso que se debate entre lo milagroso y lo maravilloso. El héroe se “espiritualiza” perdiendo ese equilibrio entre elementos complementarios del que le había investido Chrétien. Las continuaciones serán progresivamente reescritas en un discurso alegórico, en cuyo interior el juego de pistas es resuelto por personajes destinados a tal efecto. El juego literario había sido interpretado, y rehecho, según otras claves que se inscribían en otro universo discursivo. Los intentos de continuar, de integrar todas las posibilidades de evolución del personaje darían lugar a un “subgénero” dentro de la producción novelesca medieval.

En la misma época, y en una dinámica inversa, identificamos obras literarias que muestran la figuración del esquema menos “adaptativo” del héroe, de su vertiente irracional, fútil y cruel. El principio vinculado al caos que se deja sentir en el desbordamiento de energías psíquicas y físicas, superando los límites de la razón, a riesgo incluso de hacerla estéril. Capaz de desgarrarlo, también lo es de reorientarlo en un proceso de

construcción y regeneración. El loco, bajo sus distintos rostros –profético o demoníaco–, el necio, el disidente, y sobre todo Renart..., el mentiroso universal, que juega por el simple hecho de hacerlo, incluso si ello implica jugarse la vida. Una improductividad, que puede cristalizar tanto en la inhibición como en el desbocamiento de las pasiones y de los instintos, cobra cuerpo en el marco del juego artístico, del juego literario.

2. 2. 1. La torsión de las formas: Renart, el trickster

Pese a su título, no se trata de un *roman* al uso, sino de una sucesión de relatos, de episodios, denominados *branches*³⁹, escritos por distintos autores y en distintos momentos (el total de las *branches* fue compuesto entre finales del siglo XII hasta los inicios del XIV).

Éstos son relatos encadenados por la presencia de los mismos personajes, fundamentalmente Renart y su enemigo sempiterno, el lobo Ysengrin, donde los personajes –animales, sin ocultar su condición de depredadores–, son a veces figuras y tipos de la corte, (otras *branches* se desarrollan en otros espacios sociales), que establecen un juego de poder e identidad en el que la violencia no es en modo alguno ocultada. Sólo el manipulador Renart tiene conciencia de ese proceso, pues él mismo gestiona en provecho propio las reglas: el conocimiento del otro, su uso interesado del lenguaje le permite manipular la información y su intercambio dando así a menudo lugar a desenlaces amorales. Tal es el privilegio del juego.

³⁹ Relatos independientes, que responden a una dinámica circular en la que no se advierte progresión alguna en el personaje central, en el que su muerte, o su destrucción aparente, es obviada en la historia siguiente. En este sentido podríamos considerar el *Roman de Renart* como un antecedente de las historietas animadas protagonizadas por animales. Incluso como el primer cómic de la historia: en un documento que data de la primera mitad del siglo XIV fueron reagrupadas 513 miniaturas integradas en las columnas del texto, ilustrando los principales momentos de la narración.

En esta misma línea podríamos situar otra forma literaria que también nace a finales del siglo XII: el *Fabliau*, relatos breves que, a diferencia de las fábulas, ilustres y morales, narran (de ahí el verbo del que procede, *fabloier*), anécdotas articuladas sobre tipos y situaciones de apariencia realista, que sin embargo dan lugar a situaciones poco verosímiles donde, una vez más, se invierte el orden de la realidad. Historias breves que los juglares recitaban ante los nobles durante los banquetes (algunos *fabliaux* dan cuenta de ello), destinadas a provocar la risa a costa, en buena parte de los casos, del burgués que encarna valores contrarios al espíritu liberal de la nobleza. Se podría atribuir a este tipo de relatos una dimensión charivárica: una venganza puesta en escena –discursiva o física– donde se tiende a restablecer un orden alterado (la infidelidad, el engaño, el abuso de autoridad, los celos desmesurados, la insatisfacción...), o sencillamente una función de divertimento. El relato se siente así dispensado de obedecer a un fin moral o ejemplarizante, y si hay moraleja ésta es tan sólo evocada a modo de coartada discursiva para narrar situaciones poco ejemplares. Siendo la corte su primer caldo de cultivo y difusión, acabarían siendo del gusto del público de las ciudades.

Y es que si bien en el seno de la ciudad nacen juegos “específicamente” urbanos, como a continuación veremos, no podemos tampoco perder de vista que el patriciado urbano desea imitar a la nobleza: jugar a ser nobles adoptando sus emblemas, sus usos y costumbres –los torneos, las cortes de amor...–. Por otra parte también los nobles se van incorporando progresivamente al espacio urbano y compitiendo con ese patriciado.

2. 3. El juego de azar y los bajos fondos

Como acabamos de apuntar, en el marco de ese espacio urbano van surgiendo formas lúdicas –literarias–, nuevas. A medio camino entre lo serio y lo sarcástico, Rutebeuf, en el siglo XIII, cultiva una forma poética, el *Dit*. El primer *Dit* fue compuesto por Jean Bodel⁴⁰ a finales del siglo XII a propósito de un tema poco jocoso: el poema muestra el adiós (el *congé*) del autor que, al haber contraído la lepra, deja la ciudad de acuerdo con la ley, y se despide de sus vecinos. La vinculación entre el autor y el “yo” mostrado en el poema de este primer poema, verificada por los documentos históricos, dio lugar a una identificación entre “compositor/recitador”, el cual se instituye en persona dramática que se enuncia desde su relación dilemática con el mundo. En este marco se sitúa buena parte de la producción de Rutebeuf: asimilando su vida al juego de azar, una de sus composiciones es *La Griesche d’Hiver*⁴¹: la mala suerte, el mal fario en el juego. El poema se inscribe en un escenario situado en las antípodas del escenario primaveral de los trovadores: el paisaje de invierno:

Contre le tens qu’arbre desfueille,
 Qu’il ne remaint en branche fueille
 Qui n’aut a terre
 Por povreté qui moi aterre,
 Qui de toutes pars me muet guerre
 Contre l’yver

En el tiempo en que el árbol se deshoja
 En el que no queda en la rama hoja
 Que no caiga a tierra,
 Atenazado por la pobreza,
 Que por todas partes me asalta
 En este invierno

⁴⁰ BODEL, Jean, “Congés”, *Anthologie de la littérature française du Moyen Âge, IX^e-XV^e siècles*, éd. Claude Thiry, Louvain-la-Neuve, 2002, pp. 81-83.

⁴¹ RUTEBEUF, *La Griesche d’Hiver*, Éd. M. Zink, Paris, 1989.

Este marco se revela como trasunto de un “yo” devastado y estéril, víctima de la mala fortuna, que a partir del verso 51 es explícitamente vinculada a los dados:

Li dé que li decier ont fet
 M'ont de ma robe tout desfet ;
 Li dé m'ocient,
 Li dé m'aguetent et espient,
 Li dé m'assailent et desfient
 Ce poise moi.

Los dados que el dadero hizo
 Me han despojado de mis vestiduras
 Los dados me matan
 Los dados me vigilan y espían
 Los dados me asaltan y desafían
 Estoy abrumado.

Se trata de una nueva subjetividad en la que el personaje se confronta con algo más “real” que el rechazo aparente de la Dama al servidor de Amor. En este caso el Infortunio es enunciado desde la confesión de quien dice haber perdido la partida, en lo que más que una alusión a la mala suerte en el juego es el reconocimiento de estar atrapado por una dinámica vital impregnada de fatalidad. El rostro lóbrego del juego parece mostrar la deconstrucción del hombre, su rostro trágico.

Este tipo de composición, como hemos apuntado, se aproxima al drama por cuanto que se produce una superposición entre el locutor, que se inscribe como fuente del enunciado, en este caso del poema, y el personaje en torno al cual éste se construye. El *Dit* anuncia lo que será el Monólogo dramático. En este sentido convendría tal vez recordar que tanto Jean Bodel como Rutebeuf, compositores de algunos de los *Dits* más relevantes, fueron también autores de piezas dramáticas.

3. El juego y el teatro

Como indicábamos anteriormente, entre las acepciones del término “juego” que hemos evocado, salvo en español, se encuentra el de representación teatral (*spiegel, jeu, play*⁴²). El teatro es un juego complejo que reside en la interacción de la palabra con códigos icónicos, auditivos... algo que no era por otra parte extraño a otras formas literarias, escritas, concebidas para ser “recitadas, declamadas”, en definitiva “jouées”.

El drama nace vinculado a la necesidad de ritualizar —en un espacio y un tiempo especialmente destinados a ello—, una serie de situaciones que tienen que ver con las etapas de desarrollo del hombre y de su grupo. La función del drama sería la de distraer/divertir al tiempo que mostrar, a la manera de un espejo, aspectos fundamentales de la realidad del hombre y del grupo del que forma parte. Este teatro desde su nacimiento merecería el nombre de popular no porque adoptara temas o fuentes susceptibles de ser considerados como no pertenecientes a la cultura oficialmente reconocida como tal, sino porque, a diferencia de otras manifestaciones vinculadas a lo literario, se dirigió a todo el pueblo, a toda la comunidad.

Dichas funciones se desarrollaron, dentro del mundo urbano, en el seno de una estructura decididamente comunitaria: las cofradías, o gremios. Éstas eran en su origen (segunda mitad del siglo XI), grupos de personas de condición muy diversa, que adquirieron progresivamente un sesgo económico-profesional lo cual acabó por conferirles un carácter menos abierto. Dichas sociedades construían capillas, organizaban actividades devocionales diversas en las que comienza a integrarse el espectáculo: desfiles procesionales en Semana Santa, donde junto con sus emblemas exhibían sobre un tablado un episodio de una obra

⁴² En castellano el término empleado es Auto —desde el *Auto de los Reyes Magos*, la primera manifestación teatral en lengua castellana, que data del siglo XII—, hasta las grandes piezas teatrales de Calderón que llegarían en el siglo XVII.

dramática más compleja. Posteriormente, ya a partir del siglo XIV, surgen grupos especializados que gozaron de gran fama en el terreno de lo teatral: el *Puy de Nostre Dame*, para la elaboración y celebración de *Miracles*; y los *Confrères de la Pasion* para los *Mystères*. Y rara era la ciudad que no ofrecía desde el siglo XIII, o por pensar en fechas más tardías a partir de 1300, espectáculos organizados, bien por asociaciones relacionadas con la catedral, por un gremio, o por alguna cofradía de peregrinos que poseyera su propia capilla, y que a través de la representación diera a conocer la vida de su patrón. En cuanto a los lugares en que este fenómeno cobra cuerpo cabe señalar especialmente el norte de Francia, con especial mención de París, y de Arras.

Es problemático hablar de las primeras obras teatrales desde el momento en que nos hallamos condicionados por los manuscritos que se han conservado: contamos con obras que se han podido datar en torno al siglo XII, y que tienen que ver con temas bíblicos –la Resurrección, o el *Jeu de Adán*, que muestra el pecado original y el anuncio profético de la salvación–. El siglo XIII asiste al nacimiento de piezas que si bien no obvian la dimensión trascendente del hombre, no lo presentan menos inmerso en un decorado contemporáneo al del público.

Ahora bien, si el espectador medieval tiene conciencia de estar asistiendo a una representación teatral, ésta no se adecua exactamente a la concepción del teatro convencional contemporáneo: en el drama medieval no existe una división radical entre escenario y público. En primer lugar por el elevado grado de integración que se produce entre éste y la acción escénica; por otra parte, la configuración de un escenario que carece de bastidores y deja al descubierto las entradas y salidas de los actores favorece el grado de interacción de éstos con los “espectadores”. Para representar la realidad del hombre en su totalidad, el teatro recurre a un simbolismo global que integra en lo sagrado elementos paródicos y profanos de tal manera que las pretensiones de establecer una división clara entre drama serio y drama cómico resultan poco pertinentes, sobre todo poco útiles para su estu-

dio. Y es que el drama trata de responder a la necesidad de un grupo cultural de buscar su identidad a través de la representación de su vertiente oficial, pero también de su rostro más oscuro y desconocido, de ahí toda una combinación de fuentes “literarias” y “no literarias”; la fusión de lo canónico con lo apócrifo, de lo inmanente con lo maravilloso; lo divino y lo humano, y hasta lo infernal. Sobre el escenario dan cita lo que da seguridad, pero también lo que infunde miedo; los valores fundadores y los que siendo objeto de rechazo suscitan en todo caso curiosidad. El mal necesario, el bajo corporal y lo que es germen de desorden.

Las grandes festividades litúrgicas o de santos patronos –de barrios o de gremios⁴³–, pero también políticas –bodas reales, nacimientos de príncipes...– eran la ocasión para organizar espectáculos teatrales, como también lo fueron la celebración de ferias, *kermesses* y bodas con motivo de las cuales se representaban obritas en modestos escenarios, cuyos textos en su mayor parte podemos dar por perdidos. El Carnaval fue asimismo una ocasión especial para que, en una dinámica que continuó hasta el siglo XVI, las sociedades festivas, que se fueron consolidando progresivamente, –*basochiens*, *connards*– representaran obras de carácter cómico y festivo.

Hasta llegar a lo que serían las grandes piezas cíclicas del siglo XV, desde finales del siglo XII y a lo largo del XIII contamos con obras teatrales más breves, pero de gran calidad literaria y dramática, algunas de las cuales fueron compuestas, como acabamos de señalar, por *trouvères* que contribuyeron al desarrollo y a la renovación de la poesía lírica: Jean Bodel, Rutebeuf (en cuya obra dramática no nos detendremos) y Adam de la Halle son algunos de estos nombres.

⁴³ Gremios que además de llevar a cabo una tarea de hermandad y protección de aquellos hombres que compartían oficio, se reunían para celebrar, compartir, a menudo con ocasión de la fiesta de sus patronos respectivos.

3. 1. La construcción del juego dramático

3. 1. 1. Jean Bodel: *Le Jeu de Saint Nicolas* y el juego de los dados

En su obra de finales del siglo XII Jean Bodel, el mismo autor que había inaugurado el *Dit* con los *Adioses del Leproso*, escribe el *Auto de San Nicolás*⁴⁴, una obra en la que contrapone la cruzada caballeresca con lo que podríamos considerar una cruzada espiritual llevada a cabo por un anciano tan sólo provisto de una estatuilla del santo que da nombre a la pieza. En este marco, en el que el espacio de la Cruzada se superpone con el de la ciudad de Arras de la cual el autor era originario y en la que se representaría por primera vez la obra, una de las escenas de la obra tiene lugar en una taberna. En ese espacio dos personajes juegan a los dados, al tiempo que planean robar el tesoro del rey, de cuya custodia éste, en una especie de apuesta con el anciano, y con Dios, para probar el poder divino, ha hecho responsable a San Nicolás.

De acuerdo con un juego simétrico de los espacios, la mayor parte de lo que sería el segundo acto, la acción tiene lugar en la taberna, con una breve incursión en el palacio y con la sola finalidad de perpetrar el robo del tesoro del rey. Antes y después del robo –acción central de esta segunda parte– aparece ante el público una escena donde los personajes beben y juegan a los dados. Entre un primer y un tercer bloque densos en cuanto a acontecimientos y sentidos, Bodel introduce un tiempo destinado al esparcimiento. La taberna es el terreno de la diversión, la bebida y el juego, sobre todo el juego. Esta dinámica recorre, aunque de modos diferentes, la obra de principio a fin: la apuesta del emperador, –que para probar la “eficacia” de la imagen de San Nicolás publica a los cuatro vientos que su tesoro queda sin guardar, confiado al cuidado de la estatuilla–, no obedece tanto a un posible atisbo de confianza en el santo, sino a un riesgo que el

⁴⁴ BODEL, Jehan, *Le jeu de saint Nicolas*, édité par Albert Henry, Genève, 1981.

pagano asume con el fin de tener un pretexto para aniquilar al viejo cristiano. Ese juego se juega también en la taberna, donde los ladrones, sin saberlo, son piezas clave en un entrecruzamiento de acciones y de planes: los del emperador y los de Dios. Y es que la acción fraguada en la taberna incide, por otra parte, en la empresa de conversión del emperador y su corte. Contrapunto de la acción principal, el fracaso de los ladrones es una acción banal y banalizadora, pero necesaria para el desarrollo de aquélla.

Bodel crea dicho espacio sin el propósito de formular juicios al respecto: los ladrones, chusma condenada a la equivocación desde el principio, permanecen reducidos al ámbito tabernario y al fracaso continuos, y sumidos en el ámbito de lo ridículo; pero tanto ellos como sus acciones están presentados desde una toma de distancia, que la comicidad hace posible, a partir de la cual se crea el contexto para enunciar lo que la sociedad inhibe. El *Jeu de Saint Nicolas* reproduce esa dinámica, hace reír, sólo que además ese juego que provoca la carcajada es rentabilizado moral y dramáticamente.

3 .1. 2. Adam de la Halle: *Le Jeu de Robin et Marion* y los juegos de los pastores

Adam de la Halle es el autor de la obra que, a título de ilustración, presentaremos, *Le Jeu de Robin et Marion*⁴⁵. Una obra que se cree fue compuesta para los caballeros y soldados de Roberto II conde de Artois en el último tercio del siglo XIII.

Se trata de una pieza creada a partir de la reescritura de una *pastourelle*, en la que además se han interpolado estrofas líricas cantadas constituyendo una síntesis perfecta de las competencias poéticas, musicales y dramáticas del trovador arragés. El universo de los pastores, ignorantes y sensuales, pero también en algún caso burlones, se opone al del caballero, sobre todo en el personaje de Marion, la pastora que rehúsa la persuasión, incluso el

⁴⁵ LA HALLE, Adam de, *Le Jeu de Robin et Marion, Oeuvres complètes*, Ed. Pierre Yves Badel, Paris, 1995.

acoso, del noble alegando su amor por Robin. Afectando ignorancia, mediante un diálogo en el que las palabras de la muchacha se caracterizan por la impertinencia conversacional, ésta rompe la argumentación de su interlocutor que acaba desistiendo de su propósito.

Estos lances no van más allá del divertimento escénico, y ofrecen además la ocasión para mostrar los juegos de Marion con Robin (éste juega a la *choule*⁴⁶ –un juego de pelota de practicado entre las clases populares–, mientras Marion canta y baila). Pero es en el cuadro final donde el juego se convierte en motivo dramático central: la acción es la puesta en escena de una fiesta celebrada por todos los pastores, en la que éstos practican sus juegos habituales: el Juego de San Cosme, un ritual de pretendida adoración al personaje que desempeña el papel del santo, mientras que le ensucian el rostro. El juego del Rey, tal vez el más rústico de todos, en el que un rey es elegido por la “Dama” –en este caso por Marion, que le otorga una “corona” que ella misma confecciona–, y éste formula preguntas indiscretas a las que las pastoras han de responder. Las maneras “de corte” son retomadas por los rústicos: Marion es evocada como *demoiselle*, un villano se convierte en rey y porta una “corona” improvisada: los campesinos forman una auténtica corte de amor. El idilio es caricaturizado en un drama del que sin embargo no está completamente ausente una visión nostálgica de la naturaleza y lo natural: desde esa perspectiva dulcificada, lo grotesco y lo risible salen al primer plano del escenario para hacer reír a un público aristocrático y burgués.

La presencia de lo alimentario y del bajo corporal, así como de ceremonias burlescas, introduce el universo del carnaval en el escenario, contexto dramático que se ve reforzado por un lenguaje plagado de juramentos, vulgaridades y dobles sentidos.

⁴⁶ La palabra viene del término fránico: *keula*, cavidad, objeto redondo. Se trata, por otra parte, de un juego del que se han encontrado resurgencias contemporáneas en la región de Normandía y de Picardía.

Al igual que habíamos señalado con respecto al *Roman de Renart*, además de encontrar el texto en manuscritos anteriores, contamos con una versión atractiva y esclarecedora: un manuscrito del siglo XIV integra el texto de la obra con una serie de miniaturas que ilustran, casi escena por escena, la acción de los personajes. Este material, junto con las partituras musicales recuperadas, nos puede permitir, si no reconstruir totalmente la puesta en escena, sí al menos restituir la visión de los cuadros que la obra trataría de poner en pie⁴⁷. En este sentido resulta curioso reseñar cómo las miniaturas reflejan el juego discursivo con códigos propios: la superioridad de la pastora con respecto al caballero, a la que acabamos de referirnos, es mostrada en las ilustraciones mediante una desproporción recurrente: el tamaño de la pastora es levemente superior, o cuando menos igual, al del caballero aun estando éste montado sobre su caballo. Y entendemos que dicha desproporción es un recurso elegido por el ilustrador, pues no existe cuando se trata de Robin: éste aparece representado con un tamaño considerablemente más pequeño con respecto al caballero y su caballo en las escenas en las que uno y otro aparecen juntos.

3. 2. Las grandes piezas cíclicas del siglo XV

Pero una de las creaciones teatrales más populares y significativas a medida que se va alcanzando el siglo XV fueron las grandes piezas cíclicas, los *Mystères*⁴⁸, cuyas primeras represen-

⁴⁷ LA HALLE, ADAM de, *Le Jeu de Robin et Marion, Œuvres complètes*. Édition, traduction et présentation par Pierre-Yves Badel, Paris, 1995; *Le jeu de Robin et Marion*, Bibliothèque Méjanes Ms. 166 (Rés Ms 14) Aix-en-Provence, éd. Jesse D. Hurbult, Provo, Brigham Young University, 2000. [\[www\]](http://www.brynmawr.edu/~jdh1000/robin/). CRUSE, Mark; PARUSSA, Gabriella; RAGNARD, Isabelle, "The Aix Jeu de Robin et Marion", *Image, Text and Music. Studies in Iconography*, 25, 2004, pp. 1-46; SUAREZ, María Pilar, "Le Jeu de Robin et Marion: une approche intersémiotique", *Communications du IVe Ci-dit*, Université de Nice, 2010, URL: <http://revel.unice.fr/symposia/cidit/index.html?id=660>.

⁴⁸ BORDIER, Jean-Pierre, *Le jeu de la Passion: le message chrétien et le théâtre français (XIIIe - XVIe s.)*, Paris, 1998; KÖNIGSON, Elie, *L'espace théâtral*

taciones se construyen en torno a la Pasión de Cristo, el Héroe fundador del grupo, en un momento en el que el sentimiento religioso es el factor de cohesión fundamental. Estas obras son llevadas a escena con motivo de festividades importantes, en momentos en que la ciudad se siente bajo los efectos de una presión provocada por pestes, guerras, epidemias... o sencillamente como respuesta a la necesidad de ver su historia fundacional integrada con un escenario que recrea la vida cotidiana del público –sus lugares, sus actividades y los tipos que pueblan la ciudad–.

A lo largo de cinco jornadas es representado el acontecimiento central del mito crístico, la Pasión. Y a medida que el tiempo avanza, las obras van incorporando secuencias, previas y posteriores, del relato bíblico, tanto canónico como apócrifo –estos últimos relatos contribuyen a integrar la acción de las “personas divinas” en acontecimientos comprensibles desde el punto de vista humano–. La materia se extiende igualmente a vidas de santos, o a las acciones de otros personajes moralmente relevantes dentro del grupo.

En la mayor parte de las piezas el escenario está configurado por distintos espacios que representan (el cielo, el infierno, el templo, la casa de Lázaro...) y que reciben el nombre de *mansions*. Los actores se desplazan sobre el estrado para situarse frente a la “mansión” correspondiente. Dicho desplazamiento es más bien el recurso para expresar un cambio de lugar o de estado, pues el terreno de la acción es habitualmente el primer plano del escenario.

De este juego articulado en torno a lo sagrado, no se halla ausente la vertiente cómica: escenas de locos, *diableries*... la frontera entre uno y otro es porosa. La función podía de hecho comenzar con una pequeña pieza cómica, concluir con una farsa, y en los intermedios intercalar un sermón paródico, o un cuadro

médiéval, Paris, 1975; REY-FLAUD, Henri, *Le cercle magique. Essai sur le théâtre en rond à la fin du Moyen Age*, Paris, 1973.

cómico⁴⁹. Un ejemplo bien conocido lo ofrece el grabado de Fouquet que pone en escena la escena central de una obra: *Le Martyre de Sainte Apolline* en el Libro de Horas de Étienne Chevalier⁵⁰. En esta imagen, en esta escena, tiene lugar la escena principal de la obra, y que le da título –el martirio de la santa–. Dicha acción ocupa el plano central del escenario en la que se sitúa el regidor provisto de una suerte de batuta, al fondo se observan las “mansiones”, los diablos y los ángeles. Y a la derecha de la acción central, al lado de la santa sufriente, aparece un loco, tocado con un gorro con orejas puntiagudas, que de espaldas al público baja su pantalón mostrándole su trasero. No se trata de un motivo dramático aislado: en algunas Pasiones se constata la entrada de un loco que profiere a gritos palabras a veces llenas de violencia, siempre desprovistas de sentido, al menos en apariencia, en momentos álgidos de la acción. El sentido de ese “sinsentido”, y parecería un juego de palabras, se advierte desde su función de contrapunto para aligerar la tensión y la violencia de una escena, pero también desde la voluntad de reflejar sobre la escena la totalidad de las facetas del hombre –incluso su rostro inhumano–, como habíamos visto en manifestaciones literarias anteriores.

Desde la consciencia de que los *Mystères* son obras que recuerdan la “acción fundadora” de la comunidad, esta forma dramática, como hemos apuntado, va incorporando otros temas,

⁴⁹ Cabe señalar, casi a modo de anécdota, que las farsas representadas al final de un *Mystère* utilizaban el mismo escenario: de ahí las frecuentes referencias que en algunas de esas obras se advierten con respecto al cielo y al infierno, o a otras entidades pertenecientes al terreno de la cosmovisión religiosa. La función de estas piezas podrían recordarnos a las del entremés, término que procede del francés, documentado en el siglo XV como una especie de pieza breve representada en banquetes de corte. En España el uso del *entremés* se generaliza en el siglo XVI alternando con el más común de *paso* entre otros géneros teatrales menores de los que llegará a ser el más importante. Así se usa en el *Entremés de la Representación de la historia evangélica de san Juan* de Sebastián de Horozco, un conflicto cómico situado al final del primer cuadro del mismo.

⁵⁰ REYNAUD, Nicole, *Jean Fouquet - Les Heures d'Étienne Chevalier*, Dijon, 2006.

otras materias –la materia de Francia: *Mystère du siège d’Orléans* (1453) prácticamente contemporáneo de la rehabilitación de Juana de Arco, que había intervenido en la liberación de Orléans en 1429; *Le Mystère de Saint Louis* (1472) –, o la materia “antigua”: *Le Mystère de la Destruction de Troie la Grant* escrito en 1452 por Jacques Milet, que escenifica por primera vez el mundo antiguo abundando en el mito del origen troyano de los Francos. Era éste un propósito ya esbozado por el *Roman d’Énéas*, texto al que ya nos hemos referido en tanto que obra fundadora de la narrativa francesa en el siglo XII.

Mostrar la acción de los grandes héroes y los grandes acontecimientos que se encuentran en la base de la civilización urbana, en interacción con la realidad más profunda del hombre: las recreaciones llevadas a cabo por los *fatistas* y los directores escénicos buscaron la fusión de los hombres de la época con ese *illud tempus* mítico.

3. 3. La farsa

Aunque las tradicionalmente consideradas farsas más antiguas conservadas datan del período que va de 1450 a 1470, ya desde una época contemporánea al teatro de Adam de la Halle, la existencia de algunas obras puede hacernos pensar que ya en el siglo XIII habría un número importante de piezas que merecerían este nombre⁵¹. En efecto, la economía de medios que permitía la representación de una farsa ha hecho pensar a los estudiosos que durante este siglo y a lo largo del siglo XIV se habrían compuesto y representado obras de este tipo, sólo que el conjunto de avatares vividos por las ciudades –guerras, epidemias– habría hecho difícil que los manuscritos hayan llegado hasta nosotros. El siglo XV, momento en que se advierte la recuperación progresiva de un equilibrio social y político, asiste

⁵¹ Sería el caso de *Le Garçon et l’Aveugle*, Vid. *Le garçon et l’aveugle, jeu du XIII^e siècle*, publié, traduit, présenté et commenté par Jean Dufournet [et Mario Roques], Paris, 2005.

a la eclosión del género farsesco, al tiempo que la difusión y conservación de sus textos se ven favorecidas por la instalación de la imprenta⁵².

La farsa no busca edificar ni moralizar: su función es esencialmente la de divertir al público, a través de un humor que si bien presenta un ligero tinte satírico, pretende ser sobre todo franco y tolerante⁵³. Interpolable en las representaciones de *Mystères*, también la farsa es representada de manera aislada: la economía de medios dramáticos a la que nos acabamos de referir, hacía posible que la asistencia a dicho espectáculo fuera bastante menos costosa de lo que era asistir a la representación de un *Mystère*. Un público ruidoso se agolpaba en torno al escenario para presenciar el desarrollo de una acción breve en la que se muestran los mecanismos del engaño o del equívoco, y que desemboca en un golpe de efecto final que suscita la hilaridad. Tal es la naturaleza esencial de la farsa, un nombre que remite a lo que podría ser su étimo *farcsisure*, una mezcla de diferentes lenguas, dialectos y hablas, una de las claves de la comicidad de este género. La farsa lleva a cabo un desarrollo lineal de aventuras anecdóticas, algunas las cuales proceden de la tradición oral. En un espacio único, y un tiempo que coincide con el de la representación, o que como máximo se corresponde con una jornada, se produce una sucesión de movimientos yuxtapuestos, en la mayor parte de los casos vinculados con la disputa o el engaño, que forman parte de una acción en la que no se advierte una progresión temática, ya que todos los elementos que la integran obedecen a la única intención de conducir a la explosión de risa final. Los textos son relativamente breves y los personajes poco numerosos: temas, personajes y situaciones parecen reproducir el universo cotidiano de la ciudad. Pero, como ocurría con los *fabliaux* —con los que no deja de presentar puntos de similitud temática—, eso no significa que la farsa tenga pretensiones de

⁵² Guillaume Fichet instala la imprenta en la Sorbona en 1470.

⁵³ ROUSSE, Michel, *Le théâtre des farces en France au Moyen Age*, Rennes, 1983.

verosimilitud, ya que para trasladar el paisaje urbano al escenario, los autores, mediante el procedimiento de la estilización, construyen tipos que evocan una serie de conductas previsibles en virtud de su imbricación social o profesional.

Surgen tipos dramáticos específicos de este género que desempeñan una función fija, o al menos previsible: el *badin*, el *galant*, que llevaban un atuendo característico que permitía su identificación con sólo salir a escena. Uno de los más emblemáticos es en efecto el *badin* (*badaud*, que a su vez procede del verbo provenzal *badar*, “mirar con la boca abierta”)⁵⁴. Sus rasgos más recurrentes son el apetito y la sed permanentes y su obsesión por el sexo. Fanfarrón compulsivo y cómico, es una sorprendente mezcla de estupidez y astucia que siembra la confusión⁵⁵. Su ambivalencia en lo que a sus capacidades intelectuales o a su condición moral se refiere permanece sin resolver, siendo su función dramática la de desestabilizar cualquier situación donde reine la normalidad. Además de dichos tipos dramáticos, la farsa cuenta con una serie de recursos literarios y dramáticos que contribuyen a generar el efecto cómico: la presencia del bajo corporal –lo alimentario, lo fecal y lo sexual–, la crueldad física (*slapstick*), o el juego verbal –*quiproquo*– son algunos de los recursos más frecuentes, como también lo son la incorporación de situaciones de confusión debidas a defectos –físicos o morales– de los personajes, o los engaños urdidos desde una astucia que pone en suspenso el juicio moral.

Todos estos ingredientes son integrados en lo que Bernadette Rey-Flaud llamó la “*machine à rire*”⁵⁶, aludiendo con

⁵⁴ Este término dio lugar en 1549 a “*badiner*”: hacer el “*badin*”, bromear. Al margen de la progresión posterior de la palabra en lengua francesa, en la terminología musical fue incorporada en pleno barroco “*badinerie*”, para aludir a una pieza musical de carácter festivo y juguetón, ha dado lugar a “*badinerie*”: pieza musical para la danza, breve, de la que se resalta el carácter festivo y juguetón, la cual era con frecuencia incluida en las “*suites*”.

⁵⁵ MAZOUER, Charles, *Le personnage du naïf dans le théâtre comique du Moyen Age à Marivaux*, Paris, 1979.

⁵⁶ REY-FLAUD, Bernadette, *La Farce ou la machine à rire*, Genève, 1984.

ello a un dispositivo dramático en el que la palabra va de la mano con recursos paralingüísticos, con gestos y acciones que ponen en marcha una cadena, casi incontrolable, de confusiones, engaños y astucias en el que todos los personajes acaban viéndose de un modo u otro implicados. Palabra y gesto crean un juego de despropósitos: repeticiones y sorpresas, desplazamientos y falsas salidas, los escondites más insólitos y ridículos; simultaneidad de acciones que obedecen a finalidades opuestas, cambios inesperados de las situaciones⁵⁷. Y es que la farsa aspiró a ser la dramatización jocosa de lo cotidiano, pero sobre todo de las situaciones que lo alteran: en una dinámica que se aproximaría a lo que en nuestros días denominamos “comedia de situación”, un principio distorsionador va a trastocar –siempre de manera provisional– les estructuras y el equilibrio del universo doméstico burgués con el consiguiente efecto hilarante que de ello se desprende.

Sus personajes, estúpidos o astutos, como niños dentro de cuerpo de adultos, parecen incapaces de distinguir los límites morales y sociales, y de respetar los códigos de la vida social. Podremos pensar en actualizaciones del *trickster*, el jugador universal, uno de cuyos rostros ya veíamos aparecer en Renart, y que tiene sus raíces en un relato de fundación. Con su vertiente a veces siniestra y a veces abiertamente festiva, el “jugador”, –*trickster*, *joker*–, cristaliza en héroes ambivalentes, en proyectos discursivos y culturales que ofrecen al público una visión integral de la cosmovisión en la que se hallan inscritos. Habíamos aludido a las escenas cómicas, de locos o de diablos en los *Mystères*, donde observábamos el modo en que el caos se revela como una especie de contrapunto, una fuerza de desorden, que también anuncia el orden próximo a instaurarse.

La risa y el juego adquieren de alguna manera la naturaleza de paréntesis regenerador en el que una sociedad ríe a partir de la distancia y la suspensión temporal de la lógica que la co-

⁵⁷ Estos recursos serían más adelante retomados por Molière –gran conocedor de la farsa– en sus comedias más célebres.

micidad permite. Y es desde esa suspensión como se acerca, festivamente, a su lado más irracional, y en ocasiones más tenebroso.

En efecto, el teatro muestra con ayuda de otros códigos la polifonía inherente al hombre. Concentra su atención sobre las crisis previsibles, recurrentes, inherentes a la naturaleza humana; sobre aquellas que tienen que ver con el paso del tiempo, con la transición de los jóvenes a la madurez, la muerte de los individuos, de los imperios y las religiones. Según Jean-Pierre Bordier, uno de los grandes estudiosos del drama medieval, “le théâtre concentre son attention sur les crises prévisibles, récurrentes, inhérentes à la nature humaine, et sur celles qui appartiennent au passé historique (...) À mettre en scène ces crises redoutées, on espérait peut-être aider à leur résolution; on se persuadait au moins qu’elles étaient nécessaires”⁵⁸.

La escena hace posible la reproducción de gestos y relatos cuya finalidad es explicar y comprender las tensiones producidas entre principios contrarios, a menudo percibidos como irreductibles e irreconciliables, que contribuyen a generar sentido y a organizar el mundo. Muestra imágenes y palabras que permiten desvelar, y por tanto gestionar, lo inconsciente y lo real. Desde esa perspectiva es desde donde el juego —el drama— podría ser entendido como herramienta de construcción y de organización.

⁵⁸ BORDIER, Jean-Pierre, “Réflexions sur la fonction sociale du jeu théâtral au Moyen Âge” *Homo ludens, homo loquens: le jeu et la parole au Moyen Âge*, Madrid, 2014, pp. 17-37, p. 36.

4. La vida es juego. A modo de epílogo

Vinculado a lo improductivo, a las emociones, el juego cumple sin embargo una función esencial para el desarrollo del hombre: la de facilitar su inscripción en una perspectiva más amplia, que lo invita a superar sus límites, al tiempo que le ayuda a reconocer su vertiente más trivial –el miedo, la duda, la violencia–. El juego es pieza esencial para aprender, sobre todo para comprender, comportamientos públicos o privados dentro de un tejido cultural.

En sus distintas acepciones –experimentar, crear y respetar unas reglas, distorsionar..., finalmente representar–, el desarrollo del juego literario ha ido parejo al del hombre y su civilización: en nuestro caso el hombre de la Edad Media se ha ido construyendo a través de juegos discursivos vinculados a espacios humanos, sociales, que contribuyen a configurarlos, a dotarlos de sentido. Éstos dieron lugar a una literatura en lengua vernácula que a su vez contribuyó a la consolidación de la lengua misma.

Lo apuntábamos al inicio de nuestro trabajo, el acto de creación literaria, y el acto de lectura, se situarían en una especie de región limítrofe, al decir de Eugenio Trías⁵⁹, pero ese territorio en el que se propicia una separación con respecto al mundo efectivo resulta paradójicamente un terreno privilegiado donde es posible el diálogo con todo aquello que puede resultar difícilmente abordable, bien porque atañe a grandes cuestiones, bien porque resulta nimio, o sencillamente porque horroriza. La creación artística –y pensamos en la literaria en particular– recurriendo a una vía indirecta, a menudo la ficción, es el canal que permite la figuración de la realidad más recóndita, a veces, la más real del hombre. Ese poso humano le permite viajar en el tiempo sin perder en lo sustancial su sentido y su poder evocador, su capacidad de interpelar a los hombres más allá de los límites cronológicos, pero para ello es importante contar con

⁵⁹ TRÍAS, Eugenio, *Lógica del límite*, Barcelona, 1991.

claves que permitan acceder al juego de pistas que es una obra literaria, y participar en él.

El juego literario es un espacio sobre el que los hombres en cada época han ido proyectando sus experiencias, sus aprendizajes y sus anhelos. Esas construcciones fueron a su vez generando nuevas formas discursivas que lectores/escritores contemporáneos, o de épocas posteriores, han ido modificando, adaptando a su contexto, a su sensibilidad, pasando incluso por la distorsión, pues el juego al igual que la lengua son por definición dinámicos.

A lo largo de nuestro recorrido hemos tratado de describir, siquiera brevemente, el funcionamiento de esos juegos literarios emergentes, de hacernos sensibles a sus reglas, con el fin de poder franquear las distancias que mediarían entre esas primeras creaciones y nosotros, porque no se trata de algo que nos resulte ajeno: algunos de los modelos poéticos o narrativos a los que nos hemos acercado son germen de buena parte de los géneros que en nuestros días consideramos vigentes; son el caldo de cultivo de palabras de las que hoy nos servimos y de imágenes culturales que, nacidas entonces, perviven en la cultura contemporánea sin que hayamos dejado de reconocernos en ellas.

EL OCIO FEMENINO EN LA EDAD MODERNA

M^ª ISABEL GASCÓN UCEDA

Fent Història. Associació Catalana d'Estudis Històrics

El estudio de la vertiente lúdica de la vida humana ha experimentado un importante incremento durante los últimos años. El ocio, la fiesta, el juego, han adquirido identidad propia como objeto de análisis. No puede entenderse la vida de los seres humanos sin contemplar junto a las grandes acciones estos aspectos “menores” que conforman el conjunto de sus experiencias vitales. Ambos nos hablan de individuos y de sociedades, de la forma de interactuar y de los recursos utilizados por hombres y mujeres para adaptarse a las circunstancias en las que les ha tocado vivir. El estudio del ocio nos permite constatar la pervivencia de elementos materiales e inmateriales a lo largo de la historia y las adaptaciones que dichos elementos han experimentado durante el transcurso de los siglos, permitiéndoles llegar en ocasiones hasta el siglo XXI.

La corriente historiográfica de la Historia de la Vida Cotidiana ha sumado sus trabajos a la ya veterana Historia del Arte, que enfocó inicialmente el estudio de las fiestas prestando atención a las construcciones efímeras. El estudio de la forma en que los hombres y mujeres de tiempos pretéritos ocupaban su tiempo de ocio requiere un enfoque multidisciplinar en el que intervienen elementos de análisis procedentes de diversas disciplinas: antropología, sociología, economía, educación o derecho de las que no se puede excluir la historia de las mujeres¹. Como sucede

¹ El ocio femenino en la historia es, por el momento, un aspecto que no parece haber suscitado mucho interés como tema de investigación. Los trabajos realizados desde la sociología, se centran principalmente en el ocio de las mujeres actuales y en las dificultades que tienen para conciliar la vida laboral y familiar, con el consiguiente detrimento del tiempo y calidad del ocio disponible. Sobre la Edad Moderna ver los trabajos de CANDAU CHACÓN, María Luisa, “Religiosidad, ocio y *entretenimientos*. Ocupando el tiempo de la mujer honesta (Fray Alonso Remón, Siglo XVII)” en *Cuadernos de Historia*

en otros campos de estudio encontrar la presencia femenina no es fácil. Lo más habitual es visualizar sus actividades a través de prohibiciones y reprobaciones, lo que nos indica que, efectivamente, en espacios o actividades narradas en masculino también había mujeres. Mujeres riendo, bailando, jugando, en definitiva divirtiéndose. En solitario o en grupo. En grupos exclusivamente femeninos o en grupos mixtos. Las mujeres, como los hombres, empiezan a jugar y reír desde su más tierna infancia, aunque se quiera que las niñas callen y mantengan los ojos bajos, y las doncellas, las casadas y las viudas permanezcan recluidas en la clausura de sus hogares. Podemos decir que la Edad Moderna es para las mujeres la edad de la reclusión, o al menos ese era el ideal que pretendían alcanzar los poderes civiles y eclesiásticos del momento, aunque por lo reiterativo de sus prohibiciones no parece que tuvieran el éxito que deseaban. Las mujeres pertenecientes a los estamentos intermedios de la sociedad fueron quienes más padecieron las limitaciones impuestas por la clausura doméstica; las de los extremos, unas por necesidad y otras por privilegios, no las vivieron de la misma forma. No es este el lugar para analizar los cambios que la Edad Moderna supuso en las condiciones de vida de los ciudadanos de ambos sexos, convirtiendo al cincuenta por ciento de la población en jueces y custodios del otro cincuenta por ciento. Vamos a hablar de ocio, diversiones y juegos buscando la presencia femenina en los diferentes ámbitos donde se llevan a cabo. La intención de este trabajo es rastrearla, en la medida de lo posible, dentro de un amplio abanico de actividades lúdicas, atendiendo a sus edades y condición social.

Uno de los elementos que más dificulta este tipo de trabajos es el sobradamente conocido como “trampas del lenguaje”, bajo el uso genérico del masculino, que otorga a una parte la representación del todo, se engloban y se diluyen las actuaciones femeninas. Afortunadamente contamos con el auxilio de otros

Moderna, 40 (2015), pp. 31-61; MORERA VILLUENDAS, Amaya, “Jugando a la moderna” en *Cuadernos de Historia Moderna*, XIV (2015) pp. 135-149.

tipos de fuentes: iconográficas, etnográficas o arqueológicas que refuerzan y complementan la documentación escrita y nos ayudan a contextualizar y visibilizar algunos de los hábitos y costumbres presentes en sus formas de vida. Las mujeres, como los hombres, no son seres idénticos, viven, piensan y sienten de manera diferente unas de otras, pertenecen a distintos estamentos sociales, tienen edades, estados civiles, lugares de residencia, situaciones económicas y obligaciones distintas y, por lo tanto, aunque compartan algunas distracciones y diversiones, su manera de disfrutar su tiempo de ocio tampoco puede ser idéntica, se adaptará a sus circunstancias personales.

Para Covarrubias divertirse es: “salirse uno de el propósito en que và hablando, o dexar los negocios, y por descansar ocuparse en alguna cosa de contento”². Esta definición nos lleva a considerar la diversión como parte integrante del tiempo ordinario, en el que también se incluye el trabajo, el negocio, pudiendo llegar a entremezclarse ¿Podemos considerar diversión las frecuentes ceremonias, fiestas y agasajos que las personas de calidad debían celebrar para mostrar su estatus y su poder ante los demás? ¿Es ocio o negocio?³ ¿Es una diversión para el rey permanecer tres horas de pie contemplando las danzas locales para ganar la estimación de sus súbditos? Posiblemente para el rey no sea, o al menos no siempre, una diversión. Su asistencia forma parte de sus obligaciones como monarca. Pero para los súbditos, cuando se celebra fuera del espacio propio de la Corte, sí que es una fiesta, una celebración extraordinaria. Aunque también en esta ocasión existe un componente de “negocio” que beneficia a los asistentes. Su presencia en un acto al que asiste el soberano, refuerza su posición social frente al resto de los vecinos de la localidad que quedan excluidos.

² COVARRUBIAS, Sebastián de, *Tesoro de la Lengua Castellana o Española. Según la impresión de 1611, con las adiciones de Benito Reigio Noydens publicadas en la de 1674*, Barcelona, 1943.

³ Sobre los conceptos de ocio y negocio ver CHARTIER, Roger, “Ocio y vida cotidiana en el mundo hispánico de la modernidad” en *Pedralbes, Revista d'Història Moderna*, 23-I (2003), pp. 21-40.

La diversión, los juegos, las fiestas, las distracciones, están íntimamente ligadas al tiempo del ocio. Un tiempo que es considerado pernicioso por los moralistas, ya que de la falta de ocupación derivan grandes males, especialmente si quien disfruta del ocio son las mujeres. Para el franciscano Francesc Eiximenis una mujer ociosa es “...gran parleraça, corrupció de moltes, sens tota virtut, laç de molt mesquí, confusio de son marit e verguonya de sos infans e destrucció de sa casa”⁴. Estas palabras escritas en 1396 siguen estando vigentes en el pensamiento de los moralistas de la Edad Moderna, agravadas por el ideal imperante de la clausura femenina que llega a considerar sospechoso el exceso de devoción y de visitas a la iglesia convirtiendo una práctica piadosa en una reprobable práctica ociosa en el caso de que la mujer no atienda satisfactoriamente sus obligaciones domésticas.

La mujer honesta tiene suficiente trabajo en su casa cómo para no necesitar buscar nada más fuera de ella. Una imagen muy gráfica de lo que se espera de ella en el siglo XVI nos la proporciona Fray Antonio de Guevara:

“¡Qué placer es ver a una mujer levantarse de mañana, andar revuelta, la toca desprendida, las faldas prendidas, las mangas alzadas, sin chapines en los piès, riñendo á las mozas, despertar los mozos y vistiendo á sus hijos! ¡Qué placer es verla hacer su colada, ahechar su trigo, cerner su harina, amasar su masa, cocer su pan, barrer su casa, encender su lumbre, poner su olla, y después de haber comido tomar su almohadilla para labrar o su rueca para hilar!”⁵.

Casi un siglo más tarde, en 1623, fray Alonso Remon advierte a las mujeres que deseen conservar su reputación, de los peligros que entraña ser consideradas ociosas por sus vecinos.

⁴ EIXIMENIS, Francesc, *Lo Libre de les dones*, Edición crítica a cargo de Frank Naccarato, Barcelona, 1981, p. 34.

⁵ GUEVARA, Fray Antonio de, *Epístolas familiares y escogidas*, Barcelona, 1886, p. 222.

Refiriéndose a las labradoras y aldeanas, no sabe cuándo pueden tener un momento para poder entretenerse y recrearse, tanto si son pobres como si son ricas, unas porque necesitan ganarse el sustento y otras porque deben conservar lo ganado. Las mujeres tienen que atender

“Su casa y familia, servir al marido, criar los hijos, disponer la ocupación de criados y criadas, acudir a la hacienda del campo, masar, cocer, barrer, labrar, limpiar, remendar, y otras cosas a estas semejantes”

En la ciudad “la mujer notada de cualquier distraimiento pierde el crédito y la buena fama” y en la aldea la mujer ociosa es “notada y culpada por viciosa”⁶. Es evidente que las mujeres consideradas honestas por la sociedad, con independencia de su lugar de residencia, disponían de pocos momentos de ocio durante el día. Pero, a pesar del trabajo que debían realizar y de la reputación que habían de mantener, las mujeres seguían encontrando tiempo para la distracción y la diversión.

1. Los juegos de las niñas

El juego infantil responde a una necesidad vital, los niños para su desarrollo físico necesitan actividad y movimiento; y a una necesidad social, las pautas de comportamiento son aprendidas e interiorizadas por imitación del mundo de los adultos. Los juegos les proporcionan de una forma inconsciente y divertida durante sus primeros años de aprendizaje y socialización todos los recursos que más adelante les serán necesarios en sus vidas futuras. A través del juego aprenden a llevar a cabo actividades en grupo o en solitario, a compartir sus juguetes o a defenderlos, incluso de forma violenta si los consideran de su exclusiva propiedad aunque no siempre lo sean. El juego les

⁶ REMON, Fray Alfonso, *Entretenimientos y juegos honestos, y recreaciones christianas para que en todo genero de estados se recreen los sentidos sin que se estrague el alma*, Madrid, 1623, ff. 94v-95r.

permite adoptar las actitudes que les gustan y a la vez les enseña a obedecer de forma voluntaria cuando en determinadas ocasiones deben acatar el rol impuesto por el niño o la niña que dirige el juego. Su personalidad individual se manifiesta y se moldea en relación con los demás, mientras juegan se pueden convertir en personas poderosas y autoritarias o por el contrario en sumisas y obedientes, pueden ser enfermas, sanadoras, defensoras de la ley, salteadores de caminos o cualquier cosa que su imaginación les dicte. Los niños construyen sus espacios privados, sus mundos íntimos, de los que excluyen a los adultos y sus normas, aunque imiten sus comportamientos⁷.

Durante la primera infancia niños y niñas comparten los mismos juegos y juguetes, posteriormente, a medida que sus vidas se van adaptando a los roles que les corresponderá asumir a cada uno de ellos al llegar a la vida adulta, se van distanciando y diferenciando. Los niños se encaminan hacia juegos activos mientras que a las niñas se les orienta hacia una forma de entretenimiento más comedida y sedentaria, de acuerdo con la vida a la que están destinadas, sin que por ello falten en su repertorio de juegos algunos de acción moderada como el corro, el columpio o la pelota.

1. 1. Juegos de acción

Uno de los primeros juegos asociados con las niñas es el juego del corro o de la rueda, una actividad que habitualmente se acompaña con un repertorio de diferentes canciones dependiendo del tipo de corro al que se esté jugando. Hay corros mixtos y corros exclusivamente femeninos, de niñas, doncellas y

⁷ Ver entre otros los trabajos de: ARIÈS, Philippe, *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*, Madrid, 1987; GORRIS, José María, *El juguete y el juego. Aproximación a la historia del juguete y a la psicología del juego*, Barcelona, 1976; HUIZINGA, Johan, *Homo ludens*, Madrid, 1998; HERNÁNDEZ VÁZQUEZ, Manuel, *Estudio antropológico del juego deportivo en España. Desde sus primeros testimonios gráficos hasta la Edad Moderna*, Tesis Doctoral, (UPM) 2004.

mujeres casadas. Los niños y niñas pequeños juegan al corro de manera casi instintiva, se puede hablar de la pervivencia de una danza conservada en el inconsciente colectivo de todas las culturas. Rodrigo Caro⁸ remonta el corro a la antigüedad y lo asocia a la celebración de ceremonias y ritos sagrados, a la vez que establece diferencias entre corro y saltación. En la saltación sólo hay *tripudio*⁹ y gesticulaciones del cuerpo, sin canto, como en el juego de la gallina ciega, mientras que el corro combina ambos elementos: el movimiento y el canto. Actualmente este juego pertenece en exclusiva al mundo infantil, pero en el siglo XIX todavía estaba presente entre las actividades lúdicas de los jóvenes de ambos sexos. La mayor parte de las ruedas formadas por jóvenes que describe Fernández de los Ríos en su obra *Los juegos en todos los pueblos del mundo*¹⁰ tenían en el beso el premio o castigo más habitual. El premio convertía el juego en una actividad muy atractiva para los jóvenes a quienes permitía transgredir las normas de decoro vigentes en la estricta moral burguesa del momento.

M. Cruz Garrido¹¹ asocia los antiguos corros con danzas de gran expresividad sexual, de las que nos han llegado vestigios a través de las letras de muchas de las canciones conservadas en pequeñas poblaciones y aldeas. Las mujeres, a través de estas danzas, se liberaban y cuestionaban las normas sociales impuestas. No es de extrañar que los moralistas estuvieran en contra de los corros femeninos:

⁸ CARO, Rodrigo, *Días geniales o lúdicos libro expósito dedicado a Don Fadrique Enriquez Afán de Rivera*, Edición, estudio preliminar y notas de ETIENVRE, Jean-Pierre, Madrid, 1978, vol II, p. 59.

⁹ Según la definición del Diccionario de la Lengua Española: Baile, danza.

¹⁰ FERNÁNDEZ DE LOS RÍOS, Ángel, *Los juegos de las diferentes edades en todos los pueblos del mundo desde la antigüedad más remota hasta nuestros días*, Madrid, 1851.

¹¹ GARRIDO PASCUAL, M. Cruz, *El corro de las niñas. Un repaso al juego del corro desde sus orígenes como elemento de la cultura femenina*, Madrid, 2010.

“...porque aquellos sus bayles en las calles y en lugares públicos a que llaman el corro y el olmo verdaderamente si he de decir lo que siento, no están bien a las mugeres, especialmente a las doncellas y viudas...”¹².

Durante la Edad Moderna el corro no era una danza exclusivamente pagana ni popular, mantuvo su carácter de ritual sagrado en festividades religiosas, especialmente en las celebraciones del Corpus Christi, conservó su lugar entre las diversiones de los estamentos privilegiados durante siglos y ha logrado pervivir en la infancia, sin distinción de grupos sociales, hasta nuestros días¹³. Sin embargo otros juegos que estaban muy extendidos no han tenido la misma suerte. El aro, cuyo uso fue compartido durante muchos siglos por niños, niñas y personas adultas, dejó de jugarse a principios del siglo XX.

El columpio es un entretenimiento de origen mitológico asociado a Baco, practicado fundamentalmente por las niñas, aunque según Plutarco también lo utilizaban los niños y los viejos para mantener su condición física¹⁴. Para su construcción no se necesitan grandes recursos, una simple cuerda atada a la rama de un árbol por sus dos extremos proporciona el elemento imprescindible para garantizar la diversión. Se le ha relacionado con ritos de fertilidad, con rituales de purificación y expiación de los pecados mediante el elemento aire, y se ha visto en el columpio una alegoría de los vaivenes de la existencia. Además de la indudable diversión que a lo largo de los siglos ha proporcionado a las niñas y a los niños más pequeños, durante la Edad Moderna el columpio fue utilizado como ritual de galanteo en las reuniones sociales de las que hablaremos más adelante.

¹² REMON, A., *op. cit.* f. 96 r.

¹³ ARIÈS, P., *op. cit.* p. 42. Hace referencia a la existencia de un tiempo en el que todos jugaban a los mismos juegos, sin distinción de edades o de condiciones sociales. Posteriormente los adultos de los estamentos superiores fueron abandonando la práctica de algunos juegos que se mantuvieron vivos entre los adultos de condición inferior y los niños de todas las categorías sociales.

¹⁴ GORRIS, J. M., *op. cit.* p. 60.

Otro de los juegos cuyo origen se remonta a la antigüedad es el de la pelota, su práctica estaba muy extendida entre todas las capas sociales y cada una jugaba de acuerdo con sus posibilidades y sus preferencias. Las niñas tenían una forma de jugar diferente a la de los niños, se las lanzaban unas a otras como en el juego de la olla, no la hacían rebotar en la pared con la mano como hacían los muchachos, aunque siempre hay excepciones que confirman la regla. Fernández de los Ríos nos informa de la existencia de Margot de Hainaut una excelente jugadora de pelota, una “marimacho” según sus propias palabras, de 28 años que en 1429, con motivo de la visita del Duque de Borgoña, se presentó en París para jugar a pelota.

“Y con vestido de mujer jugaba con mayor fuerza y malicia, de lo que hizo mucho ruido en Francia y conquistó muchos obsequios de pequeños y grandes, todos los cuales querían inducirle de que se vistiese de hombre para jugar con más libertad; pero ella no quiso y se volvió a su país con mucho dinero ganado con dicha habilidad. Después pasó a Flandes y... por último se hizo religiosa en Namur, sin haber sido nunca casada”¹⁵.

Una de las formas de juego de pelota casi exclusivamente femenina fue el volante. Fernández Villabrille atribuye a Margarita de Navarra la utilización de una bola de madera forrada de terciopelo y propone 1606 cómo el año en que empezó a usarse el nombre de volante para designar a un corcho coronado con plumas que se lanzaba con la ayuda de una raqueta de mango largo¹⁶.

Otra excepción la protagonizaban las muchachas y mujeres casadas de Medina del Campo que tenían la osadía de contravenir las normas sociales y jugar al mallo, o la chueca, con los hombres. Fernández de Oviedo censura esta costumbre y se

¹⁵ FERNÁNDEZ DE LOS RÍOS, Ángel, *op. cit.* p. 25.

¹⁶ FERNÁNDEZ VILLABRILLE, Francisco, *Juegos y entretenimientos de las niñas*, Madrid, 1864, p. 69.

preocupa de dejar bien claro que únicamente participaban las mujeres de baja condición.

“¡O que tiempo tan perdido
es el juego de la chueca,
para quien usa la rueca
e corre con el cayado!

Acuerdóme de aver visto jugar este juego de la chueca a las moças, y avn a algunas mugeres casadas, en tierra de Medina del Campo, e aquella tierra; e tan sueltas e buenas corredoras las mugeres, que en el juego andauan, como los ombres e mancebos, que con ellas jugavan por los exidos en el campo. Y en la verdad es cosa más de ver que no de loar en tal sexo; y, con ser costumbre de la tierra, se pasa como otras cosas. Verdad es, que todas las mugeres que en eso se ocupan son de gente plebea e común, e no las que son de generosos e hijosdalgo hijas o mugeres, ni las que están en sus casas e servicios de los tales, sino, como dicho tengo, mugeres labradoras, e de baxa suerte”¹⁷.

Según la definición de Covarrubias el juego del mallo consistía en la utilización de mazos de madera con los que “avientan una bola a quien más puede con gran fuerza”¹⁸. Es un juego muy antiguo practicado principalmente por campesinos, aunque sabemos que también hubo monarcas que lo practicaban. Felipe V fue un gran aficionado al juego del mallo. En el juego de los trucos también se trataba de golpear una bola con un mazo, pero en este caso intervenía un componente de habilidad: en el suelo se clavaban pequeños arcos metálicos por los que tenían que pasar las bolas. Inicialmente se practicaba al aire libre, como el mallo, posteriormente, a finales de la Edad Media se empezó a jugar sobre una mesa y se transformó en uno de los juegos de salón, del que derivará el billar, a los que también jugaban las señoras.

¹⁷ FERNÁNDEZ DE OVIEDO Y VALDÉS, Gonzalo, *Las Quinquagenas de la nobleza de España*, Madrid, 1880, p. 256.

¹⁸ COVARRUBIAS, S., *op. cit.*

Rodrigo Caro¹⁹, en el siglo XVII, nos habla de otras diversiones de muchachas campesinas: las *caprotinas*, equiparándolas con unas salidas al campo que hacían las mujeres en las que se libraban batallas ficticias con naranjas y se perseguían unas a otras con varas de gamones²⁰. Lamentablemente no nos indica en qué fechas o con qué motivo lo celebraban las mujeres de la Edad Moderna ¿Quizá seguían haciéndolo en recuerdo de las batallas, también ficticias, que tenían lugar entre las mujeres romanas en las fiestas dedicadas a Juno Caprotina?²¹

1. 2. Juegos sedentarios

Las tabas y los alfileres son los juegos sedentarios que se mencionan con más frecuencia en relación con las niñas, aunque no fue un entretenimiento exclusivamente infantil, ni femenino. A las tabas se jugaba desde época antigua y, entre los adultos, convivieron dos formas de juego: el de habilidad, en el siglo XVII se jugaba con cuatro tabas y una bolita que había que lanzar al aire; y el de azar. Esta última modalidad de juego, y su presencia en las artes adivinatorias, fue compartida con los dados. Para jugar a los alfileres, se necesitaban dos participantes, se trataba de empujarlos con la uña del pulgar hasta conseguir que uno cruzara por encima del otro, quien lo conseguía ganaba el alfiler de su contrincante. Otro juego sedentario que, según Fernández de los Ríos, todavía permanecía vivo en el siglo XIX, era el juego romano de las nueces. Practicado de forma mayoritaria por las niñas durante los años de infancia, se convertía en un juego mixto al llegar a la adolescencia.

En la documentación consultada no se habla de las niñas como jugadoras de ajedrez, pero Sofonisba Anguissola nos dejó un testimonio gráfico al pintar en 1555 a sus hermanas Lucía y

¹⁹ CARO, Rodrigo, *op. cit.*, p.196.

²⁰ El gamón, o asfodelo, es una planta herbácea perenne de la cuenca mediterránea.

²¹ Las fiestas dedicadas en la antigüedad a esta divinidad tenían lugar en el mes de julio.

Minerva jugando una partida de ajedrez bajo la mirada de Europa, su hermana menor, y de una sirvienta. Este cuadro nos demuestra que, al menos una parte de las jóvenes pertenecientes a la pequeña nobleza de la Edad Moderna practicaban el ajedrez, a pesar de que era un juego que no se consideraba apto para todo el mundo. Se requería un gran esfuerzo intelectual, grandes dosis de ingenio y de reflexión, algo de lo que las mujeres carecían según los criterios de la época. Los diferentes juegos de mesa como las damas, el chaquete y los naipes, de los que hablaremos más adelante también formaron parte de los entretenimientos femeninos.

1. 3. Jugar a ser mayor: las muñecas

El juguete femenino por excelencia, el que prepara a la niña para asumir su rol de adulta es la muñeca, ya se trate de muñecas de confección sencilla o de lujosa elaboración las niñas siempre han jugado con ellas. Su existencia está documentada en Egipto, Grecia y Roma, había muñecas simples hechas de una sola pieza de madera o de trapo y muñecas articuladas fabricadas también en madera, hueso o marfil. Se han encontrado muñecas en enterramientos de niñas y, con la entrega ritual de sus muñecas y juguetes, las jóvenes romanas enterraban su niñez. La víspera de su matrimonio, ante el altar de Venus, se llevaba a cabo una ceremonia en la que las doncellas, casi unas niñas, se desprendían de su infancia y asumían las responsabilidades de su nueva vida como mujeres casadas.

En el siglo XV se empezaron a fabricar en Núremberg muñecas articuladas de precio elevado, Carlos V estaba dispuesto a pagar 10 ducados por unas muñecas de París para su hija²². Durante la Edad Moderna las muñecas elegantes y bien vestidas representaban para las niñas el ideal que debían alcanzar, el modelo de feminidad a imitar. Pero sobre todo fueron objetos de lujo, elementos de prestigio cuya posesión estaba reservada a las

²² GORRIS, J. M., *op. cit.* p. 91.

damas privilegiadas no a los juegos infantiles. Perteneían al mundo de los adultos, en el que servían como objetos de colección y maniqués para difundir las modas del momento. Madame de Maintenon reconocía la necesidad del juego como elemento de función social pero condenaba las muñecas como juguetes porque estimulaban la coquetería y la frivolidad²³. Las muñecas bebé no llegaron a manos de las niñas hasta el siglo XIX cuando la maternidad adquirió un nuevo significado y debían aprender a cumplir con el que era su destino “natural” y principal: ser madre.

Las niñas nunca han necesitado para jugar muñecas ni accesorios lujosos. Les sirven humildes muñecas de trapo o de lana de fabricación casera, pero no se puede jugar con ellas sin sus complementos: vestidos, calzado, ajuar doméstico, aunque se trate de simples retales, trozos de papel o cacharritos de barro que les permitan vestirlas, darles de comer y hablar con ellas, repitiendo los comportamientos que los adultos de su entorno adoptan con los niños. Sin embargo no sucede lo mismo en el mundo de los adultos, en el siglo XVI se fabricaron en Alemania las primeras casas de muñecas y en el XVII se construyeron las casas “aparador” en forma de *cabinet*. Eran auténticas joyas destinadas a la exhibición del estatus de sus poseedores, como los propios *cabinets*, y a la vez cumplían con una función didáctica destinada a la formación de los más jóvenes mostrando el conjunto de la vida doméstica y los roles que ambos sexos debían asumir en su vida futura²⁴. Construidas para ser admiradas las mujeres adultas serán, una vez más, quienes disfrutarán de ellas en primer lugar. El caso más extremo lo tenemos en la figura de la reina de Francia María Antonieta, quien influenciada por las ideas roussonianas de vuelta a la naturaleza imperantes en el momento, hizo construir una aldea, el *Hameau de la reine*, en el jardín del *Petit Trianon*, donde vestida con ligeras batas de

²³ BAJO, F. y BELTRÁN, J. L., *Breve Historia de la Infancia*, Madrid, 1998, p. 96.

²⁴ MORERA VILLUENDAS, A., *op. cit.*, p. 144.

muselina, en lugar de los pesados vestidos de corte, jugaba con las damas de su círculo más íntimo a ser una pastora. En definitiva jugaba a las casitas con las mismas reglas y seriedad con las que lo haría una niña, buscando en su caso una pretendida sencillez de la que carecía en la corte de Versalles. En el siglo XIX las muñecas se perfeccionaron, se fabricaron nuevos modelos que se aproximaban más a las figuras de las niñas y las casitas de muñecas se extendieron entre la burguesía. Las niñas pudieron seguir jugando a sus antiguos juegos con nuevos juguetes.

Ya se ha mencionado que los juegos de las niñas, igual que los de los niños, se encaminan a dotarles de las habilidades necesarias para desempeñar sus futuras ocupaciones cuando sean personas adultas. Alonso Remon, teniendo en cuenta que una mujer honesta debe de permanecer en su casa, considera que para recrearse a las niñas les basta con

“Criar flores, labrar colores, jugar alfileres, y donde pareciese conveniente cantar, canto de órgano o tañer órgano, clavicordio o monacordio se podrá permitir: y no me parece muy conveniente en excediendo desto que aya otra permission de otros cantares o de otros instrumentos”²⁵.

No nos dice nada de otras actividades que puedan ser más interesantes y atractivas para las niñas o que les ayuden a estimular sus habilidades, a desarrollar su potencial intelectual como la lectura, la escritura o el ajedrez y a ejercitar su cuerpo con algún tipo de ejercicio que contrarreste la sedentariedad hacia la que irremisiblemente encamina sus vidas.

²⁵ REMON, A., *op.cit.*, f.108v.

2. Entretenimientos de adultas. Juego y relación social

Las mujeres adultas, con independencia del estamento social en el que hubieran nacido o de cual fuera su estado civil, necesitaban actividades que les ayudasen a llenar su tiempo de ocio, a olvidar las penalidades inherentes a la vida cotidiana de muchas de ellas y a aligerar el peso de la clausura, más o menos estricta, impuesta por las convenciones de la época. Una de las distracciones más comunes en todos los grupos era la conversación entre mujeres. Las pertenecientes al pueblo llano no estaban confinadas en el interior de sus casas porque era imprescindible que salieran al espacio público para trabajar, ir al mercado, al lavadero, a buscar agua o leña y con frecuencia se reunían en grupos para coser o hilar. En todos estos espacios femeninos se encontraban con otras mujeres con las que hablaban y se intercambiaban experiencias, noticias y chismes. El hecho de que las mujeres conversaran en grupo producía tanta inquietud a las autoridades que en 1575, en Valmaseda, se promulgó una ordenanza en la que se les prohibía reunirse en grupo:

“Casadas y no casadas no estuvieran sentadas de dos en dos en adelante a las puertas de sus casas y que por cuanto ha habido de costumbre de juntarse seis, ocho o diez mujeres en una puerta, que estaban murmurando de los que pasaban, se podría recrecer otras cosas malas, que cada mujer que estuviera quieta dentro del portal y no murmurara de nadie so pena de 200 maravedís”²⁶.

Las damas de alcurnia, que por su posición social no frecuentaban estos espacios, se visitaban en sus salones. Madame d'Aulnoy nos ha dejado la descripción de una reunión en casa de la princesa de Monteleón a la que asistieron más de sesenta señoras, sin ningún caballero, en la que se sorprende de la costumbre española de sentarse las damas en el suelo a la usanza

²⁶ HEROS, Martín, “Ordenanzas municipales de Valmaseda, 1575”, *Historia de Valmaseda. Villa del antiguo condado y señorío de Vizcaya por Don Martín de los Heros, vecino de ella, 1848*, Valladolid, 2014, p. 378.

mora. Cuando las reuniones eran mixtas, las señoras ocupaban el estrado, una tarima de madera elevada unos centímetros del suelo, recubierta de alfombras y mullidos cojines. Los hombres permanecían en pie excepto cuando el visitante era una persona de gran categoría social o de edad avanzada. En esos casos se les proveía de una banqueta, o incluso de una silla, pero siempre fuera del espacio femenino por antonomasia: el estrado.

“Merendamos en casa de la princesa, presentándose sus doncellas en número de dieciocho, llevando cada una grandes bandejas de plata llenas de dulces secos, todos envueltos en papel recortado expresamente y dorado. En el uno había una ciruela, una cereza o un albaricoque en el otro y así sucesivamente. Todo aquello me pareció muy limpio porque puede uno tomarlo o llevárselo sin ensuciarse las manos ni el bolsillo. Había allí señoras de edad, que después de haberse hartado de comer, tenían cinco o seis pañuelos, que llevan expresamente y llenan de confituras; aunque las vean, hacen como si no las viesan, porque se tiene la amabilidad de dejar que cojan cuanto quieran y hasta de rogarlas para que tomen más. . . . Presentaron después el chocolate cada taza de porcelana en platitos de ágata, guarnecido de oro, con azúcar en una caja de lo mismo. Había allí chocolate helado, otro caliente y otro con leche y huevos. Lo toman con bizcochos o con panecillos tan secos como si estuviesen fritos, y que los hacen expresamente. Hay señoras que toman de todo y unas tazas tras otras seguidas [...] Nos dieron aguas muy bien preparadas, pudiendo decirse que no hay sitio donde se beba más fresca; sólo utilizan la nieve porque suponen que refresca mucho mejor que el hielo...”²⁷.

Juan de Zabaleta narra la forma en que se desarrolla una visita más informal y reducida. Una visita que podríamos considerar habitual entre amigas, aunque para él:

²⁷ D'AULNOY, Marie Catherine, *Relación del viaje de España*, Madrid, 1986, pp. 243-244.

“La amistad entre mujeres no suele ser de grande utilidad, puede causar utilidad grande, porque obligan en ella a sus maridos, padres, hermanos y parientes. Por eso entre ellas es la comunicación necesaria, por eso es conveniente que se visiten”²⁸.

No importa que para ellas sea beneficioso el trato y la conversación con otras mujeres, lo que importa son los contactos y las relaciones que se establecen, en función del posible beneficio social y económico que pueden proporcionar a sus familiares. El ocio de las mujeres es convertido en negocio y puesto al servicio de los intereses del grupo familiar.

El día de fiesta por la mañana, avisan a la amiga a la que quieren visitar y después de comer van a su casa. En esta ocasión Zabaleta nos muestra un abanico de personalidades femeninas al hacer coincidir en el mismo estrado a la señora de la casa, con una mujer enfermiza; otra señora mayor acompañada por su hija, una “doncella opilada”; una mujer vanidosa, envidiosa del lujo que ella no puede poseer; una mujer amable exenta de artificios y una viuda que lleva “luto pulido”, algo que no está bien visto: “quien trae luto pulido, poco sentimiento tiene [...] no parece que traen el luto porque enviudaron, sino por casarse [...] una viuda galana desestima al marido que pasó y amedrenta al que ha de venir”²⁹. Remon advierte que el adorno de las viudas debe ser la soledad y la tristeza, no las galas y afeites y, por supuesto, su lugar está en casa, no en la calle, ni haciendo visitas. Todas ellas han tenido que pasar por varias estancias para llegar al lugar de reunión, dejando tras de sí dos lujosos estrados de cumplimiento, hasta llegar al estrado “de cariño” situado en el dormitorio de la dueña de la casa. Todas las señoras se acomodan en sus almohadones y charlan de cosas intrascendentes hasta que dos doncellas les sirven de rodillas el chocolate, un agasajo que no llega a la categoría de merienda.

²⁸ ZABALETA, Juan de, *El día de fiesta por la mañana y por la tarde*, Madrid, 1660. Edición de CUEVAS GARCÍA, Juan, Madrid, 1983, p. 349.

²⁹ *Ibid.*

De las visitas no se libran ni las religiosas recluidas en los conventos de observancia mitigada. Muchas de ellas estaban allí por deseo de sus familias, no por vocación y, si es cierto que asistían a los oficios, también lo es que asistían al locutorio donde hablaban con sus galanes y pretendientes ataviadas con sus mejores galas a pesar de las constantes prohibiciones eclesiásticas.

En las reuniones sociales, ya fueran de mujeres solas o de ambos sexos, se practicaba el arte de la conversación –las máximas representantes de esta actividad fueron las *salonières* francesas de los siglos XVII y XVIII– y los juegos de mesa: damas, chaquete, naipes, se jugaba a los trucos, al billar y se jugaba también al aire libre. En este contexto los juegos infantiles como el corro o el columpio, mencionados anteriormente, se trasformaban en rituales de galanteo que permitían aproximarse a las parejas en un ambiente relajado y divertido, para escándalo y consternación de los guardianes de la moral y alegría de los participantes.

El juego de los naipes, introducido en España en el siglo XIV, estaba muy extendido entre todas las categorías sociales sin distinción de sexos ni edades, a pesar de haber sido prohibido en numerosas ocasiones por las autoridades civiles y denostado por las eclesiásticas. A las primeras les preocupaban los riesgos de riñas, desórdenes públicos y pérdidas de patrimonio que el juego podía conllevar. La preocupación de las segundas se centraba en su vinculación con el ocio, susceptible de degenerar en vicio, y en el componente de azar que intervenía en el juego atentando contra la norma religiosa del designio divino. Que las mujeres, nobles y plebeyas, honestas y prostitutas jugaran a los naipes añadía un plus de riesgo y peligrosidad que violaba los fundamentos de una sociedad basada en el sometimiento femenino.

“[...] El vicio del juego corre oy entre mugeres [...] la muger con naipes en la mano, diziendo, passo, embido, presa y pinta [...] entró poco a poco, como entretenimiento y pasatiempo: empero ha pasado de la raya [...] y traspasado los límites de todo

buen decoro y honesta recreación, y ejercicios mugeriles [...] quando el vicio entra el alcaçares, torres y homenajes de gente rica, allí se haze fuerte como enfermedad, casi insanable por mucha resistencia de su parte”³⁰.

Luque Faxardo se lamenta de la desenvoltura femenina y añora

“Quando las mugeres a los cincuenta de su vida no sabían contar un real, sino por los dedos, y apenas salían con su intento: llegaos aora veréis, que no supo Moya tanta Aritmética como ellas saben en el naype, ni ay más diestro cajero en cosas de contratos”.

Teme que cambien sus labores de costura por el juego de naipes “ocupación de hombres holgazanes, que con su proceder disoluto escandalizan, y más gravemente en las mujeres”. William Beckford, contaba que la duquesa de Benavente “es el vejestorio más tenaz de esa especie juerguista y jugadora, nobilísima, importantísima y monopolizadora desde hace tiempo de los favores de Floridablanca que fue cortejo suyo”³¹. Tan arraigado estaba el juego de naipes en la sociedad que, en Vizcaya en el siglo XVIII, las mujeres jugaban a cartas las vísperas de difuntos y la que perdía recitaba un “páter” y un “ave maría” por los parientes fallecidos de la ganadora³² en una curiosa combinación de juego y religión ¿Estamos ante la sacralización de un juego prohibido? ¿O de una forma lúdica de sobrellevar las horas de rezos y vigilia? Se produce un sincretismo similar al que se da en las romerías en las que los elementos religiosos conviven, con las diversiones. En las romerías hombres y mujeres, niños y adultos, asisten a los oficios religiosos, pero sobre

³⁰ LUQUE FAXARDO, Francisco de, *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, tahúres y fulleros la República Christiana. En dialogo*, 1603, f.188r-188v.

³¹ SESEÑA, Natacha, *Goya y las mujeres*, Madrid, 2004, pp. 153-154.

³² DÍAZ-PLAJA, Fernando, *La vida cotidiana en la España de la Ilustración*, Madrid, 1997, p. 298.

todo, en las romerías se canta y se baila, se come, se bebe y se juega. Lo profano y lo religioso se complementan y alimentan mutuamente dando lugar a una celebración lúdico-religiosa de gran arraigo popular.

2. 1. La recreación en los conventos

Anteriormente se han mencionado las visitas que algunas de las religiosas recibían en los conventos –la estricta clausura prescrita por el Concilio de Trento para los conventos femeninos, tardó en generalizarse– las diferentes Reglas de cada orden tenían pautado el tiempo en función de las horas canónicas y, dentro de esa división, había reglado también un tiempo destinado al descanso y la recreación. El tiempo del que disponían las Carmelitas Descalzas después de comer lo fijaba la madre priora: “todas juntas puedan hablar en lo que más gusto les diere, como no sean cosas fuera del trato que ha de tener la buena religiosa; y tengan todas allí sus ruelas.” Tengan allí sus ruelas... hablen... diviértanse..., pero no pierdan el tiempo, recomienda Teresa de Jesús. Ella no es amiga de la melancolía y quiere a sus monjas contentas, les permite las bromas siempre que no lleguen a la ofensa, pero les prohíbe jugar:

“Juego en ninguna manera se permita, que el Señor dará gracia a unas para que den recreación a otras. Fundadas en esto, todo es tiempo bien gastado. Procuren no ser enojosas unas a otras, sino que las burlas y palabras sean con discreción. Acabada esta hora de estar juntas, en verano duerman una hora; y quien no quisiere dormir, tenga silencio”³³.

Después de completas y oración, si lo permite la priora, podrán nuevamente tener un rato de conversación, sin olvidarse de trabajar en sus labores. Las religiosas además de hilar, tejer y

³³CARMELITAS DESCALZAS. *Las Constituciones*.

<http://www.santateresadejesus.com/wp-content/uploads/Las-Constituciones-PDF>. Consultado el 7 de octubre de 2016.

dedicarse a las labores de aguja, como la costura, el bordado o el encaje, confeccionaron flores de seda o de papel para adornar sus capillas³⁴, pintaron, hicieron grabados, maquetas de conventicos o teatrinos, escribieron, compusieron música, cantaron y participaron en representaciones teatrales con motivo de las festividades de Navidad, Pascua y el Corpus Christi, las Trinitarias de Madrid todavía conservan los disfraces³⁵. Hay aquí dos tipos de ocio, uno que en realidad era negocio, ya que en ocasiones sus creaciones servían para ayudar económicamente al convento, –incluida la atención que requerían las visitas, puesto que de ellas dependían una parte importante de las donaciones y limosnas que recibía el convento– y el ocio honesto y virtuoso, que sirve de recreación, al que se refería el jesuita Pedro de Guzmán³⁶.

3. Festejos populares y diversiones cortesanas

Las fiestas populares y cortesanas, civiles y religiosas, evolucionaron durante la Edad Moderna hacia una mayor delimitación de los espacios en los que se celebraban las ceremonias y los festejos culminando en la separación entre los ocupados por el pueblo llano y los utilizados por los poderosos. Los nobles se recluyeron en sus palacios y jardines privados y al pueblo le quedaron las calles y plazas públicas y, en ambos espacios: públicos y privados, palacios y plazas, las mujeres participaron plenamente de la fiesta. De forma simultánea a esta delimitación, se produjo un incremento en la ritualización y el ceremo-

³⁴ Las religiosas se intercambiaban patrones de flores en su correspondencia. Agradezco su información a Mercè Gras, Archivera de los Carmelitas Descalzos de Cataluña y Baleares.

³⁵ SÁNCHEZ HERNÁNDEZ, M^a Leticia, “Veinticuatro horas en la vida de un monasterio de los siglos XVI y XVII”, en *Cuadernos de Historia Moderna*. Anejos, VIII, Madrid (2009), p. 226.

³⁶ GASCÓN UCEDA, M. Isabel, “Divertirse en la Edad Moderna: Necesidad social, placer individual y peligro moral”, *Cuadernos de Historia Moderna*. Anejos, VIII, Madrid (2009), p.178.

nial de las fiestas impulsadas desde el poder³⁷. Las fiestas civiles se convirtieron en una auténtica manifestación del estatus de cada uno de los participantes, dependiendo del lugar que cada persona tenía asignado en el festejo, tanto si eran protagonistas como simples espectadores. Ni siquiera en este último caso podían ocupar los mismos lugares para poder admirar y contemplar la celebración. El único derecho compartido era el de participar del regocijo general y, en este regocijo, la presencia femenina fue innegable, a pesar de las reticencias mostradas por los moralistas que se preguntaban por qué las mujeres habían de tener libertad para asistir a todas las fiestas y juegos públicos³⁸.

3. 1. Las mayas

Durante la Edad Moderna pervivió en el mes de mayo la celebración de una fiesta asociada a antiguos ritos de fertilidad: las mayas. La principal protagonista del acontecimiento era una doncella: *la maya*, elegida entre las muchachas más bellas y honestas del lugar. Se erigía un altar profusamente decorado en el que se sentaba la joven ricamente engalanada, acompañada por un grupo de muchachas ataviadas con sus vestidos de fiesta. Algunas de ellas se dirigían a los transeúntes para que les acompañaran a contemplar a la maya y les hicieran un donativo. Con el dinero recaudado, las jóvenes disfrutaban después de una merienda. Era un rito festivo, divertido, con un punto de solemnidad y un toque burlesco, las muchachas les cantaban canciones de burla a los hombres que no participaban y no les daban dinero. Por su parte aquellos que buscaban esposa podían contemplar a la muchacha casadera en todo su esplendor. El marca-

³⁷ Sobre las fiestas civiles ver entre otros trabajos: CÓRDOBA, Pierre, *La fiesta, la ceremonia, el rito*, Granada, 1990; DE JONGE, Krista, GARCÍA GARCÍA, Bernardo, ESTEBAN ESTRÍNGANA, Alicia, (eds.) *El legado de Borgoña. Fiesta y Ceremonia Cortesana en la Europa de los Austrias (1454-1648)*, Madrid, 2010; PIEPER, Josef, *Una teoría de la fiesta*, Madrid, 2006; VV.AA. *Fiesta y Poder (Siglos XVI y XVII)*, *Stvdia Historica. Historia Moderna*, vol.31, 2009.

³⁸ GASCÓN UCEDA, M. I., *op. cit.* p.188.

do carácter profano de estos festejos llevó a la iglesia a sustituirlos por la Cruz de mayo y la ofrenda de flores a la Virgen María a lo largo de todo el mes. Carlos III prohibió su celebración en 1769³⁹.

3. 2. Carnaval

El carnaval es la fiesta popular por excelencia⁴⁰. La fiesta de la inversión de roles, la que permite a los individuos ser, por un tiempo limitado, alguien distinto de sí mismo. La fiesta de la liberación y la fiesta de los excesos amparados por el anonimato que proporcionan las máscaras.

Siendo, como era, una fiesta “anónima” e inclusiva, en las celebraciones del carnaval participaron las mujeres de todos los estamentos, privilegiados y populares. Una pequeña muestra de esta participación la tenemos en el gasto realizado el sábado de carnaval de 1637 para celebrar las tradicionales batallas entre las damas de honor de la reina Isabel de Borbón: 81.800 maravedís por 2.000 huevos dorados y pintados y agua perfumada a 16 maravedís el huevo y 48.000 maravedís por 4.000 huevos plateados a 12 maravedís la unidad. Las combatientes se protegían de los perfumados ataques con escudos de corcho dorados o plateados⁴¹. En las calles y plazas, la población también se lanzaba objetos unos a otros, aunque los proyectiles acostumbraban a ser bastante menos refinados y los olores no eran tan agradables. Uno de los momentos álgidos de las fiestas de carnaval era la mojiganga compuesta por una ruidosa comitiva de personas

³⁹ FRANCO RUBIO, Gloria, *La vida cotidiana en tiempos de Carlos III*, Madrid, 2001, p. 247. Durante los últimos años, con la recuperación de fiestas tradicionales hay localidades en las que se celebra nuevamente el rito de la maya, aunque sus connotaciones sean diferentes de las originales.

⁴⁰ Sobre las celebraciones de carnaval consultar BURKE, Peter, *La cultura popular en la Europa Moderna*, Madrid, 1991; CARO BAROJA, Julio, *El Carnaval (análisis histórico cultural)*, Madrid, 1965; MUIR, Edward, *Fiesta y rito en la Europa Moderna*, Madrid, 1997.

⁴¹ BROWN, J. Y ELLIOTT, J. H., *Un palacio para el rey. El Buen Retiro y la corte de Felipe IV*, Madrid, 1985, p. 213.

disfrazadas de forma disparatada. En las fiestas de carnaval celebradas en Barcelona el año 1653, durante la estancia de don Juan de Austria en la ciudad, tuvo lugar una mascarada con carros, estatuas y alegorías que desfiló ante su residencia:

“Llegaron todos los gremios de la ciudad con varios clarines, dulzainas y adulfes y panderos en forma de bailes y danzas, con unos vidrios llenos de aguas de olores que despedían por diferentes y varios picos. De los cuales las señoras que bailaban tiraban desde la calle a la ventana de su alteza, vertiéndose las aguas odoríferas de ellos por el suelo. Otros tiraban unas naranjas de cera de colores, llenas de aguas y su alteza las recibía y recogía con una mano al vuelo, con mucho donaire y gracia, cosa que pareció muy bien y de gran placer para todos”⁴².

3. 3. Diversiones cortesanas

Las justas y los torneos medievales, a pesar de no conservar su función de ejercicio militar debido a las nuevas formas de guerra practicadas en los siglos modernos, mantuvieron su importancia en las ceremonias festivas cortesanas transformados en juegos de cañas. Simulando un combate los ejercicios caballescicos se convirtieron en una representación teatral del poder en la que el rey, o el príncipe, solían ser siempre los vencedores. El lujo y la ostentación de los contrincantes se combinaban con la galantería y la cortesía debida a las damas. Strong⁴³ considera el mantenimiento de la lid como un atributo de las clases dirigentes que servía para limar la potencial agresividad de la nobleza y, a la vez, convertía la celebración en una expresión de lealtad dinástica. Las mujeres en estas representaciones ejercían el papel de jueces y eran las destinatarias de la caballería de los contrincantes, quienes, rememorando tiempos antiguos, les hacían ofrenda de los trofeos obtenidos.

⁴² DELEITO Y PIÑUELA, José, *El rey se divierte*, Madrid, 2006, p. 294.

⁴³ STRONG, Roy C., *Arte y poder fiestas del Renacimiento, 1450-1650*, Madrid, 1988, p. 62.

Más activa era su participación en las partidas de caza, aunque no fuera lo más usual, hay testimonios documentales y gráficos de la presencia femenina en una actividad básicamente masculina.

“...el último jueves asistió la Reina, vestida de hombre, a una cacería; mató dos ciervos y un jabalí, y disparó, sin desmontarse, sobre un conejo que corría, dejándole muerto, en medio de la admiración del Rey y de su comitiva, que quedaron pasmados de la agilidad extraordinaria y destreza consumada de Su Majestad”⁴⁴.

No es habitual que una mujer tome parte de los festejos taurinos, pero nuevamente es la reina Isabel de Farnesio quien visibiliza a la mujer realizando una actividad poco frecuente entre las damas: “La fiesta fue muy divertida, y sin ninguna desgracia; y la Reina nuestra señora con la destreza de siempre mató con arcabuz algunos toros que se desmandaron”⁴⁵.

Una actividad cortesana en la que las mujeres de la nobleza tenían un importante protagonismo eran las salas, o meriendas de damas, celebradas con gran solemnidad y boato en ocasiones especiales. Durante el carnaval de 1564, el conde de Aytón, Francesc de Montcada y de Cardona “féu en sa casa dos dies sala de dames, y féu banquet aquells dies a les més dames de Barcelona, y lo rey un día y aná enmasquerat a veure dita festa y les dames”⁴⁶. Frederic Despalau en su *Dietari* nos deja una descripción más detallada de una de las meriendas que ofreció el conde de Miranda, virrey de Cataluña, en 1585, con motivo de la estancia de Felipe II en Barcelona:

“Lo diumenye après féu lo conde de Miranda una sala de dames al Palau de la Comtesa. Entre velles y jóvens foren més de

⁴⁴ PÉREZ SAMPER, María de los Ángeles, *Isabel de Farnesio*, Barcelona, 2003, p. 325.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 358.

⁴⁶ SIMON I TARRÉS, Antoni, *Cavallers i ciutadans a la Catalunya del Cinc-cents*, Barcelona, 1991, p. 48.

150. Isqueren ben devisades y ab moltes gales y riques. Vingué lo rey ab totes les persones reals y ab totes les dames de Palàcio; [...] Volgué lo rey no dansasen sinó les dames de la terra y danseren bé. Agradaren molt les danses d'esta terra y en particular la serdana. Habans del serau donà la *condesa* de Miranda una *merienda* a les persones reals y a les dames de Palacio y algunes señores estranyeres que y habie: la *condesa* de Xinxón, la virey de Cicflia, *condesa* d'Alba de Lista, la qual quant és tornada donà a Montserrat dos blandons que valien prop de dos mília liures; la muller de don Cristòfol de Móra, que fou après gran brivat del rey; y a totes les señores de la terra que eren convidades. Fou una de les mayós mariendes que.s fos dada en Espanya de molt temps a esta part. Les dames de la terra volgué lo rey estiguessen mesclades ab les de Palàcio; les persones reals estaven un poc més amunt a una lonya que y à la taula més alta que la de les dames, mes les unes veyen les altres, y les dames menyaven en terra ab almoades; a sinc o sis passes estave la una taula de la altra. Molts cavallés yóvens y ben adreçats, tant cortesans com de la terra, serviren les dames. Estave la taula plena de moltes confitures de València y de altres parts, molt riques, y molts fiambres y pagos y galls d'Indies armats y laurats y ensellades de moltes maneres, que no y avie més que dessiyar⁴⁷.

Jeroni Pujades se refere la merienda celebrada el día del Corpus de 1610 en el palacio de la Diputación, donde se había reunido la nobleza para asistir al paso de la procesión.

“Los comptes de Lemos y la comtesa de Gelves anaren a la Diputació per veurer desde allí la proffesó de la seu. Estava tota la Diputació tan ben entapissasa de sedes y brocats com acostuma. En la capella nova hi había un docer de brocat ab son estrado de moltes dames. A les quals presidian las señoras comtessas de Erill y de Montagut. Y la senyora donna Ana de Alentorn, muller de don Hierònym de Alentorn, señor de Seró, rebia las damas que

⁴⁷ SIMON I TARRÉS, *op. cit.* p. 127.

venían [...] Passada la professó en lo hort de la Diputació los tingueren una merienda bellísima”⁴⁸.

Pujades contó nada menos que ciento treinta y seis platos de diferentes aves, conejos, ternera y otras carnes, fiambre y empanadas “tot daurat, cosa curiósísima” además de cincuenta platos de confituras, y mucha nieve. Estas meriendas, celebradas con los más diversos pretextos: asistir a la procesión del Corpus, homenajear al monarca, o celebrar el carnaval, son importantes actos sociales de carácter festivo, donde la presencia femenina adquiere protagonismo, disfruta de una consideración especial y tiene un lugar de honor.

3. 4. Acontecimientos extraordinarios

Uno de los momentos más importantes en el repertorio festivo del Antiguo Régimen lo constituyen los acontecimientos vinculados con la familia real ya sean celebraciones de tipo familiar gozosas: nacimientos, compromisos matrimoniales y bodas; luctuosas como los funerales, o de carácter político: celebración de victorias militares, firmas de tratados o visitas de los monarcas a sus territorios. La excepcionalidad de este tipo de celebraciones que no están sujetas a los ciclos litúrgicos, ni a la regularidad de la fiesta semanal, las convierte en festividades que no forman parte del tiempo ordinario. Pertenecen al tiempo extraordinario. Ese tiempo en el que, de forma más o menos imprevista, se ven interrumpidas las rutinas cotidianas de la población.

Uno de los actos más espectaculares es el de la entrada real en los diversos territorios de la corona. No se va a hacer aquí referencia a un tema que cuenta con numerosos estudios⁴⁹, úni-

⁴⁸ CASAS HOMS, Josep M^a, (Ed.), *Dietari de Jeroni Pujades*, vol. II (1606-1610), Barcelona, 1975, p.159.

⁴⁹ Entre ellos ver los de CHIVA BELTRÁN, Juan, “Triunfos de la Casa de Austria: entradas reales en la Corte de Madrid”, en *Potestas*, 4, (2011); FERRER VALLS, Teresa: “Las fiestas públicas en la monarquía de Felipe II y Felipe III”, *La morte e la gloria. Apparati funebri medicei per Filippo II di Spagna e Margherita d’Austria, Florencia, Sillabe-Soprintendenza per I Beni Artistici e*

camente se trata de dejar constancia de la participación activa de las mujeres en estos festejos, más allá del estricto papel de observadoras a veces preservadas por celosías, al que tradicionalmente son relegadas. En la descripción de las ceremonias y rituales celebrados con motivo de la llegada de Fernando el Católico a Valladolid el 30 enero de 1509, se menciona a las labradoras “Tras estos [los labradores] salieron todas las labradoras recién casadas, despossadas e moças de la tierra con infinitos panderos e muchos cantares alegres cantando e baylando delante de su alteza”⁵⁰.

En 1599 Henrique Cock, comentando la estancia de Felipe III en Barcelona describía:

“Después de comer hicieron danças todas las confradías con sus mujeres à las puertas del palacio, dando à todos harto de reír. En todos los rincones de la ciudad estaban músicos que les hacían el son para los pies”⁵¹.

En la celebración de los festejos ciudadanos que tuvieron lugar en 1657, por el nacimiento y bautismo del príncipe Felipe Próspero, entre las danzas que se bailaron en diferentes esquinas de Madrid, tuvo lugar en la calle de la Fuente de los Relatores, junto a la Santísima Trinidad, una danza de niñas⁵². Es un número reducido de ejemplos, pero confirman que las mujeres no se limitaban a ser meras espectadoras en las celebraciones civiles, tenían un papel activo. Formaban parte de la fiesta.

Storici di Firenze, Pistoia e Prato, Livorno, 1999; PÉREZ SAMPER, María de los Ángeles, “La Corte itinerante. Las visitas reales”, *Congreso Internacional Felipe II y el Mediterráneo*, Barcelona, 1998.

⁵⁰ ANDRÉS DÍAZ, Rosana de, “Fiestas y espectáculos en las ‘Relaciones Góticas del siglo XVI’” en *En La España Medieval*, 14 (1991), p. 328.

⁵¹ GARCÍA ESPUCHE, Albert, *Festes i celebracions. Barcelona 1700*, Barcelona, 2010, p.104.

⁵² DELEITO Y PIÑUELA, J., *op. cit.*, p. 248.

4. Danzar y bailar

La danza tiene su origen en la más remota antigüedad, se asocia con diferentes rituales místicos realizados para propiciar la regeneración y la vida, y alabar a las divinidades a la vez que proporciona diversión a los seres humanos. Los vestigios de algunas antiguas danzas han llegado hasta nuestros días después de haber pasado por el filtro aculturador del cristianismo. A lo largo de los siglos la religión dominante les fue despojando de su sentido ritual primigenio, pero no pudo despojarlas de su componente festivo. Durante la Edad Moderna se bailaba en todas las celebraciones, laicas y religiosas, públicas y privadas. El baile llegaba a penetrar en las iglesias. En la actualidad todavía pervive la danza sevillana de los seises que se ejecuta en la Catedral, delante del Santísimo, tres veces al año.

En su vertiente lúdica era una diversión muy apreciada en todas las categorías sociales. Bailaban desde el monarca hasta el último de sus súbditos, pero unos y otros, los cortesanos y la gente común lo hacían de forma diferente. Las danzas del primer grupo eran medidas y acompasadas, el protagonismo pertenecía a los pies y a la complejidad de los pasos, la gallarda y la pavana junto a otras danzas formaban parte de la educación de la nobleza. En el segundo grupo, el formado por el pueblo llano, la gente bailaba de forma desmesurada utilizando brazos y pies conjuntamente, la zarabanda y la chacona, por poner sólo un par de ejemplos pertenecían a su repertorio. Según Jovellanos, solían ser “retozones, triscadores y revoltosos; traqueteaban picarescamente el cuerpo todo”⁵³. Entre danza y baile, había una diferencia social, musical, gestual y moral. Mientras la primera era aceptada con mayor facilidad por los moralistas por lo reposado de sus movimientos, el segundo era condenado sin paliativos por los peligros que entrañaba, sobre todo para los más jóvenes y para la reputación de las mujeres honestas. Sin embargo no parece que tuvieran mucho éxito, con danzas y bailes se ameni-

⁵³ HERNÁNDEZ VÁZQUEZ, M., *op. cit.*, p. 458.

zaban los acontecimientos familiares de ricos y pobres, se agasajaba a las personas importantes, se celebraban las fiestas cívicas y las patronales. Formaban parte de la esencia de la fiesta cortesana, Hopton en una carta escrita en 1635 describe la diversión favorita de Felipe IV en el palacio del Buen Retiro: un sarao “La otra noche toda la corte, con el Conde de Olivares a la cabeza danzó el sarao (que es hacer carreras por parejas con antorchas en las manos), todos ricamente ataviados y con hermosos vestidos”⁵⁴. La fiesta cortesana es más que una diversión, es un sutil juego de equilibrios, una representación que permite exhibir el poder mediante el lujo y la ostentación ante un contrincante o ganar voluntades a favor de una causa.

En Barcelona el 16 de noviembre de 1701 se celebró en honor a Felipe V un festejo protagonizado por la nobleza. La danza, un baile tradicional catalán que solo se ejecutaba en las fiestas reales, recibía el nombre de momería

“Consiste tan festivo y ostentoso alarde en un gran baile de bailes, pues se compone ingeniosamente de los más primorosos, graves, nobles y bulliciosos, que la destreza y habilidad de los más expertos en esta entretenida profesión saben idear y componer”⁵⁵.

Se bailaba en parejas, organizadas en cuatro cuadrillas, las parejas estaban formadas por doce damas, seis casadas y seis doncellas y sus “momos” doce caballeros, seis casados, emparejados con las doncellas y seis solteros emparejados con las damas casadas. Los colores de las doncellas y sus momos eran encarnado y plata y los de las casadas y sus acompañantes azul y plata. Acabada la danza los reyes fueron obsequiados con una espléndida merienda. Unos años después, también en Barcelona, las fiestas tenían como protagonista al pretendiente al trono español, el archiduque Carlos. El 5 de febrero de 1709 se celebró

⁵⁴ BROWN, J. y ELLIOTT, J. H., *op. cit.*, p. 225.

⁵⁵ PÉREZ SAMPER, María de los Ángeles, “Felipe V en Barcelona: un futuro sin futuro”, en *Cuadernos Dieciochistas*, 1 (2000), p. 100.

en el salón de Sant Jordi de la Generalitat de Cataluña una fiesta consistente en una Serenata en español, seguida de un sarao al que asistieron las damas naturales de la tierra y forasteras invitadas por la condesa de Oropesa. El baile se inició

“Con minuets o baile a la francesa; después, se bailó a la catalana: cerca de las 10 se bailaron danzas a la española, pero poco. En este tiempo llegaron los reyes, se pusieron dos sillas en la testera del salón. El rey, tres horas que se detuvo se mantuvo en pie al lado de la reina. Prosiguió el baile a la catalana hasta el retorno de las damas de corte, que fueron a cenar a palacio. Cesó entonces, variose en minuets. Empezó la dama de corte Strasoldi, que sacó al rey; éste, a la reina. Aquel grande concurso quedó admirado del aire con que bailó el rey, y convinieron que lo airoso y justo en el bailar de la reina no tenía igual. Acabó la reina el minuet. El rey mandó al conde de Galve continuase el baile. El rey bailó 14 minuets con las damas de corte y catalanas. La reina no bailó tanto y sólo el baile a la francesa o a la extranjera. Volvióse a bailar a la catalana. Las damas del país suplicaron al rey bailar a su moda. El rey con majestuoso brío las complació y bailó con cuatro distintas. El rey se mantuvo en pie con el sombrero en la mano hasta la una de la noche. Cuando la reina se levantaba o bailaba todas las damas estaban en pie. Eran en número de cerca de 200, porque en ocasión tan festiva las madres condujeron todas las hijas que eran grandes. Feneció el baile y toda la nación catalana quedó de nuevo la más gozosa y satisfecha”⁵⁶.

A las danzas nobles se oponen los bailes populares, “de cascabel”, animados, descompuestos, acompañados por el son de las guitarras y tamboriles, en el que las mujeres adquieren el máximo protagonismo con sus movimientos y contorsiones, ante la impotencia de los moralistas

“¿Y qué cordura puede haber en la mujer que en estos diabólicos ejercicios sale de la composición y mesura que debe a su

⁵⁶ CASADEMUNT I FIOL, Sergi, “La Capella reial de Carles III a Barcelona. Nova documentació sobre la música a la ciutat durant la Guerra de Successió (1705-1713)”, en *Revista Catalana de Musicologia*, IV (2011), p. 96.

honestidad, descubriendo con estos saltos los pechos y los pies, y aquellas cosas que la naturaleza o el arte ordenó que anduviesen cubiertas? ¿Qué diré del halconear con los ojos, de 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 danzas), sino que todos estos son verdaderos testimonios de locura y que no están en su seso los danzantes?”⁵⁷.

La gran aceptación que tuvieron los bailes populares rompió los límites convencionales establecidos, pasaron de las verbenas y tabernas a los teatros y de allí a los grandes salones haciendo competencia a las danzas reposadas, como lo atestiguan los lamentos de los moralistas:

“Se van olvidando los instrumentos nobles como las danzas antiguas con estas acciones gesticulares y movimientos lascivos de las chaconas, en tanta ofensa de la virtud castidad y el decoro silencioso de las damas”⁵⁸.

Lo peor es que, según el Padre Mariana, llegaron a invadir también los espacios sagrados.

“Sabemos por cierto haber danzado este baile en una de las más ilustres ciudades de España en la misma procesión y fiesta del Santísimo Sacramento del Cuerpo de Christo; después sabemos que en la misma ciudad [posiblemente Sevilla] en diversos monasterios de monjas, se hizo este son y baile”⁵⁹.

⁵⁷ CERDA, fray Juan de, *Vida política de todos los estados de mujeres*, Edición de SUAREZ FIGAREDO, Enrique, en *Lemir*, 14 (2010), p. 479.

⁵⁸ DEFOURNEAUX, Marcellin, *La vida cotidiana en la España del Siglo de Oro*, Barcelona, 1983, p. 127.

⁵⁹ *Ibid.*

5. Teatro y representación

De la misma manera que sucedía con el baile, el teatro gozó a partes iguales del favor del público y de las críticas de los moralistas. Cortesanos y plebeyos compartían su afición por las comedias, una distracción que, a la vez que reflejaba la sociedad en la que vivían, les evadía de sus problemas y rutinas cotidianas, mostrándoles otras vidas, otras épocas, otras circunstancias distintas de las suyas. El alcázar real, los palacios de la nobleza, los conventos religiosos, los domicilios privados, las calles y las plazas acogieron representaciones teatrales, interpretadas por profesionales o por aficionados. Si Felipe II prohibió las comedias, la pasión de Felipe IV por el teatro sustituyó las comedias de aficionados que representaban los cortesanos en el Salón del Alcázar, por las comedias de tramoyas en el Retiro. Los moralistas por su parte consideraban pernicioso que la juventud asistiera a las representaciones teatrales. Las percibían como un riesgo para el mantenimiento de las buenas costumbres y muy especialmente para el mantenimiento del recato y el decoro de las doncellas.

En una época en la que el número de lectores era escaso y las noticias se difundían de forma oral, los sermones religiosos y las comedias –no importa que fueran realizadas por compañías estables o por cómicos de la legua– tenían una gran fuerza comunicadora y en esa fuerza radican el recelo de los moralistas y la propuesta ilustrada de utilizar las funciones teatrales como vehículo educativo para llevar sus ideales a amplias capas de la población mediante la difusión de los textos adecuados.

Las mujeres están presentes en el mundo de la farándula como protagonistas, representando los más diversos papeles y poniendo en peligro la moralidad de los asistentes y la estabilidad de las familias en las poblaciones donde actuaban; como directoras de compañías, en 1630 la compañía dramática dirigida por Luisa de Robles representó en Zaragoza ante Felipe IV la

obra de Tirso *De tu enemigo el primer consejo*⁶⁰; y, fundamentalmente, como espectadoras. Las mujeres disponían de un espacio propio en las gradas situadas al fondo del teatro que recibía el nombre de “cazuela” donde no podían entrar los hombres.

“La mujer que ha de ir a la comedia el día de fiesta ordinariamente la hace tarea de todo el día. Conviénese con una vecina suya, almuerzan cualquier cosa, reservando la comida del mediodía para la noche. Vanse a una misa, y desde la misa por tomar buen lugar, parten a la cazuela...”⁶¹.

Las mujeres de “la cazuela” que, como hemos visto, en primer lugar habían cumplido con sus obligaciones religiosas, eran bulliciosas y “poco recatadas”, pedían a los hombres que les tirasen, o les enviaran con los vendedores ambulantes, confites y golosinas. Ellos solían acceder esperando futuros favores. Delante de la cazuela se situaban los llamados “mosqueteros” que permanecían de pie en la parte central durante toda la función. Frente al escenario estaban colocados los bancos, ocupados por aquellos hombres que podían pagar un precio más elevado por sus entradas, un semicírculo de asientos rodeaba los lados, en el fondo del teatro, en la parte superior se reunían los hombres cultos en una zona denominada “tertulia”; en los “aposenos” o palcos como los llamaríamos hoy, se instalaban las damas y caballeros de la nobleza y la alta burguesía. Con esta distribución del recinto queda patente que la discriminación por sexos sólo afectaba a las mujeres del común, las mujeres privilegiadas compartían los mismos espacios que los varones.

⁶⁰ DELEITO Y PIÑUELA, J., *op. cit.*, p.316.

⁶¹ ZABALETA, J., *op. cit.*, p. 317.

6. Conclusiones

Todos los autores, clásicos y actuales, que han hablado sobre el tema coinciden en que el ocio es un tiempo libre de obligaciones laborales y familiares. Un tiempo para destinar a la satisfacción de los propios intereses, al descanso o al ejercicio, a la diversión bulliciosa o a la recreación sedentaria, a los juegos de azar o el estudio. No importa la forma que cada persona elija para pasar su tiempo de ocio, lo que importa es respetar su concepto principal: la libertad. Cuando una actividad deja de hacerse libremente, pierde su función y pasa a ser una obligación. ¿Cuánta parte de ocio hay en muchas de las actividades que las buenas costumbres consideran adecuadas para las mujeres honestas? Eso nos lleva a preguntarnos ¿Eran deshonestas todas las que rompían con las normas? ¿Todas las que participaban en fiestas, bailes, asistían a las comedias, visitaban a sus amigas o salían a pasear? ¿Solamente eran honestas las que hilaban, bordaban o leían libros piadosos? ¿O tenemos una visión parcial y condicionada de la realidad? Entre el mundo ideal, imaginado por unos pocos y el mundo real vivido por la inmensa mayoría hay una brecha considerable. Una brecha en la que nos encontramos a las mujeres riendo, jugando, charlando, leyendo, pintando, cantando... En definitiva participando de un mundo que es tan suyo como de los hombres y compartiendo con ellos más actividades de las que, aparentemente, podían realizar.

**LOS “ENFERMOS ESTÉTICOS”. LAS
DIMENSIONES DEL OCIO EN LOS
BALNEARIOS ESPAÑOLES, 1700–1930**

LUIS ALONSO ÁLVAREZ
Universidad de A Coruña

“¿No sabéis que a estos manantiales acuden los *enfermos estéticos*, en la verdadera y primitiva acepción de la palabra?”¹. El que escribía era José Martínez Ruíz, más conocido por su sobrenombre de Azorín, entonces corresponsal del diario *España*, en gira por los balnearios del norte en el verano de 1904. El novelista deseaba contraponer de este modo el comportamiento de los enfermos reales, los que necesitaban recuperar la salud, al de aquellos que buscaban simplemente distraerse de sus ocupaciones habituales, los que habían perdido “la preocupación del baño medicinal” también en sus palabras². Estudiar así la evolución entre unos y otros a partir del concepto de ocio se ha convertido en el objetivo más general de esta investigación.

Pese a las afirmaciones de determinados sociólogos, como Parker y Dumazedier³, que las consideraron un fenómeno de nuestros días, las prácticas de ocio existieron ya desde la antigüedad y en gran medida conformaron el concepto que hoy mantenemos de ellas, muy próximo al de tiempo libre. En la Grecia clásica, únicamente los filósofos, que procedían de grupos sociales desvinculados de todo tipo de actividades productivas y relacionados familiarmente con las élites políticas, practicaban el *skholé*, que literalmente equivale a estar desocupado, disponer de tiempo, un estado de la mente en el que se entregaban a la sabiduría. Pero, como apuntillaba en su momento Bertrand Russell, “sólo el trabajo de los más hacia posible el tiempo libre de los menos”⁴, es decir, no habrían podido filoso-

¹ MARTÍNEZ RUÍZ (AZORÍN), José, *Veraneo Sentimental (1904 y 1905)*, Alicante, 2016, p. 73. Edición de Miguel Ángel Lozano.

² *Ibid.*, p. 88.

³ PARKER, S., *The future of work and leisure*, Nueva York, 1971; DUMAZEDIER, Joffre, *Revolution culturelle du temps libre*, París, 1988.

⁴ RUSSELL, Bertrand, *Elogio de la ociosidad*, Barcelona, 1989 [1935], pp. 14-15.

far sin la existencia de la esclavitud. Entre los romanos, sin embargo, el *otium* mantuvo una nueva acepción menos elitista y más cercana a la actual. Cicerón lo definía como el tiempo de descanso tras el trabajo (*nec-otium*), de recreo o de meditación⁵, en gran medida estimulado por el poder político para alcanzar un mayor control sobre los súbditos. Durante la baja Edad media y el Renacimiento, el concepto de ocio regresó a sus orígenes aristocráticos, como indicador de nobleza, en oposición al trabajo de los campesinos, artesanos y comerciantes. De este modo, el ocio se ejercía a través de actividades bélicas, políticas, deportivas, científicas y religiosas. Sin embargo, durante la Edad moderna, experimentó una fuerte ofensiva con la Reforma protestante, de modo que sus manifestaciones más extremas—calvinismo, puritanismo—demonizaron el ocio, al que se identificó con el vicio, y restringieron de ese modo las distracciones y placeres⁶. La Revolución industrial británica y su difusión en los países europeos, Estados Unidos y Japón en el siglo XIX, supuso un fuerte recorte del tiempo libre para amplios grupos sociales, pero paradójicamente generó una contestación, de modo que dieron comienzo incesantes reivindicaciones de los trabajadores para demandar de patronos y gobiernos, entre otras exigencias, una reducción de las horas de trabajo para dedicarlas al descanso y al ocio⁷. Esta tendencia se mantuvo hasta nuestros días, donde el tiempo libre resulta relativamente abundante y el ocio acabó por globalizarse.

⁵ CICERÓN, M.T., *De Officiis*, I, & 29 y 30; II, & I.

⁶ Esta reflexión precedente está tomada de DE GRAZIA, Sebastián, “Tres conceptos antiguos en el mundo moderno: el trabajo, el tiempo, el ocio”, en *Revista de estudios políticos*, 129 (1963), pp. 121-150; MUNNÉ, Frederic y CODINA, Nuria, “Psicología social del ocio y el tiempo libre”, ÁLVARO, J. L., GARRIDO A. y TORREGROSA, J. R. (coords.), *Psicología social aplicada*, Madrid, 1996, pp. 429-448 y HERNÁNDEZ MENDO, Antonio y MORALES SÁNCHEZ, Verónica, “Una revisión teórica: ocio, tiempo libre y animación sociocultural”, *efdeportes. Revista digital*, 13-127 (2008).

⁷ MIRANDA ROMÁN, Guillermo, “El tiempo libre y el ocio reivindicado por los trabajadores”, en *Pasos. Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 4-3 (2006), pp. 301-326.

El ocio se considera hoy como un concepto casi similar al de tiempo libre –en realidad, constituye uno de sus componentes–, y ha sido estudiado por toda clase de científicos sociales, desde el terreno de la Sociología, la Psicología y la Pedagogía hasta el de la Economía. En este sentido, hace ya algunos años que el sociólogo francés Dumazedier lo definió como un “conjunto de operaciones a las que el individuo puede dedicarse voluntariamente, sea para descansar o para divertirse, o para desarrollar su información o formación desinteresada, su voluntaria participación social o su libre capacidad creadora, cuando se ha liberado de sus obligaciones profesionales, familiares y sociales”⁸. En esta interpretación se ponen de manifiesto las tres funciones que desempeña el ocio en las sociedades modernas. En primer lugar, la de proporcionar recreo o distracción a quienes lo practican, de modo que libera a los individuos de la fatiga y repara el deterioro físico y psíquico de las tensiones diarias. En segundo lugar, la de facilitar diversión frente al tedio y la monotonía cotidianos para hurtarnos de la vulgaridad rutinaria y refugiarnos en otras dimensiones. Y finalmente, en tercer lugar, la de desarrollar una determinada autosatisfacción creadora en individuos liberados de obligaciones profesionales, familiares o sociales.

Si dejamos de lado esta última función, la que implicaría el desarrollo personal y entraría de lleno en el terreno de la creación artística o intelectual –de la que los filósofos griegos podrían constituir un buen ejemplo–, observaremos que tanto el ocio reparador de las tensiones como el que busca la satisfacción lúdica frente a las rutinas cotidianas, encajan perfectamente en lo que me propongo realizar. ¿Qué buscaban los enfermos, los bañistas, los agüistas cuando acudían a un centro termal? La respuesta ha de proceder necesariamente de la historia porque en cada momento del pasado los paradigmas resultan diferentes. No perseguía lo mismo el doliente ilustrado en su búsqueda de la vitalidad deteriorada, que el bañista de la *Belle Époque*

⁸ DUMAZEDIER, Joffre, *Vers une civilisation du loisir?*, París, 1972.

que acudía a los baños de moda para recuperar las amistades de verano, la diversión o el relajamiento lejos de la gran ciudad. Reparación y placer, descanso y diversión, salud y bienestar, terapia y distracción constituyen así el binomio que conforma la práctica balnearia a lo largo de los tiempos, los polos de atracción entre los que se desenvuelve el péndulo de la memoria.

En lo que sigue, procederé de la siguiente manera. En primer lugar, haré una breve y necesaria incursión en la historia del termalismo, desde sus orígenes como actividad renacida a comienzos del siglo XVIII hasta 1930, para situar así el marco en el que desenvuelve este estudio sobre las dimensiones del ocio. En segundo lugar, describiré las múltiples fuentes que nos proporcionan información sobre el ocio en los balnearios españoles, aspectos que intentaré desarrollar en tercer lugar, para finalizar con unas breves conclusiones.

1. La memoria del agua

El termalismo moderno, entendido como actividad que combina en mayor o menor grado elementos terapéuticos y lúdicos, surgió en España, como en la Europa del sur, durante el Siglo de las Luces con la introducción de ideas y prácticas vinculadas al movimiento cultural de la Ilustración⁹. Entre otras, el uso de los baños medicinales asociados al fenómeno del *Grand Tour* británico¹⁰, imitado ya en gran parte del continente, que difundió la novedad de conocer otros horizontes. Pero también se han de subrayar como elementos confluyentes los avances

⁹ ALONSO ÁLVAREZ, Luis y LARRINAGA RODRÍGUEZ, Carlos, "Introducción", en ALONSO ÁLVAREZ, Luis y LARRINAGA, Carlos (eds.), *El turismo de salud y bienestar en la Europa del Sur*, monográfico de *Agua y Territorio*, 6 (2015), pp. 8-11.

¹⁰ Sobre el *Grand Tour*, véanse BLACK, Jeremy, *The British Abroad. The Grand Tour in the Eighteenth Century*, Londres, 2003 y STOYE, John Walter, *English Traveller Abroad, 1604-1667: Their Influence in English Society and Politics*, Londres, 1952.

de la Química analítica –Robert Boyle, George E. Stahl, Henry Cavendish, Joseph Black, J. Priestley y, sobre todo, Antoine de Lavoisier–, que lograron tipificar la naturaleza de las aguas minerales y desarrollar su clasificación, al tiempo que, como resultado, se extendían por toda Europa nuevas concepciones sobre salud corporal entre las que ocupaban un lugar preferente las aplicaciones terapéuticas del agua termal¹¹. La divisa de “la salud por las aguas” impulsó en gran medida el desarrollo de la literatura médica durante buena parte de la centuria, de tal modo que llegaron a editarse casi un centenar de publicaciones, entre las que sobresalieron especialmente las de Pedro Gómez de Bedoya y Juan de Dios Ayuda¹². En la difusión de estas nuevas ideas entre la aristocracia y las élites culturales tuvo una participación destacada la nueva dinastía al ennoblecer el hábito de los baños termales¹³, hasta entonces solo practicados, como veremos, por campesinos y en general por grupos sociales de rentas bajas. Disponemos de evidencias de que ya en el siglo XVIII los militares acudían con su tropa a reponerse en las aguas después del combate. A ello había contribuido, sin duda, la orden de 19

¹¹ BOUZA, J., “La difusión de la innovación científica y el desarrollo de la balneoterapia: la incorporación de los procesos de la química”, en *Scripta Nova. Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales*, 69 (2000).

¹² GÓMEZ DE BEDOYA Y PAREDES, Pedro, *Historia Universal de las fuentes minerales de España*, Santiago de Compostela, 1764-1765, 2 vols.; AYUDA, Juan de Dios, *Examen de las aguas minerales de más nombre que hay en las Andalucías*, Baeza y Madrid, 1793-1798, 3 vols. No deja de ser significativo que desde los años 30 del Setecientos se multiplicase la edición de bibliografía médica especializada en hidroterapia. De hecho, ya desde fines del siglo XVII se escribieron más tratados sobre aguas medicinales en España que en toda su historia precedente. Como referencia aproximativa se pueden citar los de Limón Montero (1697), Rodrigo y Anduela (1713), Eguía (1714), Mendoza (1714), Bernard (1728), Beaumont (1737), Vinayma (1738), Campillo y Marzo (1741), Torres Villarroel (1744 y 1752), Cerdán (1760), Montes (1771), López de la Peña (1772). Gutiérrez Bueno (1782), De Lemos (1788), Mendal (1794), Cabanilles (1997) y Bayano (1798).

¹³ Aún en tiempos de Carlos III la familia real mantenía el hábito de viajar a tomar baños a la localidad portuguesa de Caldas de Rainha, Véase *Gaceta de Madrid*, 76 (22 de septiembre de 1786), pp. 621-622, y 52 (29 de junio de 1787), p. 427.

de marzo de 1787 de la secretaría de Guerra para “que a los individuos del ejército que necesiten baños medicinales, se les asista con seis reales al día, comprendidos los de ida y vuelta, a fin de que pudieran tomar este remedio con comodidad y de modo que les fuese útil”¹⁴.

Sin embargo, se produjo en paralelo otro proceso cardinal en la conformación del termalismo moderno. Se trataba del encuentro por parte de las élites ilustradas de una tradición milenaria de baños, de origen rural, que en muchos casos arrancaba de los tiempos prerromanos, en donde el culto al agua como fuente de salud corporal y mental constituía un elemento de primer orden que se solapaba con la conservación de la energía y vigor. Estigmatizados los baños durante las edades Media y Moderna por la moral cristiana, los campesinos de muchos lugares de la península acudían pese a todo a procurarse esa purificación que les reponía la salud perdida¹⁵. De ese modo, se desencadena el reencuentro de dos tradiciones, la urbana y aristocrática procedente de la Grecia clásica, donde el ocio era únicamente patrimonio de las oligarquías, y la rural y popular que tiene como punto de arranque las culturas romana y prerromana. Ambas harán eclosión durante la segunda mitad del Setecientos y darán origen a lo que consideramos una de las primeras manifestaciones del termalismo moderno, entendido en este caso como una fusión entre lo terapéutico y lo lúdico. En páginas sucesivas estudiaremos la combinación de ambos componentes.

Para satisfacer esta nueva demanda, se recuperaron a fines de la centuria y comienzos del Ochocientos primitivas edificaciones de procedencia romana (*balnea, aquae* y *caldae*) y árabe-andalusí (*alhamas*), abundantes en la península y en muchos casos próximas a manantiales termales y a poblaciones

¹⁴ Archivo General de Simancas, SGU, 6842, 11 y 7318, 27.

¹⁵ Un recurso practicado hace aún algunos años por los campesinos del Algarve en Portugal, quienes acudían a tomar baños de mar tras la temporada de las siegas.

rurales, en un contexto secular favorable a la recuperación del legado arqueológico clásico. Pero también se edificaron nuevos establecimientos de prestigio, como los sitios reales de Sacedón¹⁶ y Solán de Cabras (cuadro 1). Algunos de los balnearios actuales han restablecido esta tradición y mantienen como un activo significativo y generador de valor estos restos romanos, árabes o ilustrados encajados en el entorno de sus inmuebles.

¹⁶ Los baños de Sacedón, más adelante denominado la Isabela, fueron rehabilitados en una operación en la que tuvo una incidencia decisiva el hermano de Carlos IV y tío del futuro Fernando VII, don Antonio de Borbón, duque de Calabria, que había visitado sus ruinas en 1791 y en 1800, año este último en el que fueron declarados real sitio. El infante construyó a expensas de la tesorería de la corona una casa de baños con varias habitaciones, una de ellas reservada para la familia real, mejoró los manantiales y edificó una capilla en honor de su santo patrono. Don Antonio fue también el impulsor de los análisis químicos que se hicieron de sus aguas, de los que alguno llegó a practicarse en un “laboratorio” [*sic*] que él mismo mantenía en la corte. Véanse *Gaceta de Madrid*, 50 (21 de junio de 1805), pp. 541-542 y 42 (7 de abril de 1827), p. 167 y *Análisis de las aguas medicinales y termales de Sacedón, que se hizo cuando pasó a tomarlas el serenísimo señor infante don Antonio en el mes de junio y julio del año de 1800 con toda su servidumbre*, Madrid, 1801.

Cuadro 1

Algunos de los baños termales redescubiertos o creados ex novo durante el siglo XVIII

BAÑOS	PROVINCIAS	BAÑOS	PROVINCIAS
Arnedillo	Rioja	Caldas Oviedo	Asturias
Ledesma	Salamanca	Paterna	Cádiz
Archena	Murcia	Trillo	Guadalajara
Alange	Badajoz	Solán de Cabras	Cuenca
La Hermida	Cantabria	Marmolejo	Jaén
Benzalema	Granada	Hervideros de Fuensanta	Ciudad Real
Arteixo-Carballo	A Coruña	Sacedón	Guadalajara
Cestona	Guipúzcoa	Puente Viesgo	Cantabria

Fuente: LIMÓN MONTERO, I., *Espejo cristalino de las aguas de España [...]*, Alcalá, 1697; GÓMEZ DE BEDOYA, P., *op. cit.* y AYUDA, Juan de Dios, *op. cit.*

Resultaba complicado, con todo, satisfacer una demanda creciente durante la primera mitad del siglo XIX, tanto entre las élites como entre los grupos sociales de rentas bajas, que conservaban la cultura terapéutica de las aguas desde tiempo inmemorial. Se mantenían determinados obstáculos, en gran medida institucionales, que impedían el crecimiento de esta incipiente actividad, como la inexistencia de una regulación adecuada que protegiese la higiene de los enfermos y los intereses de los propietarios de los veneros, o la precariedad de los transportes en un país que todavía no disponía de caminos adecuados que facilitasen a la población más alejada el acceso a los primitivos centros de salud. A esto habría que añadir la inestabilidad que introdujeron los conflictos políticos y las contiendas civiles, particularmente las guerras carlistas, que afectaron sobre todo al desplazamiento de los enfermos y en muchos casos originaron la ocupación y destrucción de algunos establecimientos de baños, y

en especial, la indefinición de los derechos de propiedad de los manantiales que incorporó un potente elemento de incertidumbre de cara a la inversión en mejorar los activos existentes o crearlos *ex novo*.

Cuadro 2

Primeras casas de baños minero–medicinales oficiales existentes en España en 1817

Alange (Badajoz)	Alcantud (Cuenca)	Alhama (Granada)
Alhama (Zaragoza)	Archena (Murcia)	Ardales (Málaga)
Amedillo (Rioja)	Belascoain (Navarra)	Bornos (Sevilla)
Busot (Alicante)	Caldas de Cuntis (Pontevedra)	Caldas de Oviedo (Asturias)
Caldas de Reis (Pontevedra)	Caldelas de Tui (Pontevedra)	Caldes d'Estrac (Barcelona)
Caldes de Montbui (Barcelona)	Cortegada (Ourense)	El Molar (Madrid)
Fitero (Navarra)	Graena (Granada)	La Elisea (Jaén)
Fuente Oro (Cáceres)	Ledesma (Salamanca)	Marmolejo (Jaén)
Panticosa (Huesca)	Puertollano (Ciudad Real)	Quinto (Zaragoza)
Sacedón (Guadalajara)	Solán de Cabras (Cuenca)	Tiermas (Zaragoza)
Trillo (Guadalajara)		

Fuente: R. Orden de 28 de noviembre de 1816, *Gaceta de Madrid*, 120 (28 de septiembre de 1816), pp. 1059-1060.

Durante los tres primeros cuartos del siglo, los complejos termales no pudieron adecuar sus servicios a la cantidad y calidad de la nueva demanda y hubieron de aguardar a que aquellos obstáculos se acabasen resolviendo. El primero, la inexistencia

de una regulación adecuada, fue arbitrado en 1817 con la publicación del primer *Reglamento de baños* en donde se resolvieron tres cuestiones primordiales, no siempre conciliables. En primer lugar, el control clínico y sanitario de los establecimientos, que fue asignado a un director médico financiado por la propia corona; pero también el reconocimiento de los derechos de enfermos y propietarios y la creación de un reducido grupo de balnearios que habrían de cumplir con todas las exigencias del reglamento –véase el cuadro 2– frente a muchos otros que no alcanzaban los niveles de excelencia exigidos.

Al mismo tiempo, se produjeron significativas contribuciones a la estabilidad política, sobre todo a partir de 1840, tras el fin de la primera Guerra carlista, la más violenta, que en gran medida había paralizado los desplazamientos hacia los centros termales, mientras que las diferencias en el seno de la familia liberal afectaron ya en menor medida el tráfico de viajeros a las estaciones balnearias. Paralelamente se perfeccionaron las infraestructuras viarias con la construcción de una red de carreteras y ferrocarriles en la segunda mitad de la centuria¹⁷, generalizándose asimismo el uso del correo postal, lo que facilitó el traslado de los turistas hacia los establecimientos y permitió además un mayor flujo de información entre enfermos y allegados.

La propiedad compartida de las aguas minerales durante el Antiguo régimen había impuesto una disociación jurídica entre el dominio directo y el útil. Generalmente, el primero pertenecía a la corona, a la aristocracia o al clero, mientras que el derecho de uso de las fuentes correspondía a los vecinos de las localidades donde se asentaban aquéllas. Las Cortes de Cádiz, que introdujeron por primera vez en España una legislación de aguas de carácter liberal, fundieron la propiedad compartida en una sola, plena, de modo que los acuíferos acabaron siendo transferidos a

¹⁷ FRAX, Esperanza y MADRAZO, Santos, “El transporte por carretera, siglos XVIII-XX”, en *Transportes, Servicios y Telecomunicaciones*, 1 (2001), pp. 31-53; COMÍN COMÍN, Francisco, MARTÍN ACEÑA, Pablo, MUÑOZ RUBIO, Miguel y VIDAL OLIVARES, Javier, *150 años de historia de los ferrocarriles españoles*, Madrid, 1998.

los vecinos en concepto de bienes comunales¹⁸, una disposición que respetó la depuración legislativa posterior efectuada por Fernando VII. Sin embargo, en la década de los años treinta, coincidiendo con la formación del nuevo mapa provincial y local¹⁹, el Estado convirtió estos bienes en municipales –*de propios*– a todos los efectos, de modo que los nuevos concejos hubieron de financiar la estancia de los directores médicos y los gastos de mantenimiento de veneros y edificios anejos. Pero la penuria que experimentaron estos primeros ayuntamientos liberales, incapaces de asumir los costes de administración y mantenimiento de fuentes y baños, facilitó la transferencia temporal o permanente de estos activos a manos privadas –en forma de arriendos o ventas–, un proceso que se adelantó en varias décadas a las propias desamortizaciones comunales²⁰–, que pudieron acometer con seguridad jurídica las reformas e inversiones que aquéllos requerían. De ese modo, hacia mediados de los años 70, habían desaparecido progresivamente gran parte de los obstáculos que impedían el desarrollo de una práctica que contaba con un número cada vez mayor de usuarios.

Desbloqueados los obstáculos institucionales y técnicos, comenzaron a apreciarse modificaciones en la composición de la oferta y la demanda. Se mejoró el acceso a los servicios balnearios para un número superior de grupos urbanos, pese a que se había iniciado la desafección de la aristocracia, que optó por la excelencia de las termas centroeuropeas. Esta nueva demanda configuró la aparición de una oferta de nueva clase sobre todo en el norte de España –País Vasco, Cataluña y en general la cornisa

¹⁸ MALUQUER, Jordi, “La despatrimonialización del agua: movilización de un recurso natural fundamental”, en *Revista de Historia Económica*, I-2, (1983), pp. 79-96.

¹⁹ Véase CEBREIRO NÚÑEZ, José Ignacio, *Los orígenes de la división provincial en España*, Madrid, 2012, pp. 201-230.

²⁰ ALONSO ÁLVAREZ, Luis, “The value of water: the origins and expansion of thermal tourism in Spain, 1750-2010”, WALTON, John K. (ed.), *Mineral Springs Resorts in Global Perspective: Spa Histories*, Londres, 2013, pp. 89-108.

cantábrica y Galicia–, basada en establecimientos asociados a grandes hoteles y gestionados por sociedades anónimas, contruidos por arquitectos de reconocido prestigio y en donde se producía una fusión entre lo terapéutico, lo deportivo, lo cultural y lo lúdico, que convivieron con centros más tradicionales. Unos y otros, pero sobre todos los primeros, se trasformaron en polos de sociabilidad a los que acudían los políticos de turno, los militares de moda, los emprendedores de éxito y los intelectuales más afamados²¹.

¿Cómo eran estas *casas de baño* de los tres primeros cuartos del siglo XIX? Las descripciones realizadas por algunos viajeros y, sobre todo, los elementos gráficos que se han conservado nos permiten reconstruir en gran medida los servicios que ofrecían. Disponían ya no solo de los modestos edificios que albergaban los veneros, con sus piscinas colectivas y bañeras para personas pudientes, sino que también mantenían en su entorno inmediato alguna fonda, hospital de caridad, capilla y casas de alquiler para albergar a los enfermos y sus familias. Se ha de destacar también la existencia, en muchos casos de alamedas para pasear que en alguna medida anticipaban también los cambios que habrían de suceder más adelante. Generalmente, estaban conectadas por carretera o ferrocarril a las grandes poblaciones y en algunos casos dieron origen a pequeñas poblaciones²².

El nuevo régimen de la Restauración (1874) introdujo un periodo de estabilidad política poco conocida hasta entonces en España, tras un siglo XIX trufado de periodos convulsos como la invasión francesa de 1808–1814, las guerras civiles carlistas, especialmente la primera, los golpes de estado de progresistas y

²¹ CANAL I MORELL, J., “La sociabilidad en los estudios sobre la España contemporánea”, en *Historia Contemporánea*, 7 (1992), pp. 183-201; MADARIAGA ORBEA, J., “Los lugares de sociabilidad en Euskal Herria, siglos XVIII y XIX”, en *Vasconia. Cuadernos de Historia y Geografía*, 33 (2003), pp. 333-370.

²² Es el caso de Baños de Montemayor (Cáceres), Baños de Molgas (Ourense), Caldas de Besaya, Caldes de Bof y otros muchos.

moderados con frecuentes alzamientos militares de signo diverso. Evidentemente, esto dificultó de modo significativo la inversión en general, pero también la de la actividad termal, porque interrumpió el tráfico de viajeros y, en algunos casos, llegó a la ocupación de ciertas estaciones balnearias a raíz de las contiendas.

Cuadro 3

Evolución de la concurrencia en los establecimientos balnearios españoles en el siglo XIX, años seleccionados

AÑOS	CONCURRENCIA	AÑOS	CONCURRENCIA
1847	77.191	1876	135.393
1851	89.408	1877	133.066
1860	97.792	1882	158.721
1864	115.359	1889	134.019
1871	93.430	1899	151.625

Fuente: ALONSO ÁLVAREZ, Luis, "De enfermo a bañista. Formación y desarrollo de la demanda en el turismo español de salud y bienestar, 1750-1935", en *TST*, 24 (2013), pp. 48-50.

Asimismo, durante la segunda mitad del siglo XIX, se había conformado la figura de un prototipo de usuario de baños que se alejaba cada vez más de la imagen del antiguo *doliente* que acudía a las aguas para mejorar su salud. Sin abandonar estas prácticas terapéuticas, se introdujo de manera paulatina el nuevo paradigma del *bañista* o *agüista*, que alternaba las ocupaciones deportivas, culturales, lúdicas y festivas asociadas a los nuevos establecimientos termales, gestionados ahora por empresas modernas.

A este nuevo tipo de demanda, con frecuencia urbana y familiar, que crecía en la segunda mitad de la centuria de manera exponencial –cuadro 3–, darán satisfacción determinados empresarios que actualizarán sus activos o crearán otros *ex novo* a imitación de las estaciones termales que proliferaban en Francia, Alemania y Centroeuropa (véase el aumento del número de establecimientos en el cuadro 4). Esto es algo que predominaba,

como vimos, en algunos balnearios del norte de la península, en especial los vascos y navarros, pero también los catalanes y aragoneses asentados en el Pirineo, los cántabros, asturianos y gallegos. Nacen así los complejos asociados a *grandes hoteles*, según la expresión empleada en la época. Todos ellos disponían no solo de sus baños correspondientes, sino también de un hotel ostentoso, diseñado por un arquitecto de moda, que substituía a las modestas fondas y acogía a cientos de bañistas de clase media y alta, con sus comedores, salas de reuniones, de teatro, de lectura y de juego en elegantes casinos que organizaban excursiones exteriores.

Cuadro 4

Evolución del número de establecimientos termales en el siglo XIX, años seleccionados

AÑOS	BALNEARIOS	AÑOS	BALNEARIOS
1817	31	1870	128
1847	74	1875	137
1852	80	1877	142
1860	97	1889	186
1865	105	1899	202

Fuente: cuadro 3.

Aunque los vascos habían sido pioneros en su promoción²³, dos de los balnearios gallegos se ajustaban plenamente a este paradigma: Mondariz, que abrió al público su gran hotel en 1898, obra del arquitecto Genaro Lafuente Domínguez, y A Toxa, que lo hizo en 1905, diseñado por el también arquitecto Daniel Vázquez Gulías. En todas partes y durante los mismos años, pero especialmente en el norte, surgieron iniciativas similares diseñadas por profesionales distinguidos y promovidas por

²³ LARRINAGA, Carlos, "Cestona en los orígenes del termalismo vasco (1776-1833). La configuración de un establecimiento de baños en Guipúzcoa", ALONSO ÁLVAREZ, Luis y LARRINAGA, Carlos (eds.), *op. cit.*, pp. 22-33.

financieros de solvencia y modernas sociedades capitalistas. En el País Vasco y Navarra surgieron las de Urberuaga, Zaldívar, Nanclares de Oca, Betelu y Cestona. En Cantabria, las de Liérganes, Puente Viesgo, Corconte y La Hermida. En Asturias, Caldas de Oviedo. En el Pirineo aragonés, Panticosa y en el catalán, las de Vichy y La Merced²⁴.

Sin embargo, la nueva centuria irrumpió en el mundo terminal de una manera despiadada. Las últimas guerras coloniales habían generado una inflación significativa y con ello una pérdida del poder adquisitivo, previamente deprimido por la crisis finisecular, que afectó especialmente a las clases medias y altas, las que habían sostenido este *boom* balneario de la Restauración²⁵. La caída de la demanda se agudizó a raíz de la aparición de nuevas terapias durante la Gran guerra, más fiables que los baños, como la hospitalaria y la farmacológica²⁶, pero también debido a factores más coyunturales, como la epidemia de gripe, que se extendió en 1918, o la inquietud social generada durante los años del llamado *trienio bolchevique*. Todo esto se tradujo en una caída significativa de la concurrencia que, aunque se recuperó durante los años de la Gran Guerra –las élites económicas hubieron de abandonar sus hábitos de veranear en Alemania y Centroeuropa– y la dictadura de Primo de Rivera, no logró sostenerse en los años treinta, como puede observarse

²⁴ SÁNCHEZ FERRÉ, Josep, “Arquitectura y sociedad. Crónica de los balnearios de España”, BAEZA RODRÍGUEZ-CARO, Juana, LÓPEZ GETA, Juan Antonio y RAMÍREZ ORTEGA, Antonio (eds.), *Las Aguas Minerales en España. Visión histórica, contexto hidrogeológico y perspectiva de utilización*, Madrid, 2001.

²⁵ ALONSO ÁLVAREZ, Luis, “De enfermo a bañista. Formación y desarrollo de la demanda en el turismo español de salud y bienestar, 1750-1935”, en *TST*, 24 (2013), pp. 48-50.

²⁶ La contienda contribuyó al desarrollo de las instalaciones hospitalarias y, sobre todo, al descubrimiento del primer antiséptico y bactericida, el llamado *líquido Dakin*, que acabó con las infecciones producidas por las heridas de metralla y desterró así la gangrena de los campos de batalla. Véase WEINDING, P., “Philanthropy and World Health: the Rockefeller Foundation and the League of Nations Health Organisation”, *Minerva*, 35 (2008).

en el cuadro 5. La Guerra civil y la posguerra agravarían posteriormente esta situación.

A estos factores de demanda habría que añadir elementos derivados de la propia oferta de establecimientos. Durante los últimos años de la centuria se había construido un excesivo número de balnearios y servicios anejos en un momento, además, en el que la concurrencia se estaba retrayendo por los efectos de la depresión finisecular y las guerras coloniales. A esta profusión había contribuido sin duda la facilidad con la que la Administración concedía las *declaraciones de utilidad pública*, certificaciones imprescindibles para la construcción de una estación termal, cuando solo unos años atrás las restricciones y controles eran muy superiores. Pero también hemos de considerar la competencia desleal que desplegaban los balnearios no oficiales, de bajos costes de mantenimiento y sin grandes controles sanitarios e higiénicos. En cierto modo, las clases medias habían trasladado sus preferencias hacia unos centros más acomodados, sin perder por ello la posibilidad de desplazarse a los baños en periodo estival. Y se mantenía, además, otras perspectivas para ellas, como la de acudir a las playas de moda, una alternativa económica que había empezado a calificarse como “turismo de ola”, o a los balnearios de mar, una especie de talasoterapia *avant la lettre* que hacía furor ya antes de los comienzos de la centuria²⁷.

²⁷ LARRINAGA RODRÍGUEZ, Carlos, “De las playas frías a las playas templadas: la popularización del turismo de ola en España en el siglo XX” en *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 37 (2015), pp. 67-87; CORBIN, Alain, *El territorio del vacío. Occidente y la invención de la playa (1750-1840)*, Barcelona, 1993, p. 99 y WALTON, John K., “Consuming the Beach. Seaside Resorts and Culture of Tourism in England and Spain from the 1840s to the 1930s”, BARANOWSKI, Shelley y FURLOUGH, Ellen (eds.), *Being Elsewhere. Tourism, Consumer Culture, and Identity in Modern Europe and North America*, Ann Arbor, 2001, p. 272.

Cuadro 5

La caída de la concurrencia a las estaciones termales en el primer tercio del siglo XX, años seleccionados

AÑOS	CONCURRENCIA	AÑOS	CONCURRENCIA
1899	151.652	1918	132.947
1904	147.801	1920	153.205
1907	137.592	1923	146.891
1909	125.144	1929	138.474
1912	122.403	1931	136.496

Fuente: cuadro 3.

La Guerra civil afectó de manera no solo coyuntural a la actividad termal. Por un lado, contrajo la demanda hacia cifras próximas a cero. Y por otro, contribuyó a arruinar el patrimonio balneario de una manera decisiva. Muchos de los establecimientos se transformaron durante la contienda en hospitales de sangre. Los de Mondariz, Fortuna, Caldas de Nocedo, Miranda de Ebro, Guitiriz, Cabreiróá, Marmolejo, Caldas de Oviedo, Alzola y Molinar de Carranza entrarían así en este capítulo. Pero también fueron utilizados para acuartelamiento de las tropas, entre otros los de Caldas de Besaya, Caldas de Oviedo, Borines, La Isabela –más adelante psiquiátrico–, Corconte, Castillo y Elijebeitia y Caldas de Nocedo, o para sedes del ejército, como Carabaña y San Juan de Azcoitia. Algunos sufrieron graves bombardeos al estar emplazados en lugares estratégicos, entre ellos los de Montagut, Paracuellos, Alceda, Caldas de Besaya y Paraíso. Muchos se convirtieron en prisiones, como los de Quinto y Santa Teresa, en albergues (La Puda, Molinar de Carranza, sede de las brigadas internacionales) o incluso en almacén de municiones (Montagut). Otros se transformaron tras la contienda en seminarios religiosos, cuyos centros originales habían sido destruidos, entre ellos los de Molinar de Carranza, Zuazo, Villaro, Rius, Ontaneda y Onteniente. Finalmente, algunos más acabaron por asimilarse a sanatorios para atender a los afectados de

tuberculosis, una enfermedad que había conseguido controlarse en los años treinta, pero que regresó adherida a la miseria en la posguerra. En este grupo entrarían, sin agotar el inventario, los de Panticosa, Cardó, Santa Teresa, Boñar y Busot. Si bien no disponemos de una relación completa del estado de las termas tras la guerra –la más exhaustiva puede verse en Sánchez Ferré²⁸, hemos de suponer que muy pocos de los escasos establecimientos que permanecieron en pie habrían podido rehacer su actividad cuando el conflicto armado había destruido gran parte de la infraestructura viaria que facilitaba la llegada a los centros.

Por otra parte una larga posguerra (1940–1952), que agravó el empobrecimiento general de los consumidores, acabó por vetar el acceso a los balnearios a un amplio sector de la población que hasta entonces se había mantenido fiel a las terapias termales. Por su parte, los establecimientos experimentaron diferentes situaciones. Algunos emprendieron determinadas reformas o a recuperaron en lo posible su ocupación tradicional. Otros la reformularon hacia ocupaciones industriales, como el embotellado del agua. Sin embargo, el conjunto había experimentado un retroceso de decenios, que no se recuperó durante los años 60, sino que, todo lo contrario, contribuyó a empeorarlo durante la crisis de los 70, periodo en el que cerraron muchos de ellos en un proceso ya de deterioro imparable²⁹.

2. El precario equilibrio entre terapia y placer

En párrafos anteriores se había comentado que de los tres componentes del ocio que definía Dumazedier, solo los dos primeros, el elemento reparador o curativo y el lúdico o de

²⁸ SÁNCHEZ FERRÉ, Josep, *op. cit.*

²⁹ ALONSO ÁLVAREZ, Luis, VILAR RODRÍGUEZ, Margarita y LINDOSO TATO, Elvira, “La dimensión empresarial del turismo de salud: los balnearios gallegos en el contexto español, c.1750-2012”, ponencia presentada al *IV Curs d'Estiu sobre Aigua i Salut. Balnearis i Banys de Mar*, Sant Feliu de Guixols, 2013 (en prensa).

placer, podían derivarse de las prácticas del termalismo en la historia. De su distinta combinación en el tiempo obtendremos diversos paradigmas que se concretan en experiencias diferenciadoras.

Como hemos visto más atrás, el primitivo termalismo surgido en el siglo XVIII procedía de la confluencia de varios factores que dieron como resultado la reformulación del ocio terapéutico entre las élites del país. Por un lado, la generalización del espíritu del *Grand Tour* británico, había preparado el terreno para la aceptación en general del desplazamiento de las gentes hacia lugares en donde se ubicaban los veneros en busca de reparación y tranquilidad. A ello había contribuido también la difusión de las nuevas ideas de salud corporal, relacionadas con el empleo de las fuentes termales como elementos terapéuticos. Coincían estos remedios en el espacio y el tiempo con el conocimiento entre los profesionales de la medicina de los avances experimentados por la Química analítica europea, que permitieron diagnosticar las propiedades de las aguas y las singularidades de los manantiales para prescribir un uso específico a cada tipo de enfermos que viajaban en su búsqueda. Esta demanda de fuentes reparadoras había conducido al redescubrimiento de un gran número de ruinas clásicas termales, en un movimiento más general de desempeño de la cultura de la antigüedad. Se trata pues de un termalismo en donde la cultura del ocio mantuvo unos fuertes componentes terapéuticos pero con indicios también de ingredientes de placer (viajes, conocimiento de nuevos parajes).

Hemos comprobado, además, que estas prácticas coincidían con determinados usos que procedían de épocas prerromanas, asociados a rituales mágico-religiosos, y que se mantenían entre la población campesina española. De este modo, en el mundo rural se había conservado una suerte de ocio terapéutico muy específico desde la antigüedad, que exigía el desplazamiento de los enfermos, con sus familias y allegados hacia esos luga-

res sagrados³⁰ que curaban o aliviaban las dolencias del cuerpo y del espíritu. Pese a que los esfuerzos desplegados por el cristianismo ya desde los primeros siglos habían condenado esta tradición que asimilaba al paganismo de Roma, en el siglo XVIII el campesinado español mantenía aún una insólita fidelidad al empleo de las fuentes termales que en muchos casos permitió su conservación, impidió su olvido y destrucción y preparó su recuperación. De este modo, llegamos a fines de siglo e inicios del Ochocientos con un primitivo termalismo conformado por una demanda de doble soporte que va a configurar el futuro de la actividad. Por un lado, la de las élites políticas, económicas, intelectuales y militares –incluida la propia monarquía, que se había convertido en su difusora, como manifiestan los esfuerzos del infante Antonio Pascual de Borbón y, más adelante, de Fernando VII–, vinculada al pensamiento científico–médico, que buscaba satisfacer la demanda de salud, que mantenía además el atractivo del viaje, de conocer algo nuevo que solo podemos relacionar con elementos lúdicos. Por otro, la de los campesinos que mantenían aquella tradición milenaria que se pierde en la noche de los tiempos, pero en todo caso próxima a un origen únicamente terapéutico. El resultado no constituyó en realidad una fusión de dos culturas –de hecho, esta disociación de la concurrencia se mantiene en la actualidad–, sino una apropiación de determinadas pautas de comportamiento campesinas por parte de las élites ilustradas, una especie de *trickle down* invertido, en la terminología de Neil McKendrick, de imitación hacia arriba³¹. En conjunto, el termalismo de la Ilustración se caracte-

³⁰ En Galicia existía un manantial, muy frecuentado por los campesinos de la comarca en épocas pretéritas y en torno al cual se construyó en el siglo XIX un balneario, reconstruido recientemente, que la memoria popular ha calificado con el nombre de *Augas Santas*. Es frecuente encontrarlos en España y Portugal con topónimos que confieren este carácter de sagrado a las fuentes.

³¹ MCKENDRICK, N., “Josiah Wedgwood: An Eighteenth-Century entrepreneur in Salesmanship and marketing techniques”, en *Economic History Review*, XII-3 (1959-60), pp. 408-433, analiza el proceso directo (*trickle down*), de cómo las clases medias de la Inglaterra de comienzos de la industrialización adquirían las exquisitas (y costosas) cerámicas de Josiah Wedgwood, en un esfuerzo por

rizó por el uso del ocio con finalidad especialmente reparadora –es la primera acepción de Dumazedier–, algo evidente en el mundo rural, pero también asociada al placer o diversión en la metodología anterior, algo visible en el comportamiento de las élites.

Durante gran parte del siglo XIX asistimos a la consolidación de este viejo paradigma hidroterápico, aunque comenzaron a manifestarse algunos elementos que desembocarán hacia final de la centuria en la irrupción de un nuevo modelo balneario. Pero el desarrollo de este primitivo termalismo, al menos en lo que concierne a la oferta de establecimientos, resultó muy poco significativo y en realidad implicó más un crecimiento cuantitativo que cualitativo, debido a una relación de elementos desestructuradores que dificultaron ese desarrollo. Pese a que la actividad alcanzó una regulación muy temprana –en 1817 se había promulgado, como vimos, un primer reglamento de baños, con carácter pautador para los ulteriores y que impuso la atención médica en los centros hidroterápicos–, se mantuvieron aún durante mucho tiempo determinadas incertidumbres que impedían una mayor inversión y la aparición de la empresa turística moderna. Entre ellos habíamos destacado la indefinición de los derechos de propiedad de las fuentes minerales, pese a los intentos de desamortización de las Cortes de Cádiz, la inestabilidad política que afectaba al país durante gran parte del siglo (absolutistas y liberales, moderados y progresistas, guerras carlistas) y la escasa disponibilidad de infraestructuras –carreteras, ferrocarriles– que hubiesen podido facilitar el desplazamiento y la comunicación de los enfermos. Pese a todo, creció la demanda de usuarios de este termalismo de salud en la medida que incorporó a las clases medias, pero el crecimiento de la oferta de baños solo afectó a la cantidad de establecimientos –mientras que en 1816 solo existían 31, hacia mediados de la centuria su número

asimilarle a la aristocracia a la que admiraban y pretendían imitar. La inversión de este proceso, el de las élites que imitan a los grupos sociales de rentas bajas, se produce de abajo hacia arriba.

se había multiplicado por 2,6³², no a la naturaleza de los mismos. Solo a partir de los años 60 se aprecian las primeras manifestaciones de un cambio que habría de incrementarse hacia el final de la centuria, como la incorporación de la hostelería y la restauración a determinados balnearios en un conjunto dominado aún por la intermediación de los vecinos de las localidades próximas a los centros en el suministro de determinados servicios a los enfermos y sus familias.

Hacia el último cuarto del siglo XIX era patente ya una transición hacia el modelo de ocio y el viajero doliente se había transformado en agüista, en bañista. El nacimiento del nuevo paradigma nos indica que el enfermo ya no se desplazaba tan solo para recuperar la salud a través de las aguas, sino que utilizaba sobre todo los baños y su entorno y hasta el propio viaje como elementos de placer. Habían desaparecido los obstáculos que impedían el crecimiento de la concurrencia y, sobre todo, la transformación de la oferta mediante la intervención de la empresa moderna.

Con todo, se resistía la ruptura del viejo paradigma –el proceso resultó muy gradual y con distintos ritmos temporales y espaciales–, mientras que el nuevo, que implicaba el predominio de los elementos de distracción y bienestar, no había acabado de consolidarse. A partir del segundo tercio del siglo XX, sin embargo, las cosas comenzaron a cambiar. Había surgido un serio competidor que encajaba plenamente en lo lúdico, el llamado *turismo de ola*, que atraía a los bañistas hacia las playas del litoral septentrional. Se difundieron, además, durante la Gran guerra europea nuevas terapias, como la hospitalaria o la farmacológica, que evidenciaron la inutilidad de algunos tratamientos termales para curar determinadas dolencias, lo que contribuyó a alejar aún más la concurrencia. Por su parte, la Guerra civil española provocó una destrucción significativa de instalaciones y el empleo alternativo de activos –balnearios convertidos en hospitales de sangre o en cuarteles– que evidenciaron claramen-

³² Véase el cuadro 4 más atrás.

te la liquidación de una parte significativa de la oferta, mientras que la caída de la renta tras una larga posguerra alteró profundamente las pautas de consumo. Sin embargo, la recuperación de la economía del país durante los años 60 impulsó la aparición de una nueva competencia, la del turismo de *sol y playa*, que puso en entredicho la rehabilitación termal, y el sector experimentó un fuerte retroceso que llegaría a mediados de los años 80, sostenido a duras penas por una concurrencia rural y campesina. El modelo basado en el predominio de los elementos lúdicos sobre los puramente terapéuticos había fracasado. La recuperación no llegaría hasta finales de siglo, cuando las modernas instalaciones balnearias, promovidas en parte con ayuda de las administraciones públicas, lograron conectar con esa nueva clase de demanda de doble procedencia: por un lado, la de tradición rural que busca una terapia reparadora, aunque no excluyente de referentes lúdicos, siempre subordinados, y por otro la de cultura urbana, joven y de alto poder adquisitivo, instalada en la expansión, el deporte, la satisfacción, el bienestar, el placer y en el resto de elementos que conforman lo agradable, pero sin abandonar la relación con la salud.

3. Las fuentes que proporcionan información sobre el ocio asociado al termalismo

Las referencias sobre el ocio en las prácticas relacionadas con el termalismo resultan relativamente abundantes, pero voy a centrarme únicamente en las fuentes que me parecen de mayor relieve. Me referiré sobre todo a las *memorias* de los directores médicos de baños, una figura, como vimos, creada a comienzos del siglo XIX, pero también a los folletos publicitarios y tarjetas postales de algunos balnearios, la prensa y la literatura de la época.

La persona del director médico, obligatoria en las actividades que acompañaban al termalismo oficial, se introdujo en época temprana en la legislación española durante el reinado de Fernando VII, un monarca que frecuentaba asiduamente las

aguas. Fueron sus propios facultativos de cámara, y en especial los de la Junta superior de Medicina, quienes alentaron su afición por los baños, que visitó y empleó en multitud de ocasiones –y de manera muy especial en los periodos en que fue rey constitucional: en ellos conspiraba contra los liberales–, y condicionó de manera decisiva las regulaciones posteriores. De ese modo asignó el decreto de 28 de mayo de 1817 por el que se creaba esa entidad obligatoria en todos los centros termales oficiales, desvinculada de la propiedad de los establecimientos y responsable de los aspectos relativos a la medicina e higiene. Entre las obligaciones de los directores, que se mantuvieron de manera obligada hasta los albores del Novecientos³³, figuraba la de redactar una *memoria* anual del periodo de baños. En ella se incluían en primer lugar las propiedades físicas y químicas de las aguas termales, pero también las circunstancias relativas a su acción curativa, como el número de enfermos que acudían a tomar baños, las afecciones que padecían los dolientes, la influencia de las aguas termales en la evolución de las enfermedades y algunas otras. Junto a esta información especializada aparecía también un capítulo que acostumbraba a denominarse

³³ Durante el siglo XIX y comienzos del XX se produjo una confrontación soterrada y progresiva entre médicos de baños y empresarios, que tuvo su punto de inflexión en la primera década de la centuria con la publicación del folleto *La libertad balnearia. Contienda entre propietarios y médicos directores de balnearios*, Madrid, 1910 y que se resolvió con la liquidación de la cláusula de obligatoriedad del médico director y la subordinación de éstos a los intereses de los propietarios que acabaron con la dualidad en la administración de los centros. Mientras que los unos apoyaban la dimensión lúdica y turística de sus establecimientos, como requerían sus intereses, los otros reducían la actividad de los centros a los tratamientos terapéuticos. Por este motivo, las memorias se convirtieron en ejercicios discrecionales y voluntarios, razón por la que apenas figuran en los archivos. Sobre esta cuestión, véase URKIA ETXAVE, José María, “El esplendor de los balnearios”, ESPAÑOL GONZÁLEZ, Luis, ESCRIBANO BENITO, Enrique y MARTÍNEZ GARCÍA, María Ángeles (coords.), *Historia de las ciencias y las técnicas*, Logroño, 2004, vol. I, pp. 105-120 (la referencia concreta es de la página 115) y RODRÍGUEZ-SÁNCHEZ, José Antonio, “¿Un enemigo del pueblo?: medicina, industria y turismo en España (siglos XIX-XX)”, ALONSO ÁLVAREZ, Luis y LARRINAGA, Carlos (eds.), *op. cit.*, pp. 22-33.

“Topografía y descripción del establecimiento” en el que se nos daba detallada noticia de su localización y sus orígenes, la meteorología de la localidad donde se asentaba y la descripción del centro y sus alrededores, aclaración imprescindible para conocer las actividades de ocio. La referencia resultaba inicialmente muy somera, pero más tarde se hizo detallada, en especial en lo referente al tiempo libre, que hacia fines del Ochocientos adquirió una relevancia superior.

Durante el periodo de la Restauración, pero en menor medida también en momentos anteriores, se generalizó la publicación de folletos que publicitaban las pretendidas bondades de los establecimientos termales. Solían estar redactados por el propietario o persona de su confianza y, contemplados hoy desde la perspectiva del tiempo, resultan muy elementales si los equiparamos a la refinada publicidad contemporánea. Incluían en muchos casos información terapéutica, proporcionada por el director médico, cuando no redactada directamente por él mismo, lo que les otorgaba un aspecto distinguido de profesionalidad ante los usuarios. Pero lo más significativo es que en ellos aparecían también referencias de interés acerca de las oportunidades que proporcionaba el tiempo libre tras los baños, algo especialmente relevante para periodos anteriores a la Restauración en donde la información se mostraba limitada.

Por su parte, las primeras tarjetas postales circuladas con imágenes de los centros termales se emplearon ya a fines del siglo XIX con la finalidad de comunicar la estancia del agüista en el establecimiento a familiares y amigos. Generalmente, las postales registraban la arquitectura de las estaciones de baños y servicios anexos, en muchos casos ya desaparecidas, y solo raramente el interior de los mismos. En algunas ocasiones, figuraban en ellas los lugares de esparcimiento y de ocio a disposición de los bañistas, desde los bailes de salón a las arboledas y paisajes exteriores en donde se practicaban excursiones, por lo que resultan las referencias de mayor interés.

La prensa de la época contribuyó a difundir en su medida las actividades de ocio desplegadas en los centros. Esto se acen-

tuó especialmente durante la Restauración, cuando los principales periódicos desplazaron a sus reporteros a los establecimientos termales para informar sobre personajes de fama que acudían a tomar baños. Aunque lo hacía toda la prensa que se preciara de tal, los casos más referenciados quizás hayan sido los del diario *España* y el semanario *ABC*, que contrataron a Azorín, entonces escritor de moda, para realizar reportajes en los balnearios del norte, donde se daban cita en los veranos las élites políticas, literarias y empresariales. En 1904, el escritor visitó los de Cestona, Urberuaga y Zaldívar en Euskadi, y en Cantabria los de Solares y Ontaneda. En este último fue confundido con un peligroso anarquista –aún se mantenía en la memoria popular el asesinato del jefe de gobierno Antonio Cánovas del Castillo en Santa Águeda (Guipuzcoa) a manos del italiano Michele Angiolillo, inscrito en la villa termal como corresponsal de *Il Popolo*. En 1905 la visita se dirigió de nuevo a los del País Vasco –Cestona, Zaldívar y Carranza– y se extendió a los de Caldas de Oviedo, en Asturias, y Mondariz en Galicia. Las crónicas de Azorín fueron reunidas más adelante en un único volumen, el conocido *Veraneo Sentimental*³⁴.

Por su parte, la escritora Emilia Pardo Bazán, obligada por una afección hepática³⁵, plasmó también en multitud de artículos y algunos libros sus estancias en distintos establecimientos termales, entre ellos los de Ontaneda, A Toxa, O Carballiño –donde ambientó su novela *El cisne de Vilamorta*–, Mondariz –donde participó en algunas publicaciones periódicas editadas por el centro– y también en el extranjero (Vichy y

³⁴ MARTÍNEZ RUÍZ (AZORÍN), José, *op. cit.* Existe también una edición anterior, más dispersa, de GARCÍA MERCADAL, José, Zaragoza, 1944, probablemente con materiales que preparó el propio autor en 1929.

³⁵ “En septiembre del pasado año 1880, me ordenó la ciencia médica beber las aguas de Vichy en sus mismos manantiales, y habiendo de atravesar, para tal objeto, toda España y toda Francia, pensé escribir en un cuaderno los sucesos de mi viaje, con ánimo de publicarlo después. [...] Movida de esta consideración, resolví a novelar en vez de referir, haciendo que los países por mí recorridos fuesen escenario del drama”, PARDO BAZÁN, Emilia, *Un viaje de novios*, Madrid, 1881, p. 5.

Karlsbad). En general, muchos de los escritores de la segunda mitad del siglo XIX y comienzos del XX hicieron incursiones en este tipo de literatura, que está a mitad de camino entre los libros de viaje y las obras de ficción, entre ellos José Echegaray, un adicto a Mondariz, el poeta Gustavo Adolfo Bécquer, asiduo de los baños de Fitero, en Navarra, donde se inspiró para escribir alguna de sus conocidas *Leyendas*, Benito Pérez Galdós, que frecuentó los balnearios guipuzcoanos y también Mondariz, Armando Palacio Valdés, que ambientó en Marmolejo (Jaén) su popular narración *La Hermana San Sulpicio*, o Ramón María del Valle-Inclán y Carlos Arniches³⁶.

4. Una gran variedad en las formas de ocio

Desde la recuperación de los establecimientos termales en el siglo XVIII y hasta bien entrada la época de la Restauración en el Ochocientos, la mayoría de centros apenas prescribían prácticas de *relax* o diversión –resultaba aún fundamental la dimensión terapéutica del ocio– y, cuando disponían de ellas, raramente acostumbraban a estar reguladas. Tras la sesión matutina de baños y tratamientos similares, que solían terminar ya a primeras horas de la mañana, los enfermos y sus familias debían ocupar su tiempo libre –antes de la comida y entre la siesta y la cena– en oportunidades que ellos mismos descubrían. En este sentido parece significativa la descripción del director de las termas de Lugo, en un folleto publicitario de prosa excesiva, del paisaje y las distracciones de que disponían los enfermos en 1856:

³⁶ Sobre literatura balnearia, véanse los trabajos de URKIA ETXAVE, José María, “Literatura balnearia en España: Azorín y Baroja”, *Balnea*, 1 (2006), monográfico *Establecimientos balnearios: Historia, literatura y medicina*, pp. 41-62; MONTIEL LLORENTE, Luis, “La cura climática en ‘La Montaña Mágica’, de Thomas Mann”, *Ibíd.*, pp. 63-78 y PÉREZ SÁNCHEZ, Yolanda, “La escritora en el balneario. Emilia Pardo Bazán y Mondariz”, en *La Tribuna. Cadernos de Estudos da Casa Museo Emilia Pardo Bazán*, 4 (2016), pp. 271-290.

“Los copudos castaños que crecen profusamente al pie de la colina forman una frondosa cenefa al río y cubren el paseo de los más deliciosos en la carretera que se está construyendo a lo largo de la orilla izquierda del Miño, que con sus cristalinas aguas, blando murmullo, barcas y pesca, sirven de distracción a los enfermos, dilatando su ánimo y contribuyendo eficazmente a la curación de sus dolencias”.

Y por si lo anterior no fuera suficiente, continuaba nuestro anónimo informante abundando en lo mismo:

“El establecimiento tiene además un bonito jardín perfectamente cuidado y abundante en flores raras, y una magnífica huerta y prado, que, prolongándose en una extensión de 500 varas entre el río y la nueva carretera, hacen de su parterre y dique otro paseo de los más agradables e higiénicos. Desde estos diques puede pescarse con caña en toda su longitud, y para el que prefiera los paseos por el agua se están construyendo elegantes botes a propósito en el arsenal del Ferrol”³⁷.

La referencia nos trasmite el mensaje de que se trataba de un ocio vinculado a las terapias termales, un ingrediente que contribuía a mejorar la acción reparadora de las aguas y no un descanso en sí mismo. Era una idea que aún sostenía el director médico de los baños de Fitero en 1870:

“Conviene que los bañistas den por las tardes un paseo por el campo, pero sin llegar á cansarse, eligiendo, sobre todo los reumáticos, gotosos ó escrofulosos, los parajes accidentados, porque de este modo se ponen en juego todos los músculos y el ejercicio se hace más general y provechoso”³⁸.

³⁷ *Memoria* de 1856, Biblioteca de la Facultad de Medicina de la Universidad Complutense, ms. Ca 2861 (1).

³⁸ LLETGET y CAYLÁ, Tomás, *Monografía de los baños y aguas termominerales de Fitero*, Barcelona, 1870, p. 225.

Asimismo, en una de las memorias de los directores médicos de Arteixo (A Coruña) de 1862, se nos proporciona una información excepcional que puede constituir el paradigma de las formas de ocio en estos pequeños establecimientos anteriores a 1874. Se trata de una descripción del espacio contiguo a los manantiales:

“En uno de sus extremos, se ve la capilla, y entre ésta y los baños hay una pequeña pero frondosa alameda, a cuya sombra se sientan las mujeres a trabajar y a hablar o jugar los hombres durante la temporada. La reunión, por las noches, es en un salón que hay en la mitad de la casa que habita el director [...]. Las distracciones propias de esta comarca están reducidas a las romerías que hay durante la temporada en Lañas, Armentón, Lourdes, Pastoriza y Santiago de Arteijo, la cual principia por la mañana, en la iglesia y concluye por la tarde en los baños. En todas ellas se baila y se canta al son de la flauta y de la gaita gallega. Los bañistas pasean por las tardes en la carretera que va desde Arteijo a Bergantiños y hacen de cuando en cuando sus excursiones en pollinas a las romerías referidas o a la mar”³⁹.

Por su parte y con mayor detalle, el director de las Caldas de Cuntis escribía en 1874 sobre las actividades de ocio practicadas por los enfermos:

“Los paseos, aunque rurales, los hay en todas direcciones y muy pintorescos; los mas frecuentados por los bañistas, son los que conducen a las carreteras de Santiago, Caldas y Pontevedra por Porranes. A un tiro de bala de fusil y en dirección a la carretera de Santiago, se encuentra una magnífica robleda, sitio el mas adecuado para los ratos de solaz y de recreo. La espesura de los árboles es tal, que permite la permanencia en tan delicioso sitio en las horas del mediodía del verano. En las épocas de mayor afluencia, se ven en todas direcciones, unos, formando bailes campes-

³⁹ *Relación de las cosas notables ocurridas en [el balneario de] Arteixo en 1868*, Biblioteca de la Facultad de Medicina de la Universidad Complutense, ms. Ca 2794 (2).

tres, otros, con comidas de campo, y a los aficionados a la pesca les sirve de aliciente las exquisitas truchas y anguilas que se cogen en el río, que después de atravesar la villa de Cuntis viene cruzando esta robleda. Sobre aquél hay un rústico puente que da paso a un molino harinero, y para que nada falte en tan ameno sitio, hay también una cristalina fuente de agua dulce, que como otras muchas afluyen al indicado río, el cual después de recorrer toda la feligresía desagua en el Umia”⁴⁰.

Se trataba casi siempre de balnearios modestos en los que el tiempo destinado al ocio, que configuraba la mayor parte de la jornada para los enfermos y sus familias, carecía de regulación por parte de la administración de los centros, pese a que no obstante se reconocía su papel reparador. Para los directores médicos, el ocio no revestía importancia en sí mismo sino en cuanto podía contribuir a la recuperación de la salud perdida. De ese modo, los enfermos deberían buscarlo en las escasas oportunidades que les proporcionaba la naturaleza o la propia tradición lúdica donde se asentaban los establecimientos. Entre las primeras, predominaban generalmente los paseos —a pie, a caballo o en barca— por los jardines de los centros, un elemento siempre presente, por los bosques de las inmediaciones, por las carreteras —el tráfico era aún muy escaso—, senderos, ríos e incluso playas de las proximidades. También la pesca y la caza, el juego, las conversaciones con la vecindad y la participación en fiestas y romerías populares resultaban frecuentes. El baile de salón propiamente dicho no se estableció hasta una época más tardía.

La excepción a esta tendencia la constituían las estaciones termales de mayor nivel que frecuentaban políticos, aristócratas y burgueses que les imitaban. Para conocer sus formas de ocio con detalle, hemos de acudir a los folletos con los que se publicitaban o a los anuncios en prensa. En ellos figuraba siempre una parte sustancial dedicada a la calidad y el análisis de las aguas termales, pero también la descripción de las termas y sus alrede-

⁴⁰ ORTEGA, Isidoro, *Memoria de los baños minerales de Caldas de Cuntis*, Barcelona, 1874, p. 12.

dores, las formas de acceso (ferrocarril, diligencia, etc.) y los importes de los servicios prestados. Es en esta segunda parte donde se indicaba la información relativa al ocio. En este sentido, fueron los centros del País Vasco, quizás por su proximidad con la frontera francesa, los pioneros en proporcionar innovaciones en la ocupación del tiempo libre para los bañistas y sus familiares y marcaron en muchos casos el camino al resto de establecimientos españoles. Un buen ejemplo lo constituye el folleto en el que el propietario de los baños viejos de Zaldívar (Vizcaya) se dirigía a sus eventuales usuarios:

“El Administrador de este acreditado establecimiento [...] tiene el honor de prevenir a los bañistas y viajeros a quienes sus dolencias y curiosidad obliguen a abandonar las comodidades de su casa, tanto a fin de recobrar su salud deteriorada, cuanto para buscar un momento de solaz y tranquilidad que reponga sus fuerzas físicas, enervadas a fuerza del hábito sedentario del estudio y del bufete, que encontrarán en él, no solo las bellezas con que la naturaleza ha dotado a este delicioso recinto con mano pródiga, sino cuanto aseo, esmero y conveniencias forman el complemento de una vida confortable. Por una parte, las risueñas campiñas, la pureza del aire, refrescada por las corrientes de fuentes y arroyos, y por la frondosidad de bosques amenos, forman el cuadro vivo de la naturaleza con todas sus galas; de la otra las comodidades de los alojamientos bien amueblados, diferentes servicios de mesa a precios módicos, amplios corredores, salones y comedores, salón de sociedad, gabinete de lectura, paseos esmerados y variados; todo, todo concurre a hacer de esta mansión la morada del placer y de la salud. El Administrador de estos baños nada dejará de hacer, por su parte, a fin de que se conserve la justa nombradía que han adquirido ya en años atrás, por lo satisfechos que han salido sus huéspedes del buen trato que han recibido”⁴¹.

Ya no se trataba de enfermos que acudían a recuperar la salud deteriorada sino que se les calificaba de *bañistas* y *viajeros*

⁴¹ SÁENZ DÍEZ, Manuel, *Análisis de las aguas sulfuro-salino-alcálinas de Zaldívar (Zaldúa) en la provincia de Vizcaya*, Madrid, 1870.

que habían de reparar sus dolencias a través de tratamientos termales. Estamos ya ante la anticipación del paradigma de la Restauración, de la *Belle Époque* balnearia que proporcionaba a las curas de salud (terapias termales) un mayor bienestar (prácticas lúdicas), algo común en la Europa de la segunda mitad del Ochocientos⁴². Constituían una especie de dolientes a los que Azorín había calificado, como vimos, de “enfermos estéticos”, en realidad veraneantes procedentes de la gran ciudad, que acudían con sus familias a las estaciones balnearias para liberarse del agobio urbano y recuperar el sosiego. Así los describía Pardo Bazán en su estancia en Mondariz:

“A Mondariz, milagrosa para el estómago, afluyen nuestros ‘ilustres enfermos’, los descalabrados de las letras, de la política y del arte. Si deseáis conocer, sorprender en su vida diaria á los escritores españoles de renombre, a los políticos de talla, a Mondariz. Por allí ha desfilado en pocos años lo escogido de la inteligencia española. Yo espero no morirme sin haber visto acudir a la de otros países –la de América del Sur ya empieza; la de Portugal aprendió el camino antes que nosotros. Los ingleses, golondrinas, aves de paso, llegarán pronto a enterarse de que en el balneario gallego, para ellos de tan fácil acceso por Vigo, existen los elementos de *confort* y de recreo sin los cuales el anglosajón no comprende la vida... Y en la época del año en que se impone la vida trashumante, no concibo veraneo más agradable que el que ofrece Mondariz”⁴³.

Los balnearios marítimos, situados en localizaciones próximas a las playas del Cantábrico, dieron un paso más allá y supieron percibir que el elemento lúdico resultaba el más impor-

⁴² JARRASÉ, N., “La importancia del termalismo en el nacimiento y desarrollo del turismo en Europa en el siglo XIX”, en *Historia Contemporánea*, monográfico *Turismo y nueva sociedad*, 25 (2002), p. 42, señala dos tipos de centros en la Europa del Ochocientos: los pequeños y más vinculados a la prescripción facultativa, y los grandes, que en Francia se denominaban *villes d’eaux* y que combinaban salud y ocio.

⁴³ PARDO BAZÁN, Emilia, “La vida contemporánea. Mondariz”, *Las aguas de Mondariz. Álbum-Guía*, Madrid, 1899, pp. 30-31.

tante. En el *Consultor de Baños* de 1886 se publicitaban minuciosamente los establecimientos marítimos del norte y en ellos figuraba una sección denominada *Recreos*, es decir, oportunidades de los bañistas para ocupar el tiempo libre. En referencia a Santander, que disponía de “un buen ‘Balneario flotante’ convenientemente situado y dispuesto con todas las mejoras que se pueden apetecer, para tomar provechosamente los baños de mar”⁴⁴, se proponían a los bañistas las siguientes opciones:

“El casino ofrece diferentes distracciones diarias o bisemanales. Da conciertos por célebres profesores. La suscripción es de 5 pesetas al mes y 10 pesetas por temporada, salvo rectificación. Paseos, visita á la nueva capilla de San Roque, que está en una pintoresca roca sobre el mar, excursiones, ferias, sesiones musicales por tercetos y cuartetos que suelen formarse y porción de diversiones se ofrecen cada día, que no son fáciles de precisar”⁴⁵.

El ocio en las villas termales multiplicaba sus formas durante la Restauración. Eran actividades reguladas en su mayor parte y más intensas en los centros del norte. Se había modificado significativamente el paradigma y la diversión y el placer se convirtieron en los protagonistas, destacando sobre los elementos puramente terapéuticos. Era, al final, la invención de la enfermedad para practicar el ocio y huir de la monotonía acostumbrada.

“Hace algunos años que, merced a la economía de los precios del viaje, todos los españoles nos bañamos. En otro tiempo no se comprendía la necesidad de bañarse más que para remedio de alguna dolencia [...]. Sin embargo, si preguntan ustedes a los que van a baños, la mayoría nos responderían que los necesitan o que se los ha prescrito el médico. El médico, uno de tantos; en ocasiones un médico fantástico, que no existe [...]. El número de enfermos, a contar por el de bañistas, es alarmante [...]. Pero es

⁴⁴ *Consultor geográfico, económico y descriptivo de los establecimientos de baños medicinales del norte de España*, Bilbao, 1886, p. 516.

⁴⁵ *Ibid.*, pp. 511-512.

necesario bañarse, tomar aguas, exhibirse en las estaciones balnearias lejos de Madrid o del pueblo de residencia habitual de las familias”⁴⁶.

Entre las modalidades de ocio de los balnearios más modestos, entre los cuales el terapéutico destacaba aún como fundamental y lo lúdico resultaba tan solo un elemento que contribuía al restablecimiento de la salud, se mantuvo el contacto con la naturaleza, los paseos por las alamedas o jardines anexos a los centros. Se generalizó, asimismo, entre ellos la dotación de medios para que la estancia resultase atractiva, como la presencia de orquestas o de un simple piano con baile vespertino, los juegos de billar, baraja y rana. En los más elegantes, que constituían lugares de encuentro de la aristocracia, la burguesía acaudalada y los políticos de éxito, existían gabinetes de lectura con abundancia de la prensa de Madrid, salas de fiestas en donde se organizaban bailes de etiqueta, casinos en los que se practicaba todo tipo de juego de azar —siempre lícitos, se apostillaba—, conversaciones entre lo que Azorín llamó “charladores” en las que se despachaban negocios, se ajustaban casamientos y se dirimían políticas parlamentarias. También resultaban frecuentes los paseos en carruaje o a caballo hacia lugares pintorescos o que disponían de algún atractivo turístico. Así describía brevemente Carlos Arniches su estancia en el Mondariz de fin de siglo:

“Y, con efecto, puedo jurar que mi primera temporada en Mondariz es una de las épocas más alegres de mi vida. Bailes, conciertos, giras, excursiones, amenas tertulias, mujeres hermosas, hombres alegres, hospitalidad cariñosa y casi familiar, juegos a todas horas, amenidades por minutos, alegría incesante... ¡Esto y unas cuantas docenas de vasos de agua es en síntesis, la vida que se hace en aquel hermoso rincón del mundo!”⁴⁷.

⁴⁶ *El Imparcial*, 5043 (23 de junio de 1881), p. 2.

⁴⁷ ARNICHEs, Carlos, “Mondariz Ameno”, *Las Aguas de Mondariz. Álbum-Guía*, Madrid, 1899, pp. 63-64.

En su segundo viaje, de 1905, al balneario de Cestona, el “Karlsbad vasco”, Azorín enumeró con precisión cada una de las actividades frecuentadas por los bañistas. Se tomaban baños por la mañana para proseguir con paseos hasta el mediodía. Tras la comida y la siesta, los veraneantes hacían excursiones por la carretera y, tras el reparto del correo, se reunían en sillones de mimbre para la lectura de la prensa y simplemente para sostener conversaciones anodinas. Tras la cena, una orquesta de cuerda amenizaba el baile, mientras que los que no lo practicaban disponían de la opción del billar⁴⁸.

Pero aún nos mantenemos en el comienzo de la centuria. Con el avance del siglo, los centros más prestigiosos asimilaron en mayor medida las innovaciones de los establecimientos centroeuropeos. Se generalizaron los *grandes hoteles*, diseñados por arquitectos de renombre, anejos a los balnearios, donde además de un alojamiento fastuoso proporcionaban a los clientes todo tipo de estímulos relacionados con el ocio para destinar esas horas a relajamiento y abandono tras los baños matutinos. Emergieron así suntuosos casinos, donde se podían realizar toda clase de juegos de azar, salones de teatro, salas de fiesta amenizadas por orquestas de renombre, excursiones en automóvil por paisajes idílicos. En este sentido, hasta un modesto semanario de provincias, *Vida manchega*, resumía de manera concisa la situación en 1919:

“No bastan para que un balneario sea una fuente de riqueza la bondad de las aguas [...], ni una acertada dirección técnica del establecimiento [...]. Un balneario necesita de condiciones especiales de *comfort*, ¿por qué no decirlo?, de lujo, para que sea estación predilecta de los enfermos agüistas, o simplemente aficionados a reposar de las fatigas ciudadanas de los meses de invierno en establecimientos de esta índole”⁴⁹.

⁴⁸ MARTÍNEZ RUÍZ (AZORÍN), José, *op. cit.*, pp. 162 y ss.

⁴⁹ *Vida Manchega*, 235, 5 de agosto de 1919.

Y para concluir, nada mejor que dirigir una mirada a la experiencia, creo que única, efectuada en 1916 en el establecimiento de A Toxa para dar a conocer sus niveles de excelencia entre los agüistas extranjeros⁵⁰. Se trata de una ficción cinematográfica titulada *Miss Ledyia*⁵¹, de algo más de 20 minutos, realizada en las instalaciones del centro y sus alrededores, que nos muestra todas las dimensiones concebibles del ocio que proporcionaba el nuevo siglo para los agüistas de alto *standing*. De la mano del realizador se nos cuenta una historia de los príncipes del imaginario reino de Suabia, acosados por un temible anarquista ruso, en alusión, quizás, al reciente asesinato del heredero de la corona austro-húngara en Sarajevo solo dos años atrás. Pero lo relevante de este caso no resulta tanto la narración en sí misma como el entorno donde se desarrollaba, con el movimiento continuo de los agüistas recogido en imágenes con vida propia, los idílicos paseos en barca por la ría de Arousa y arboledas cercanas, las sesiones de té y conversación en un salón espléndido y toda clase de actividades para combatir el aburrimiento del “enfermo imaginario” que nos describió Azorín.

Conclusión

El modelo Dumazedier sobre la incidencia del ocio en la cultura occidental es el que se adapta en mayor medida a las intenciones de este trabajo. El sociólogo francés le atribuía tres funciones, de las cuales pueden incorporarse dos –como tiempo libre destinado a la recuperación del cuerpo y el espíritu o como

⁵⁰ Puede visionarse en https://www.youtube.com/results?search_query=miss+ledya. Acceso en 29 de enero de 2017.

⁵¹ Se trata del primer film de ficción producido en Galicia y uno de los pioneros de España. Su realizador fue el conocido fotógrafo Xosé Gil, con estudio en la ciudad de Vigo, que accedió tempranamente a la técnica de los Lumière a quienes compró su equipo cinematográfico. Fue, asimismo, el inventor del denominado *cine de correspondencia*, una especie de correo visual para enviar a los familiares en la emigración americana.

puro placer— para asentar el marco conceptual a esta historia del ocio en los balnearios españoles. Durante la Ilustración había predominado especialmente el destinado a la reparación de las dolencias del cuerpo (físicas, pero también psíquicas). El liberalismo decimonónico había introducido, junto a los tiempos destinados a la recuperación de la salud, los dirigidos a gozar del espectáculo que ofrecía la naturaleza o la cultura de las gentes. Pero no sería hasta el impacto de la Restauración cuando se manifieste este nuevo paradigma en todo su esplendor, amenazando incluso con relegar los aspectos relacionados con la salud que estaban en su origen. El siglo XX derribó el paradigma, que tardó en recuperarse, ya en otra dimensión, hacia finales de la centuria.

LA HISTORIA VISTA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS*

JUAN FRANCISCO JIMÉNEZ ALCÁZAR
Universidad de Murcia

* Este trabajo se inscribe en el seno del proyecto de investigación *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P), financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad, Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación 2013-2016, convocatoria de Excelencia 2016. www.historyayvideojuegos.com.

El juego es una de las actividades más productivas del género humano. Puede parecer un contrasentido, desde el mismo momento en que lo asociamos a una actividad inmersa en el ámbito del ocio, pero la realidad es que hay que contemplar la acción como un progreso en paralelo al desarrollo cultural: jugar significa aprender de la experiencia, por la propiedad de haber vivido la situación, y emplear el tiempo en la diversión configura, por extensión, la esencia del individuo y de su grupo. Aludiré más adelante a los planteamientos del *homo ludens* de Huizinga¹, hoy tan actual y actualizado por el fenómeno de la cultura del ocio, en general, pero se trata de insistir en contemplar y analizar los resultados de un cambio tan general como global en todos los niveles de nuestra sociedad, ya palpable desde las últimas décadas del siglo XX².

Es obligada la referencia a la definición de cómo es la sociedad en la que nos desenvolvemos, pues la realidad de una revolución tecnológica y, por ende, de las comunicaciones, ha llevado a que andamos por calles y ciudades con pasado pero con personas diferentes: a nadie se le hubiera ocurrido hace bien pocos años pensar que paseamos callados y en silencio, falsamente inmersos en nuestros pensamientos, cuando en realidad o bien estamos enviando un mensaje por un terminal telefónico de los denominados inteligentes, o bien intentando buscar una ficción de realidad aumentada que ha hecho furor entre muchos usuarios y ofrecido pingües beneficios a la empresa que comercializó *Pokemon Go*, Nintendo. Estos dos comportamientos, que no dejan de tener base en el desarrollo de una microtecnología punta y de vanguardia, obligan a que reflexionemos, como pro-

¹ HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*, Madrid, 2012.

² MERCIER, Pierre Alain, SCARDIGLI, Víctor y PLASSARS, François, *La sociedad digital: las nuevas tecnologías en el futuro cotidiano*, Barcelona, Ariel, 1985.

fesionales de las Humanidades, de forma severa sobre el mundo que nos rodea. Y, en último término, acerca de uno de los resultados de esa nueva realidad de sociedad digital, el videojuego, inserto en la percepción histórica de nuestro entorno: el reto como historiadores es incuestionable en este contexto inédito.

A pesar de que sea reiterativo, merece la pena insistir en las diversas consideraciones de esos cambios sociales, donde la presencia de “nativos e inmigrantes digitales”, en palabras de Prensky³, nos posiciona en un mirador desde donde podremos ver en un corto plazo los resultados de la evolución de ambos grupos. Aún queda mucho por experimentar⁴, ya que consideramos la competencia de los más jóvenes en el uso de las tecnologías digitales como inherente a la edad. Y no es así. Mi teoría es que los que nos incluimos en el segundo grupo, el de los *inmigrantes*, pertenecemos a un grupo donde tenemos desarrollado el concepto de consecuencia fatal, y nos resistimos al ridículo, a estropearlo o, sencillamente, al desasosiego de observación de un ingenio que no sabemos manipular. El *nativo*, como ha crecido con esta tecnología, *a priori* podemos considerar que no ha tenido más remedio que aprender con la técnica sempiterna del ensayo y error, y no considera que pueda romperse. Y si se rompe, como lo hace cuando aún no es consciente de la pérdida, pues lo reconsidera de otra forma. Es la reacción ante una pantalla táctil o un mando a distancia repleto de boto-

³ PRENSKI, Marc, “Digital Natives, Digital Immigrants”, en *On the Horizon*, 9-5 y 9-6 (2001). <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives.%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.

⁴ Sobre esta cuestión, son interesantes las reflexiones de BENNETT, Susan J. y MATON, Karl A., “Beyond the «digital natives» debate: Towards a more nuanced understanding of students’ technology experiences”, en *Journal of Computer Assisted Learning*, 26-5 (2010), pp. 321-331, de BENNETT, Susan J., MATON, Karl A. y KERVIN, Lisa, “The «digital natives» debate: A critical review of the evidence”, en *British Journal of Educational Technology*, 39 (2008), pp. 775-786 y las más recientes de FAJARDO, Inmaculada, VILLALTA, Esther y SALMERÓN, Ladislao, “¿Son realmente tan buenos los nativos digitales? Relación entre las habilidades digitales y la lectura digital”, en *Anales de Psicología*, 32-1 (2016), pp. 89-97.

nes. Otro ejemplo si cabe más evidente. A los “inmigrantes digitales” no nos sorprende el funcionamiento de una lavadora y, por lo tanto, para nosotros es una tecnología “invisible”. Por ello, desde la perspectiva del aprendizaje invisible, así denominado, las TICs se deben hacer “no visibles”. Para los “nativos digitales”, la denominación de “nuevas tecnologías” es una sobrevaloración que realizamos los *inmigrantes digitales* o, directamente, los adultos. Por lo tanto, y como conclusión, el valor de estas tecnologías digitales radica en cómo se utilizan; no es su uso como tal el que se establece como necesario⁵.

Otra diferencia puede ser la existencia de las diferencias marcadas por lo que se conoce como “brecha digital”⁶. Las generaciones X, Y y Z⁷ son otra fórmula de agrupación para vislumbrar con cierta perspectiva el fenómeno. Pero en realidad, sería un error no plantear la primera posición adoptada al abor-

⁵ DE LA CALLE CARRACEDO, Mercedes, “Tendencias innovadoras en la enseñanza de las Ciencias Sociales. Hacer visible lo invisible”, HERNÁNDEZ CARRETERO, Ana M^a, GARCÍA RUIZ, Carmen Rosa y DE LA MONTAÑA CONCHIÑA, Juan Luis (eds.), *Una enseñanza de las Ciencias Sociales para el futuro: recursos para trabajar la invisibilidad de personas, lugares y temáticas*, Cáceres, 2015, p. 74.

⁶ Existe abundante literatura sobre este proceso, aunque considero procedente señalar los trabajos de LERA LÓPEZ, Fernando, HERNÁNDEZ NANCLARES, Nuria y BLANCO VACA, Cristina, “La brecha digital un reto para el desarrollo del conocimiento”, en *Revista de Economía Mundial*, 8 (2003), pp. 119-142; de PEIRATS CHACÓN, José, SALES ARASA, Cristina y SAN MARTÍN ALONSO, Ángel, “Un portátil por estudiante como argumento de disputa política en la sociedad digital”, en *Educatio Siglo XXI*, 27-2 (2009), en <http://revistas.um.es/educatio/article/view/90961/87741>; de RÍOS, Rossana, “Brecha digital entre estudiantes de escuelas públicas y privadas”, en *Télématique: Revista Electrónica de Estudios Telemáticos*, 5-2 (2006), pp. 121-139; de GODOY ETCHEVERRY, Sergio y GÁLVEZ JOHNSON, Myrna, “La brecha digital correspondiente: obstáculos y facilitadores del uso de TIC en padre de clase media y media baja en Chile”, en *CTS: Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 18 (2011). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3716898>, y de forma más reciente el de ALVA DE LA SELVA, Alma Rosa: “Los nuevos rostros de la desigualdad en el siglo XXI: la brecha digital”, en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 223 (2015), pp. 265-286.

⁷ PLAZA, Petra, “Generación Z, ¿cómo llegar a ellos? Un reto para las marcas”, en *Ctrl: control & estrategias*, 630 (2016), pp. 52-53.

dar el tema del impacto del videojuego en nuestro entorno. Hace bien pocos años, el fenómeno estaba ubicado en un ámbito concreto, el de la adolescencia fundamentalmente. Incluso los niños más pequeños vivían al margen de ese desarrollo. Pero solo hace falta asomarse por cualquier gran almacén de juguetes para ver que la tecnología se ha establecido junto al juego tradicional, que atención, nunca dejará de estar “de moda”. El individuo es persona de costumbres y, ante todo, somos animales de aprendizaje y juego: el cerebro y las manos, o los pies, se convierten en la base de ese desarrollo del ocio. Pero la precisión agotadora de una formación específica, y con unas necesidades concretas, hace que el control y dominio de la tecnología digital sea cada vez más precoz. Y aquí aludo a uno de los asertos más contundentes de este trabajo: el principal cambio al que asistimos es el de la educación y, en último término, de su manifestación, que es la dedicación profesional. No dejaremos de aprender, pues el mundo que nos rodea obliga a que sea obsoleto lo que ayer fue vanguardia. Quien piense en formas de trabajo gremial, entendido este como el que el conocimiento es delimitado, y aprendida una manera de actuar, siempre será igual, está abocado a la servidumbre de los demás, dicho esto de la manera más feudal de la expresión.

Pero veamos qué me lleva a ser tan contundente en mis manifestaciones, y más relacionado con algo *a priori* tan distinto y tan distante como lo es la ciencia y el ocio. Pienso, en conciencia, que son sinónimos. La curiosidad es lo que nos hace científicos y nos induce a continuar con el aprendizaje, con escudriñar lo que no conocemos, y el ocio es la mejor manera de comunicar tanto la manera de buscar soluciones como la de plantear esos mismos problemas. El videojuego, entendido como una manifestación más de la cultura del ocio digital, es uno de esos elementos que ha irrumpido en nuestros hogares, pero para quedarse.

1. El fenómeno del videojuego

El videojuego es una producción esencialmente destinada al ocio resultado de la aplicación de las tecnologías digitales. Otra cuestión diferente es la deriva que ha asumido su espectacular y vertiginoso desarrollo de los últimos años, y a los que haré referencia en cuanto su incidencia sobre la generación de producciones con guion histórico.

La definición no es, sin embargo, tan sencilla; quien observa, concreta. Y sentencia. Estoy de acuerdo con López Redondo en que es seguro que la representación mental del concepto que cada uno imagine será diferente⁸. Alude a quien considere que es una “máquina recreativa rodeada de jóvenes que asisten atónitos a cuanto ocurre en esa pantalla, expectantes, esperando su turno y dispuestos a dejarse en ella la paga semanal”. Los que tenemos cierta edad, esta imagen existió. También, sigo a López Redondo aún, se piensa en una escena de un chaval, con un dispositivo de juego en la mano, y que mira fijamente una pantalla (de PC o de televisor) donde “un personaje bigotudo y rechoncho, vestido con un mono azul y una gorra roja, golpea con su cabeza un cubo del que sale despedida una seta que acabará formando parte de su comida”. Pero mucho más interesante es el cuadro de una señora sentada en el salón de su casa, el metro o en el Congreso de los Diputados, con una *tablet* entre las manos, y que toca, de manera esporádica, compulsiva o no, con el fin de alinear elementos de un mismo color hasta que desaparecen⁹. Todos los escenarios son ciertos, y ninguno completa la visión global. Por eso, una correcta definición es fundamental para comprender, de manera acertada, el impacto del fenómeno sobre nuestra disciplina como historiadores. Esa diversidad es algo a lo que Newman aborda con la imposibilidad de la definición precisamente por la variabilidad que

⁸ LÓPEZ REDONDO, Isaac, *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*, Sevilla, 2014, p. 25.

⁹ *Ibid.*

se tiene del concepto¹⁰: la prioridad en el tipo de juego, la experiencia particular, los gustos personales, la posición apriorística respecto al videojuego derivada de un desconocimiento... incluso del nivel cultural de quien lo concreta.

En el intento de definir qué es, López Redondo¹¹ recurre también a los intentos de Levis¹², quien alude al “entorno informático” del elemento; menciona, de igual forma, a las reglas ya prefijadas, aunque esta cuestión es general para cualquier tipo de juego que requiera una interacción con otro individuo –incluso con un juego en solitario, hay pautas–. No obstante, el investigador argentino incide en el papel asumido por el videojuego como un elemento más en el ámbito de la producción y la difusión audiovisual, que en el del ocio. O, por ejemplo, para E. Fernández, el videojuego es un software con base audiovisual que permite al jugador intervenir en historias o experiencias deportivas de manera virtual¹³.

En realidad, y habida cuenta la diversidad de perspectivas, cada uno de los investigadores que nos hemos acercado al estudio del medio, tanto desde la disciplina de la Educación, como de la Sociología, la Antropología o la Historia, como es mi caso particular, hemos ofrecido una mezcla de esas definiciones, ya que la tecnología ha ido alterando esa concreción. En 1938, el antropólogo holandés J. Huizinga ofreció una definición de lo que era un juego, y que es válida también para el caso de los virtuales:

¹⁰ NEWMAN, James, “¿Por qué estudiar los videojuegos?”, ARANDA, Daniel y SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi (eds.), *Aprovecha el tiempo y juego. Algunas claves para entender los videojuegos*, Barcelona, 2009, pp. 61-105. También en *Videogames*, New York, 2013.

¹¹ LÓPEZ REDONDO, Isaac, *op. cit.*, p. 13.

¹² LEVIS, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*, Barcelona, 1997, p. 27.

¹³ FERNÁNDEZ MÁRQUEZ, Esther, *Juventud y ocio: televisión, videojuegos y juguetes. Implicación familiar desde las primeras edades*, Sevilla, 2004, p. 58.

“El juego es una actividad libre y consciente, que ocurre fuera de la vida ordinaria porque se considera que no es seria, aunque a veces absorbe al jugador intensa y completamente. Es ajena a intereses materiales y de ella no se obtiene provecho económico. Esa actividad se realiza de acuerdo con reglas fijas y de una forma ordenada, dentro de unos determinados límites espacio-temporales. Promueve la formación de grupos sociales que tienen a rodearse a sí mismos de secreto y a acentuar sus diferencias respecto del resto utilizando los medios más variados”¹⁴.

Con esta base, cualquier investigador que nos hemos acercado al tema nos vemos en la obligación-compromiso de definir el medio, por cuanto somos conscientes de que se trata de un asunto complicado, tanto por la propia concreción en sí como por los lectores potenciales, bien porque son usuarios habituales y conocen perfectamente el medio, bien porque son ajenos a él y su desconocimiento deriva en una serie de prejuicios. Esposito¹⁵, Pérez Latorre¹⁶, D. Aranda¹⁷, P. Lacasa¹⁸, G. Tost y O. Boira¹⁹, Juul²⁰, Egenfeldt-Nielsen²¹, López Redondo²², Martínez Can-

¹⁴ HUIZINGA, Johan, *op. cit.*, p. 12.

¹⁵ ESPOSITO, Nicolas, “A short and simple definition of what a videogame is”, en *Digital Games Research Association DIGRA*, 2005. <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-short-and-simple-definition-of-what-a-videogame-is/>.

¹⁶ PÉREZ LATORRE, Óliver, *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, Madrid, 2012.

¹⁷ ARANDA, Daniel (ed.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*, Barcelona, 2015, y su estudio específico en la monografía colectiva. “Jugar y juego”, pp. 11-38.

¹⁸ LACASA, Pilar, *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, 2011.

¹⁹ TOST, Gina y BOIRA, Oriol, *Vida extra. Los videojuegos como nunca los has visto*, Barcelona, 2014.

²⁰ JUUL, Jesper, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, 2011.

²¹ EGENFELDT-NIELSEN, Simon, SMITH, Jonas Heide y PAJARES TOSCA, Susana, *Understanding Video Games. The Essential Introduction*, New York, 2013.

²² LÓPEZ REDONDO, Isaac, *op. cit.*

tudo²³... o yo mismo²⁴, hemos intentado referirnos al videojuego con definiciones que buscaban sobre todo justificar las páginas que le seguían. La inmediatez y versatilidad de Wikipedia permiten ajustar esa definición a una actualidad rabiosa por cuanto responde a las continuas novedades del mercado fruto de las innovaciones tecnológicas. En enero de 2017, la entrada en el conocido portal dice así:

“Un videojuego o juego de vídeo es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina *arcade*, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo). Los videojuegos son, hoy por hoy, una de las principales industrias del arte y el entretenimiento. Al dispositivo de entrada usado para manipular un videojuego se lo (sic) conoce como controlador de videojuego, o mando, y varía dependiendo de la plataforma. Por ejemplo, un controlador podría únicamente consistir de un botón y una palanca de mando o *joystick*, mientras otro podría presentar una docena de botones y una o más palancas (*gamepad*). Los primeros juegos informáticos solían hacer uso de un teclado para llevar a cabo la interacción, o bien requerían que el usuario adquiriera un joystick con un botón como mínimo. Muchos juegos de computadora modernos permiten o exigen que el usuario utilice un teclado y un ratón de forma simultánea. Entre los controladores más típicos están los *gamepads*, *joysticks*, teclados, ratones y pantallas táctiles. Generalmente, los videojuegos hacen uso de otras maneras, aparte de la imagen, de proveer la interactividad e información al jugador. El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otro tipo de *feedback* se hace a través de periféricos

²³ MARTÍNEZ CANTUDO, Ricardo, *La generación que cambió la historia del videojuego*, Madrid, 2015.

²⁴ JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “Videogames and the Middle Ages”, en *Imago Temporis*, 3 (2009), pp. 311-365. Una actualización en: “Videojuegos y Edad Media 2.0”, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, Murcia, 2016, pp. 11-73.

hápticos que producen vibración o retroalimentación de fuerza, usándose a veces la vibración para simular la retroalimentación de fuerza”²⁵.

Pues bien. El DRAE es, como no puede ser de otra forma, bien parco: “Juego electrónico que se visualiza en una pantalla”, como primera acepción, y como segunda: “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora”. Lo cierto es que han pasado los años y la definición permanece inmutable. Pero en la Wikipedia no. Veamos lo que decía este portal en 2009:

“Un videojuego (del inglés *video game*) es un programa de computación, creado para el entretenimiento, basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico (ya sea un ordenador, un sistema *arcade*, una videoconsola, un dispositivo *handheld* o actualmente un teléfono celular), el cual ejecuta dicho videojuego. En muchos casos, estos recrean entornos y situaciones virtuales den los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes (o cualquier otro elemento de dicho entorno), para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas”²⁶.

Esta cuestión ya la planteé en la versión actualizada de mi estudio “Videojuegos y Edad Media 2.0”, donde aludía precisamente a esa evolución de la definición en la Wikipedia²⁷. Es uno de los pilares que sostiene este estudio: la revolución de las comunicaciones facilitada por la tecnología digital permite que concreciones fijas no lo sean tanto pasado muy poco tiempo, en contraposición con instituciones clásicas y tradicionales que, por defecto, son inherentemente conservadoras y poco dadas a los

²⁵ <https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>.

²⁶ JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “Videogames and the Middle Ages”, p. 554.

²⁷ JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “Videojuegos y Edad Media 2.0.”, pp. 16-17.

cambios. Vallejo²⁸ alude a esa diatriba en la definición del concepto por lo cambiante de la tecnología, pero termina resumiendo lo que al fin y al cabo es la conclusión a la que todos llegamos más temprano que tarde: “esta dificultad a la hora de poner un poco de orden en la clasificación y crítica de los videojuegos, empaquetándolos todos bajo un mismo prisma o parámetros comunes, es debida a una razón muy sencilla: los videojuegos son juegos”. Sí, son juegos, pero desde hace poco tiempo ya han traspasado el umbral que los definía como elementos simples de entretenimiento para convertirse en un elemento clave en la expresión cultural. Autores, como Netzley, plantean directamente si en realidad solo son un juego (“Only a Game?”, como título del primer capítulo de su monografía sobre la incidencia del medio sobre la sociedad actual)²⁹. Procede, por lo tanto, que prestemos atención al fenómeno por cuanto va a incidir como pocos elementos de la tecnología digital en el impacto que esas herramientas y su evolución y desarrollo están teniendo y tendrán en muy corto plazo sobre nuestra disciplina, tanto por las bases de interpretación humanística como por los contenidos digitales, inmersos en guiones históricos como unos de los de mayor demanda y consumo por la sociedad digital.

Pero no dejaría de ser una cuestión tangencial si detrás de muchos de los videojuegos no pudiésemos hallar profundos contenidos de carácter humanístico. No solo se trata de la narrativa que subyace en el desarrollo de sus guiones, en la iconografía que se ve, con recursos de imagen que cuentan con la complicidad cultural del usuario, sino también en algunas de las producciones como expresión de autor (personal o de equipo). Para el caso que nos ocupa, habría que aludir a los contenidos culturales que estructuran muchos de estos juegos, por no decir la mayoría, y un paso más allá, desde la perspectiva del historia-

²⁸ VALLEJO, Miguel, “Juegos y videojuegos”, TONES, John (ed.), *Mondopixel*, vol. 1, Madrid, 2008, p. 202.

²⁹ NETZLEY, Patricia D., *How Do Video Games Affect Society?*, San Diego, 2015.

dor, que es la del uso del pasado para construir ese producto. Nuevamente tampoco tendría mayor recorrido si no fuese porque esos títulos tienen eco en el mercado, usuarios que compran, con tiempo y/o dinero, y consumen Historia de otra manera. No es inédita esta situación, pues los juegos de recreación bélica y doméstica han formado parte de la condición humana desde el principio de los tiempos, pues la simulación no es otra cosa que recrear un contexto para ir aprendiendo y asumiendo experiencias: jugar es aprender. Para quien es escéptico, solo hay que recordar que “jugar a las casitas”, o jugar “a la guerra”, no es otra cosa. El siguiente estadio de este proceso es el de los juegos regulados socialmente para el adiestramiento de pueblos y naciones completas, como el de los juegos de cañas en la Edad Moderna castellana, las competiciones de tiro con arco en las islas británicas durante la Edad Media, o las simulaciones romanas en juegos sobre la arena, o en el agua para el caso de las nauaquias. A continuación, deberíamos aludir un tipo que ya reconocemos como propio de estrategia sobre tablero; el senet egipcio, el ajedrez o las senas, entre otros muchos, que son claramente un antecedente de lo que designamos como “juegos de guerra” o *wargames*. Abordé en un estudio específico³⁰ el proceso y desarrollo de estos juegos llamémoslos analógicos, que terminaron de pasar de ser elementos de entrenamiento para generales a instrumentos de ocio y entretenimiento. Ese factor de simulación, de recreación, es la base a la que se recurrió por los desarrolladores de los videojuegos en cuanto la tecnología lo permitió. Si bien el *Tres en Raya* fue de los primeros en ser desarrollado, el ajedrez no tardó en llegar. Pero fue el progreso tecnológico digital de los videojuegos en la década de los ochenta del siglo XX, cuando las posibilidades que ofrecía el recurso digital hizo que se mirase hacia el pasado como base para el

³⁰ JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego”, en *Roda da Fortuna*, 3-1 (2014), pp. 516-546, reeditado en *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, pp. 167-194.

diseño de esos juegos. Ya existían en tablero, y podíamos jugar a *La Reconquista* en un producto comercializado en España en 1970³¹. Pero no cabe duda de que, a pesar de que los juegos de mesa han continuado con su éxito, el videojuego ha revolucionado el ámbito de lo lúdico.

Las claves de su éxito tienen diversas causas, y diferentes autores, generalmente procedentes del ámbito de la Comunicación, la Pedagogía y la Psicología, lo han intentado explicar. A la hora de analizar esas razones es preciso investigar qué buscan los jugadores, cuáles son sus exigencias y qué factores les hacen sentirse atraídos por este tipo de ocio. Estas cuestiones sirvieron como punto de partida a Newman para estudiar las motivaciones de los usuarios, y las resumía en tres grandes factores: los desafíos o retos que plantea cada videojuego, la capacidad de inmersión y el hecho de que los jugadores esperan hacer, no ser simples agentes pasivos³². Posiblemente sea cada uno de ellos, y puestos en relación a la potencialidad de desarrollo de contenidos humanísticos, lo que realmente base la clave de su éxito en un universo tan *a priori* alejado de su concepción lúdica. Nos gusta ver el pasado, nos place recrearlo, nos apasionan las historias, los cuentos, los relatos, los hechos extraordinarios, mágicos, legendarios, verídicos o imaginados... y son esenciales para el sustrato individual y colectivo de una cultura.

Existen otros autores que hunden sus explicaciones en motivos más psicológicos y antropológicos –D. Levis³³, B. Gros³⁴ o P. Lacasa³⁵–, como la inclusión del factor tecnológico y su aspecto visual. Pero todos están de acuerdo en que para que un videojuego tenga éxito, pues no deja de ser un producto de consumo cultural, el diseñador ha de ser también un gran aficionado

³¹ JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “El arte de la guerra medieval: combates digitales y experiencias de juego”, p. 527.

³² NEWMAN, James, *Videogames*, New York, 2004, p. 16.

³³ LEVIS, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. pp. 181-182.

³⁴ GROS, Begoña (coord.), *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, 2008, pp. 13-15.

³⁵ LACASA, Pilar, *op. cit.*, pp. 21-25.

al medio. Esto es un hecho: casi siempre son buenos jugadores y, por lo tanto, saben qué elementos de un juego pueden proporcionar placer, reto, curiosidad, motivación, etc. Pero este tipo de conocimientos no es algo únicamente surgido de la experiencia o de la intuición. Las técnicas en el diseño del videojuego no se basan sólo en buenas intenciones, sino también en conocimientos acumulados sobre el diseño gráfico, la psicología de la percepción, los efectos relacionados con el mantenimiento de la actividad...

No trata este trabajo de videojuegos ni de su desarrollo, sino del impacto que sobre las Humanidades digitales tienen, como punto de partida, para observar y analizar el conocimiento de los diversos periodos históricos. Por lo tanto, no aludo a qué estrategias básicas guían las iniciativas individuales o colectivas hacia el diseño de un videojuego, como las que refiere Fernández Lobo³⁶, para que tenga eco en la cada vez más extensa oferta de títulos, desde fomentar la exploración y el descubrimiento hasta esperar que las reglas funcionen. En este sentido, solo hay que insistir en cuatro cuestiones claves en su relación con la

³⁶ “Fomentarse la exploración y el descubrimiento; diferenciarse claramente la interactividad de la no-interactividad; debe diseñarse de cara al jugador, no al diseñador o al ordenador; los jugadores quieren hacer cosas y no que ocurran sin su intervención; los jugadores esperan que alguien o algo les guíe; los jugadores no saben lo que buscan pero lo reconocen cuando lo ven; el juego debe proponer objetivos a corto plazo; el interfaz y los objetivos del entorno deben mantener un comportamiento consistente; los jugadores esperan identificar y entender las limitaciones del juego; los jugadores esperan que las soluciones razonables funcionen; los jugadores no deben llegar a situaciones en las que no se pueda avanzar; los jugadores esperan un trato justo en el juego; a los jugadores no les gusta repetir pruebas; el juego no debe fatigar al usuario (debe darle respiro); el jugador debe poder abandonar la partida cuando lo desee; el jugador debe poder retomar una partida donde la dejó; el juego no debe penalizar al jugador, y es mejor disuadirle sutilmente; el juego debe proponer retos con asistencia mutua (resolver uno ayuda a resolver otro) y los jugadores no deben perder la concentración/inmersión en el juego”. FERNÁNDEZ LOBO, Iván, “Herramientas para la creación de videojuegos”, en *Comunicación y Pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 199 (2004), pp. 74.

Historia más que con el amplio campo de las Humanidades. Está claro que la sorpresa es parte del juego, pero no el de lo inverosímil. Si acaso, y si se busca ese factor específico, se comprende como parte esencial del juego. En segundo lugar, hay que tener presente que el usuario ha de reconocer elementos culturales para inmiscuirse en el juego, con lo que se logra el carácter inmersivo propio del videojuego. En tercer lugar, debe respetar la cantidad de información que se necesita para guiar al videojugador. Y, por último, la propia experiencia inmersiva. La realidad virtual es el reflejo más inmediato de lo que Daza Hernández aludía con la desaparición del HUD a través de la inmersión en el juego³⁷.

Concluyo este apartado con una nueva insistencia en que el factor “videojuego” no es más, ni menos, que el resultado claro por extendido, del asiento que la tecnología digital posee en el universo cultural identitario de las generaciones más jóvenes. El gran reto del futuro será contemplar si el crecimiento natural de esos jóvenes videojugadores acompaña un cambio de usos y consumo de ocio digital, tal y como hoy podemos comprobar con la caída del visionado del medio televisivo, ubicado ya en la franja de edad comprendida en adultos y tercera edad. El joven no ve mayoritariamente televisión: su medio es internet y sus herramientas *YouTube* hasta los diversos canales de comunicación y redes sociales, incluidos los videojuegos.

2. Historia y videojuegos

En el universo de contenidos digitales proporcionado por los videojuegos, son muy numerosos los sostenidos por guiones de carácter histórico, además de todas las épocas. Quien aspire a *re-crear* de forma virtual cualquier periodo, desde la Prehistoria hasta la actualidad más rabiosa, tiene la posibilidad de jugar a

³⁷ DAZA HERNÁNDEZ, Álvaro, “La inmersión en el videojuego. El nuevo camino de la industria”, *Actas del I Congreso de Videojuegos de la UCM, Actas Icono 14*, Madrid, 2010, pp. 37-50.

algún título. El fenómeno *indie* ha contribuido, qué duda cabe, a ampliar ese catálogo, pues ya no es preciso que una gran empresa invierta, produzca y distribuya una superproducción, caso de las sagas *Total War*, de Sega, o *Assassin's Creed*, de Ubisoft, para hallar videojuegos de gran calidad infográfica y de sonido que tengan el pasado como fondo o como objetivo en sí. Llegado este punto, considero oportuno indicar que las referencias a diversos títulos de videojuegos se hacen a modo de ejemplos, sin ningún fin enciclopédico, por lo que se echarán de menos muchas producciones que serían igualmente válidas para apostillar lo que en esa referencia deseo concretar.

Existen dos ámbitos en los que hay que incidir: el impacto que tiene y tendrá sobre la formación de los futuros historiadores, y el de la divulgación que de los asuntos del pasado tenga en buena parte de la sociedad próxima, donde muchos habrán jugado o, al menos, basarán sus referentes culturales más directos a través de este canal de ocio digital. Ya he especificado lo que es un videojuego, o lo que puede ser. Ahora toca aludir y concretar la relación que la Historia, como cuestión del pasado, tiene con este medio. Dejo de lado aquellas producciones que no tienen ningún rastro de iconografía, imagen o contenido referido al pretérito, las que se concretan en mundos futuribles muy lejanos, o tipologías de videojuegos que no dan mucho margen al uso de contenidos históricos, como las de plataformas o buena parte de los *arcade*. No pensemos que todo videojuego es lo mismo, como tampoco lo es todo el cine, ni toda la música ni toda la literatura. Los géneros implican determinados condicionantes, y uno de ellos es la posibilidad de usar la Historia como trasfondo de su guion.

El análisis de la confrontación entre títulos con guion legendario o guion propiamente histórico, lo voy a dejar de lado en este momento, aunque ya abordé la cuestión en otro estudio previo sobre la Edad Media y el fenómeno del videojuego, por cuanto muchos de los primeros se basan en iconografía referida

o inspirada en el Medioevo³⁸. En este momento, creo que es más oportuno concretar lo que se puede considerar como *videojuego histórico*. En realidad, tiene un sentido ambivalente, pues si nos ceñimos exclusivamente a lo que significa “videojuego histórico” se trataría de un videojuego que ya tiene una tradición, o que ha supuesto un título con gran impacto entre el usuario o como avanzado en su tecnología. No obstante, el objeto de mi investigación multidisciplinar se basa en la consideración que tienen para el historiador aquellos títulos de videojuegos que poseen contenidos de tipo histórico en cualquiera de sus épocas, aunque personalmente haya estado centrado en los últimos años en el periodo medieval. Para ello, considero que es imprescindible evaluar una serie de factores que hacen que ubiquemos en diferentes grados de “historicidad” a esos títulos. Pasemos a ver qué debe tener un videojuego histórico:

A.— *Veracidad*

El título tiene que poseer una iconografía y contenidos textuales ceñidos a lo que, en la actualidad, conocemos de ese periodo histórico en concreto, ya sea que en la Roma clásica no puedan salir objetos y tecnologías posteriores, o que los cruzados no puedan utilizar misiles de crucero *Tomahawk* para bombardear las posiciones de Saladino en Hattin.

B.— *Verosimilitud*

Posiblemente sea este factor de los más decisivos, pues es la línea que se cruza entre lo imaginado y lo imaginable. Si estamos pendientes de las máquinas de asedio en Setenil, por ejemplo, en la batalla histórica de *Medieval Total War II*, no esperamos que por un maleficio se autodestruyan con un rayo láser. O que corriendo por las calles de la Florencia de 1478 en *Assassin's Creed II*, al doblar una esquina, nos topemos de frente con una señora manejando una *Vespa*.

³⁸ JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “Videogames and the Middle Ages”, pp. 334-337.

C.– Información

Como videojugador desde los años 80, y además de forma ininterrumpida, he podido ir comprobando la progresiva inclusión de datos de tipo histórico en todo título que tenía como guion básico un periodo del pasado. Casos como los de la serie *Total War*, o el ya clásico de la *Civilopedia* o de *Age of Empires II*, son fruto de un proceso más largo de lo que se piensa, y que hace que nos planteemos como profesionales de la Historia si un videojuego es simplemente un medio de ocio o es "algo más", de la misma manera que la literatura o el cine han generado productos que han trasvasado de forma amplia sus límites culturales para convertirse en iconos. Es ejemplo de reflexión el hecho de que muchos contenidos, que no dejan de ser textos más o menos desarrollados, supongan un soporte muy específico de arte, cultura o historia que contribuye a la evolución del juego, pero que es la primera vez que aparece para muchos usuarios. Me parecen modélicos y magníficos algunos de los que aparecen en la consecución de los logros de Investigación en los últimos *Total War*, como el alusivo al Arte Prerrománico (*Total War: Attila, Expansión Carlomagno*), o a la *Lex Claudia Senatoribus* (*Rome Total War II*).

D.– Libertad

Si los anteriores pueden considerarse casi lógicos, éste es el que ubica al videojuego en su faceta más definitoria. De hecho, Huizinga alude a la libertad como la primera señal de identidad de cualquier juego³⁹. El guion histórico está marcado por el contexto del pasado, eso es cierto, pero la libertad del usuario por transformar la Historia (Historia virtual) la convierte en un producto atrayente por el factor decisivo de la inmersión, participación y experiencia de juego. De hecho, el videojuego, en general, podemos considerarlo como el punto álgido de la sociedad de consumo: hasta lo único que no se puede cambiar, el pasado (independientemente de las manipulaciones y tergiversaciones posteriores y por intereses varios), a través del videojuego po-

³⁹ HUIZINGA, Johan, *op. cit.*, p. 46.

demos hacer que los japoneses ganen la II Guerra Mundial, que Aníbal conquiste Roma, o que las Navas de Tolosa represente una victoria almohade (tal y como el sultán vencido hizo creer a sus súbditos tras el encuentro en 1212⁴⁰).

Es muy importante que estos parámetros los tengamos claros, pues suponen un punto de partida para abordar el tema. Pensar en videojuegos y en Historia sin tener en cuenta estos factores, puede suponer que consideremos ese binomio como algo absurdo de plantear cuando no es así. Y de la misma manera que estos cuatro puntos pueden exponer un primer escalón, de forma paralela hay que tener en cuenta el tipo de juego. No todos los videojuegos son iguales porque no todos se juegan de la misma manera. Son los *géneros*, y al igual que en el resto de expresiones culturales, son radicalmente distintos unos de otros. Los usuarios tienen sus particulares preferencias por los temas, por el sistema de juego, por su habilidad (nadie juega para perder siempre)... y esto ha derivado incluso en competiciones a nivel mundial que ha gestado un tipo de torneos muy conocidos y que mueven muchas voluntades y dinero: los *e-sports*.

Pero dejo de lado esa cuestión para centrarme en la tipología-género del videojuego que permite cumplir las cuatro características aludidas con anterioridad. Para la incidencia del videojuego histórico, básicamente son tres los tipos: los de estrategia, los simuladores y los de aventura gráfica y de rol. De una manera u otra, en esos géneros existe la necesidad de contar con un guion, de seguir una historia. Siempre está la invención y la imaginación de hechos, pero el pasado es fuente inagotable de sucesos y de modelos. El cine y la novela lo han comprobado desde sus propios comienzos.

⁴⁰ Sobre esta batalla, es obligada la excelente monografía de GARCÍA FITZ, Francisco, *Las Navas de Tolosa*, Barcelona, 2012.

3. Videojuegos históricos y educación

El concepto “tiempo” también ha intervenido⁴¹, de forma que ha derivado en que el docente–historiador haya observado esa herramienta digital como una potencial vía de aprendizaje–enseñanza de nuestra disciplina. En el campo de las Ciencias de la Educación, sí se ha abordado el videojuego como esa utilidad posible para ser usada en las aulas con el fin de adaptar y mejorar los sistemas docentes. Pero tampoco es mi objetivo, pues, aunque sea indiscutible que se dibuja como una herramienta con mayor futuro para el acto docente (por el mero hecho de suponer la iniciación en las tecnologías digitales), mi línea de investigación, aunque incluya en un momento determinado esta posibilidad (como docente que soy), está más centrada en el impacto que estas tecnologías tienen y tendrán en la conformación de los contenidos digitales, la interpretación del pasado y la comprensión específica de la Historia. Mi inclusión en proyectos educativos en la Universidad Nacional de Mar del Plata, como “*Play & Level: la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos*”, la dirección de más de una decena de Trabajos Fin de Máster sobre el tema en el Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato de la Universidad de Murcia, e incluso la publicación de algún estudio en concreto sobre videojuegos y educación⁴², muestra mi preocupación por esa línea, pero no es la prioritaria en un corto plazo. No obstante, soy consciente de que mi labor como docente en la Universidad hará inevitable que, más tarde o más temprano, tenga que abor-

⁴¹ DEL PORTILLO, Aurelio, “Enajenación de la experiencia del tiempo ante la pantalla del videojuego”, en *Icono* 14, 4 (2004). <http://www.icono14.net/revista/num4/articulos/03.pdf>.

⁴² MUGUETA MORENO, Íñigo y JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “Estudiar la Edad Media desde el presente: un taller didáctico en aulas de ESO con videojuegos”, REVUELTA, Francisco I., FERNÁNDEZ, M^a Rosa, PEDRERA, M^a Inmaculada y VALVERDE, Jesús (coords.), *Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación*, Cáceres, 2014, pp. 634-642.

dar en mayor grado de compromiso y desde la perspectiva de la enseñanza universitaria (los nativos digitales comienzan a llegar ya a las aulas universitarias), la potencialidad de este medio para forjar futuros historiadores⁴³.

Junto a antropólogos, sociólogos y psicólogos, los pedagogos son los que abordaron el fenómeno del videojuego⁴⁴, y, en concreto, los dedicados a los usuarios más habituales que eran los más jóvenes (niños y adolescentes). Como herramienta docente fue contemplada desde un inicio, pues era vista como potencial elemento atractivo para el alumno esa tecnología asociada a su generación. Existió incluso un proyecto, *Naraba*, con títulos que fueron comercializados con diverso éxito (con la excepción de los padres, que eran quienes compraban el producto) entre los potenciales jugadores–alumnos. Del mismo tipo son los de la serie *Pipo* (que abordaba diversas disciplinas para distintos niveles desde 1995, de Cibal Multimedia⁴⁵), el de *La máquina del tiempo del Pequeño Aventurero* (Play & Learn Multimedia), *Esa horrible Historia: esos depravados romanos* (para diversas plataformas y resultado del libro homónimo⁴⁶, Virtual Identity, 2009), o *Érase una vez... el Hombre* (Mindscap, 2007). También hay variados títulos que se utilizaron como simulaciones para diversas actividades con fines docentes⁴⁷. Pero la mayoría son productos que no son propiamente videojuegos, ya que son útiles no confeccionados para el ocio sino software diseñado para la enseñanza: no debemos confundir la

⁴³ JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “Medievalist gamer. Un nuevo tipo de historiador”, *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medioevo y videojuegos*, pp. 195-218.

⁴⁴ MARÍN DÍAZ, Verónica y GARCÍA, M^a Dolores, “Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa”, en *Pixel-Bit: revista de medios y educación*, 26 (2006), pp. 113-119.

⁴⁵ <http://www.pipoclub.com>.

⁴⁶ DEARY, Terry, *Esos depravados romanos*, Barcelona, 2008.

⁴⁷ Es particular un estudio sobre el funcionamiento del reglamento futbolístico a través de la utilización de los videojuegos de fútbol. ARMENTEROS GALLARDO, Manuel, “Aprendizaje de las reglas de fútbol a través del videojuego”, en *Icono 14*, 4-2 (2006). <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/10.pdf>.

tecnología utilizada, un medio al fin y al cabo, con el objetivo final del elemento. En estos casos se ha pretendido enmascarar fines educativos *per se* con lo que estrictamente es un videojuego, y de ahí el rechazo habitual por parte de los usuarios.

Como profesores de Historia y como interesados por el nuevo medio, tenemos a casos individuales y grupos, como el Grupo F9⁴⁸, que han mostrado desde hace años esa preocupación por el uso y la aplicación de estas producciones en el amplio abanico de las diferentes épocas. Es el ejemplo genérico de M^a C. Gálvez de la Cuesta⁴⁹, el específico sobre la Antigüedad de B. Mainer⁵⁰, M. Sánchez Agustí⁵¹ o E.J. Bembeneck⁵², la experimentación de J.M. Guevara⁵³, o las actividades formativas con *Europa Universalis IV* (Paradox Development Studio, 2013) para el periodo moderno de C. García Lafuente⁵⁴, entre otros muchos. No obstante, es un proceso que se encuentra en los albores de su desarrollo, aunque parezca que llevamos cierto bagaje. De hecho, considero de manera muy sincera y honesta,

⁴⁸ <http://videosjuegosyeducacion.blogspot.com.es/2010/03/normal-0-21-false-false-false.html>.

⁴⁹ GÁLVEZ DE LA CUESTA, M^a Carmen, “Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula”, en *Icono 14*, 4-1 (2006). <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/carmen%20galvez.pdf>.

⁵⁰ MAINER BLANCO, Belén, “El videojuego como material educativo: la *Odissea*”, en *Icono 14*, 4-1 (2006). <http://www.icono14.net/revista/num7/articulos/belen%20mainer.pdf>.

⁵¹ SÁNCHEZ AGUSTÍ, María, “Redefinir la Historia que se enseña a la luz de las TIC: un análisis sobre nuevas maneras de aprender Roma”, VERA, M^a Isabel y PÉREZ, David (coords.), *Formación de la ciudadanía: las TICs y los nuevos problemas*, Alicante, 2004, pp. 1-16.

⁵² BEMBENECK, Emily Joy, “Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Identity”, KAPPELL, Matthew W. y ELLIOTT, Andrew B.R. (eds.), *Playing with the Past. Digital games and the simulation of History*, New York, 2013, pp. 77-90.

⁵³ GUEVARA SÁNCHEZ, José Manuel, “Jugar aprendiendo. Una propuesta del uso del videojuego en el aula de Ciencias Sociales”, JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, MUGUETA MORENO, Íñigo y RODRÍGUEZ, Gerardo (coords.), *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento histórico*, Murcia, 2016, pp. 167-176.

⁵⁴ <http://www.historiayvideojuegos.com/?q=node/145>.

que las posibilidades del videojuego histórico como herramienta fiable en la docencia serán tangibles dentro de unos pocos años, cuando los docentes hayan sido mayoritariamente videojugadores, por lo que podrán utilizar ese elemento con el juicio de quien conoce sus límites y su potencialidad.

4. El reflejo del discurso histórico en el videojuego

La primera pregunta de cualquiera que se acerca a un videojuego histórico es cuestionarse su preferencia, lógicamente, pero antes de eso, y retomo el planteamiento expuesto con anterioridad, cuál es el tipo de videojuego elegido: cómo queremos jugar en paralelo a qué queremos jugar. Es una respuesta *a priori* ambivalente, pero que es absolutamente complementaria. Un *shooter* en primera persona como *Battlefield 1* (DICE, 2016) se juega distinto a cómo lo haríamos con *Valiant Heart* (Ubisoft Montpellier, 2014), una aventura gráfica en 2D, o con *Making History. The Great War* (Muzzy Lane Software–Factus Games, 2015), un juego de estrategia por turnos, o con *Rise of Flight: The First Great Air War* (777 Studios–Aerosoft–ND Games, 2009), un simulador de vuelo. Todos ambientados en la I Guerra Mundial; hay muchos más títulos, claro, como *Flying Corps*, *Verdun*, las campañas específicas en *Darkest of Days* o *Air Conflicts: Secret Wars...*

Pero una vez resuelta la duda de a qué queremos jugar, implícito ya el cómo, toca el momento de encontrarse con un periodo que nos sea atractivo. Nadie juega a algo que no le gusta. Insisto una y otra vez que se trata de un producto de ocio, que se realiza para divertirse, distraerse, evadirse... Y por eso precisamente, es básico que quien se acerca a algún título de contenido histórico en particular, se vea atraído por una época en concreto. En ocasiones esto no es así del todo, pues termina siendo más decisivo el tipo de juego; existe el videojugador que está horas y horas delante de un título de estrategia, y también lo hay quien no soporta que no haya acción de manera continua. Y ambos son *gamers* en la misma medida.

La decisión de inclinarse por un periodo específico es muy compleja de definir, pues cada uno tiene una preferencia, unos gustos y un contexto personal que hace casi imposible saber la razón de por qué le resulta tan atractiva esa época y no otra. Ciertamente es que los periodos de la Antigua Roma, el Medioevo y la II Guerra Mundial destacan mucho. Las razones son muy diversas, como indicaba con anterioridad, y, por lo tanto, no me detendré en ellas. Pero sí lo voy a hacer al referirme a los conceptos que ya se poseen, es decir, qué idea o iconografía aproximada tiene el videojugador de esa etapa del pasado. Tomo como referencias esos tres momentos aludidos. Ciertamente o no, Roma es el paradigma de la civilización occidental; esperamos ver y oír elementos y sonidos que sugieran o directamente indiquen que el juego se ambienta en esa época. Legionarios ataviados con sus clásicas *caligae*, con sus *pila*, sus *scuta*, sus formaciones en *testudo*⁵⁵, edificios de ladrillo, con bóvedas y arcos de medio cañón, calles empedradas con lajas, trirremes de velas cuadradas... pueblan juegos de estrategia y/o batallas tácticas (*Rome Total War I y II*, de The Creative Assembly; saga *Caesar*, de Impressions Games y el IV por Tilted Mill Entertainment, *CivCity: Rome*, de Firefly Studios y Firaxis Games, saga *Imperium Civitas*, de Haemimont Games, *Praetorians*, de Pyro, *Europa Universalis: Rome*, de Paradox, etc.), de acción (*Shadow of Rome*, de Capcom para PS2, secuencias en Pompeya en *Darkest of Days*, de 8monkeys Labs, la totalidad del juego en *Ryse: Son of Rome*, de Crytek), o de aventura gráfica (*Pompeya: la leyenda del Vesubio*, Cryo Interactive). Para el caso

⁵⁵ Acerca de estos elementos, hay numerosa literatura científica. Baste con indicar la obra de LE BOHEC, Yann, *El ejército romano*, Barcelona, 2013, la de GOLDSWORTHY, Adrian, *El ejército romano*, Madrid, 2005, o la del experto QUESADA SANZ, Fernando, *Armas de Grecia y Roma forjaron la Historia de la Antigüedad Clásica*, Madrid, 2008, que incluso fue asesor histórico para FX cuando desarrolló la saga *Imperium* (he elegido este libro entre los muchos y buenos que posee sobre el particular por la calidad de las ilustraciones realizadas por C. FERNÁNDEZ DEL CASTILLO; excelente el cuadro de los cascos romanos durante el Imperio romano, p. 299).

medieval es aún más interesante por cuanto se funde un amplio elenco iconográfico fruto de una mixtura de herencia cultural renacentista y romántica, historicista y legendaria, onírica y pasional a la par que peyorativa. La idea de Medievo es una confluencia de todo nuestro pasado territorial con el aporte del imaginario colectivo. No cabe duda de que hoy es una de las etapas históricas con mayor atracción, cuestión que explica el profundo calado que tiene en fiestas, novelas, series de televisión, recreaciones, videojuegos... Efectivamente, no solo se trata de una Edad Media veraz sino imaginada: los iconos existen y son identificados por la inmensa mayoría: un caballero o un castillo se relacionan de manera directa con el periodo. La producción de títulos ambientados en esa Edad Media de leyenda o de un pretérito más verídico ha sido enorme, y no deja de estar entre los catálogos de videojuegos en un número muy cuantioso. He abordado de forma abundante esta relación entre videojuegos y Edad Media⁵⁶, y sencillamente indico ahora que el proceso no ha dejado de crecer; de hecho, este mismo año se comercializará un título, *Kingdom Come. Deliverance*, de Warhorse y Deep Silver, un videojuego de rol-acción, cuyo anticipo en la prensa especializada es el siguiente: “¿Cuántos juegos de rol de fantasía medieval hemos jugado? ¿Diez, cincuenta, más? Da igual, porque ninguno se parece al nuevo JDR que nos traerá Warhorse. Olvídate de la fantasía, olvídate de los dragones. Esto es la Edad Media. ¡La de verdad!”⁵⁷ Jugar a la Edad Media se convierte así, en un elemento inmersivo que lo hace atrayente. La tercera época referida es la II Guerra Mundial. Es la que se lleva el primer lugar en títulos, además en todos los tipos de videojuegos: desde simuladores de tanques, navíos de superficie o submarinos, aviones de todo tipo, *shooter* en primera persona, estrategia táctica por turnos o en tiempo real, aventuras gráficas... En este ejemplo, es ingente el número de producciones.

⁵⁶ La producción al completo se puede localizar en la web del proyecto: www.historiayvideojuegos.com.

⁵⁷ *Micromanía*, 261, enero 2017, p. 94.

Algunos son ya títulos “clásicos” por su impacto o por la cantidad de usuarios que lo han jugado: desde la saga de *Medal of Honor* –Electronic Arts–, *Call of Duty* –Activision– o *Red Orchestra* –Tripware Interactive–, pasando por los simuladores (serie *Silent Hunter* –Ubisoft– o *Il-2 Sturmovik* –1c Company–), estrategia (serie *Men of War* –Digitasmindsoft–, serie *Panzer* –StormRegion–) y un etcétera pocas veces tan plenamente justificado. La razón de por qué este momento histórico es tan recurrido hay que buscarlo en el mismo lugar que los otros dos referentes: la bondad del recuerdo y de la memoria. La II Guerra Mundial tiene la diferencia enorme con los enfrentamientos que se han producido después por la consideración que ha tenido desde el mismo 1939 de “guerra justa”⁵⁸, además de que, los que participaron, asentaron esa idea a través de sus testimonios⁵⁹ y, qué duda cabe, del papel que jugó el cine en ese ideario general. Se recurre a lo que se conoce, aunque la realidad no tenga mucho que ver con lo que sucedió: de ahí la importancia de la “imagen” que se tiene del periodo, del hecho en sí. En un estudio, que espero vea pronto la luz, abordo precisamente esta cuestión desde la perspectiva del videojuego histórico, con la inclusión de la perspectiva del conflicto de Vietnam.

No obstante, existen títulos que abordan el pasado desde una globalidad total, de forma que se juega por periodos especí-

⁵⁸ La definición de “justa” e “injusta” hecha por Grocio en el siglo XVII tiene en estos momentos una actualidad enorme. Una reflexión sobre esta cuestión para el periodo actual en KEEGAN, John, *Historia de la guerra*, Madrid, 2014, pp. 510-511.

⁵⁹ Son muy numerosas las memorias de estos testigos vivos, además de contar con el registro en muchísimos documentales. Tres libros muy recomendables al respecto; el de TERKEL, Studs, *La guerra “buena”. Una historia oral de la Segunda Guerra Mundial*, Madrid, 2015 (edic. original de 1997), que recoge testimonios de todo tipo; el de MOUTIER, Marie (comp.), *Cartas de la Wehrmacht. La Segunda Guerra Mundial contada por los soldados*, Barcelona, 2015, una excelente recopilación epistolar de soldados alemanes; y como ejemplo de otros muchos, la obra de LECKIE, Robert, *Mi casco por almohada. Memorias de un marine en la guerra del Pacífico*, Barcelona, 2010 (edic. original de 1957).

ficos según se avanza en él, como *Rise of Nations* (Big Huge Games–Skybox Labs, 2003) o *Empire Earth* (Stainless Steel Studios, 2001), aunque lo habitual es que los guiones se concentren en épocas concretas, en respuesta a las edades consensuadas por los historiadores. La temporalidad se fija en los títulos, y son los propios usuarios los que buscan y demandan esas producciones según una preferencia previa. Es una cuestión decisiva, pues existen títulos que responden a esos conceptos temporales previamente fijados: Edad Media o Edad Moderna son ejemplos excelentes. *Medieval Total War II*, de The Creative Assembly, incorpora campañas de las primeras intervenciones europeas en el ámbito Centroamericano⁶⁰, así como Otumba como una de las batallas históricas a las que se puede jugar. Y del mismo estudio, *Empire Total War* amplía a toda Norteamérica y el subcontinente indio: la intervención de las potencias europeas en el siglo XVIII, el escenario que refleja el título. Las “fronteras temporales” que están definidas por la ciencia histórica, son las que quedan reflejadas en estos títulos, e incluso, como acabo de exponer, los límites espaciales. Las transgresiones, si queremos denominarlas así, solo ayudan a reflexionar sobre si esos periodos gozne continúan vigentes o acerca del replanteamiento que deberíamos de hacer habida cuenta de que son cuestiones arbitrarias emanadas de circunstancias concretas, como lo fue ese “invento” de la Edad Media al que se refiere J. Heers⁶¹.

⁶⁰ JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “*Medievalist gamer*, un nuevo tipo de historiador”, p. 211.

⁶¹ HEERS, Jacques, *La invención de la Edad Media*, Barcelona, 2000.

5. Conclusiones

En realidad, no se trata de una serie de conclusiones, sino de un punto de partida. En más de una ocasión he aludido a que el videojuego ha llegado para quedarse. Este hecho es importante no porque esté presente, sino por la importancia y asiento que tiene entre las nuevas generaciones, además identificado como un factor inherente a su definición como grupo social. Tendríamos que realizar diversos planteamientos a la hora de abordar esta cuestión, pues hay que tener en cuenta la brecha digital económica o la de género. Pero no es objetivo de este trabajo que está elaborado con una finalidad de aproximación genérica al fenómeno del videojuego y su impacto en el ámbito del conocimiento que se tiene y tendrá del pasado histórico.

El videojuego es un canal de comunicación y expresión cultural, además de ser el medio de ocio digital por excelencia, que es como nació y se desarrolló. Este último hecho, y el que se haya identificado como un entretenimiento destinado casi exclusivamente a niños y adolescentes, ha generado una doble perspectiva de interpretación. Por un lado, se desdeña o se genera una idea *a priori* peyorativa, pues se ubica exclusivamente en el plano de un ocio “no comprendido”, y por otro, y es la que nos interesa, muchos de sus guiones están basados en acontecimientos del pasado, lo que repercute en una transmisión de conceptos e iconografía específica de las diversas épocas. Hay que plantear, de forma clara, que no se trata de la solución a corto plazo para solventar las carencias de contenidos históricos en estas generaciones, sino que es el medio más idóneo para interesarles en esos acontecimientos del pasado, lo que, en estos momentos de masiva confluencia de información, es todo un logro.

Por lo tanto, no es una cuestión de escaso calado tanto en la dinámica de aprendizaje y enseñanza de la Historia como en la propia de interpretación de los procesos del pasado y la generación de una iconografía, más o menos aproximada, de ese pretérito. Puede parecer que abordar nuestra disciplina desde un balcón denostado por una perspectiva ortodoxa académica, es

arriesgado o caprichoso. Posiblemente deberíamos asumir una posición nueva, acorde con los cambios que vemos ya evidentes en nuestro mundo global, y que ha repercutido en esa transformación de las universidades y la ciencia que emana de ellas. En nuestro campo, las Humanidades, ha llegado el momento de asumir esos riesgos, ya que nuestra quietud podría derivar, y no quiero decir que lo haga necesariamente, en una desconexión con el objetivo hacia quien dirigimos nuestra labor. El proyecto de investigación en el que se enmarca este estudio es buena muestra de este esfuerzo.

INSTITUTO UNIVERSITARIO DE HISTORIA SIMANCAS
EDICIONES UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Colección de Bolsillo

1. Bennasar, B. et al.– **Estado, hacienda y sociedad en la Historia de España.** Valladolid, 1989. 149 págs. (Ref. 9143)
ISBN: 978-84-7762-080-8 4,72 €
2. Riera Melis, A. et al.– **Representaciones de la sociedad en la Historia: De la autocomplacencia a la utopía.** Valladolid, 1991. 157 págs. (Ref. 9155) ISBN: 978-84-7762-215-4 5,31 €
3. Jiménez Lozano, J. et al.– **Pecado, poder y sociedad.** Valladolid, 1991. 161 págs. (Ref. 9164) ISBN: 978-84-7762-259-8 5,31 €
4. Claramunt, S. et al.– **El poder de los saberes en la Historia.** Valladolid, 1997. 129 págs. (Ref. 9233)
ISBN: 978-84-7762-779-1 6,25 €
5. Mitre Fernández, E. et al.– **Fronteras y fronterizos en la Historia.** Valladolid, 1998. 176 págs. (Ref. 9234)
ISBN: 978-84-7762-780-7 6,25 €
6. González Jiménez, M. et al.– **Instituciones y corrupción en la Historia.** Valladolid, 1997. 131 págs. (Ref. 9232)
ISBN: 978-84-7762-786-9 6,25 €
7. Martínez, M. – Alberola Romá, A. et al.– **El agua en la Historia.** Valladolid, 1998. 191 págs. (Ref. 9237)
ISBN: 978-84-7762-808-8 8,12 €
8. Suárez Fernández, L. – Domínguez Ortiz, A. – et al.– **Castilla y España.** Valladolid, 2001. 117 págs. (Ref. 9280)
ISBN: 978-84-8448-081-5 5,98 €

9. García de Cortázar, J. A. – Molenat, J. P. et al.– **Fines de siglo y milenarismo.** Valladolid, 2001. 102 págs. (Ref. 9279)
ISBN: 978-84-8448-082-2 5,98 €
10. Claramunt, S. – Adao da Fonseca, L. – Mola Ribalta, P. et al.– **Las conmemoraciones en la Historia.** Valladolid, 2002. 136 págs. (Ref. 9296) ISBN: 978-84-8448-170-6 6,00 €
11. Baquero Moreno, M. – Bennasar, B. et al.– **Capitales y corte en la Historia de España.** Valladolid, 2003. 131 págs. (Ref. 9311)
ISBN: 978-84-8448-256-7 6,00 €
12. Pérez-Prendes, J. M. et al.– **Derechos y libertades en la Historia.** Valladolid, 2003. 331 págs. (Ref. 9312)
ISBN: 978-84-8448-257-4 10,00 €
13. Martín Rodríguez, J. L. – Egido López, T. et al.– **La tolerancia en la Historia.** Valladolid, 2004. 177 págs. (Ref. 9325)
ISBN: 978-84-8448-286-4 7,95 €
14. García de Cortázar, F. et al.– **Nacionalismos e Historia.** Valladolid, 2005. 134 págs. (Ref. 9338) ISBN: 978-84-8448-352-6 7,00 €
15. González Jiménez, M. et al.– **Acogidos y rechazados en la Historia.** Valladolid, 2005. 168 págs. (Ref. 9339)
ISBN: 978-84-8448-353-3 7,95 €
16. Nieto Soria, J. M. – Enciso Recio, L. M. et al.– **Propaganda y opinión pública en la Historia.** Valladolid, 2007. 157 págs.
(Ref. 9349) ISBN: 978-84-8448-419-6 9,80 €
17. Guichard, P. – Martín Corrales, E. et al.– **El Islam y Occidente.** Valladolid, 2009. 172 págs. (Ref. 9370)
ISBN: 978-84-8448-499-8 10,90 €
18. Isla Frez, A. – Rey Castelao, O. et al.– **Invadidos, exiliados y desplazados en la Historia.** Valladolid, 2009. 203 págs.
(Ref. 9374) ISBN: 978-84-8448-518-6 11,25 €
19. Furió, Antoni – Llopis, Enrique et al.– **Las crisis a lo largo de la Historia.** Valladolid, 2010. 240 págs. (Ref. 9384)
ISBN: 978-84-8448-577-3 11,25 €
20. Duarte, L. M. – Jané Checa, O. et al. – **Revoluciones e Independencias a lo largo de la Historia.** Valladolid, 2011. 190 págs.
(Ref. 9397) ISBN 978-84-8448-656-5 10,48 €

21. Fernández de Larrea Rojas, J. A. – Gelabert González, J. E. et al.– **Guerra, paz y diplomacia a lo largo de la Historia.** Valladolid, 2012. 270 págs. (Ref. 9406)
ISBN 978-84-8448-723-4 11,06 €
22. Borrero Fernández, M. et al.– **El miedo en la Historia.** Valladolid 2013. 172 págs. (Ref. 9415)
ISBN 978-84-8448-750-0 9,43 €
23. María del Cristo González et al.– **Los gustos y la moda a lo largo de la Historia.** Valladolid 2014. 270 págs. (Ref. 9430)
ISBN 978-84-8448-805-7 13,46 €
24. Campillo Álvarez, José Enrique et al.– **Comer a lo largo de la Historia.** 2015. 174 págs. (Ref. 9447)
ISBN 978-84-8448-859-0 9,62 €
25. Cándida Martínez López et al. – **Mujeres e Historia.** 2016. 206 págs. (Ref. 9462) ISBN 978-84-8448-899-6 11,54 €



EDICIONES
Universidad
de
Valladolid

