



TORNEOS Y JUEGOS EN LA EDAD MEDIA Y EL RENACIMIENTO

Los torneos y los diferentes juegos que se venían practicando desde hace siglos se convirtieron en un espectáculo de masas que el público disfrutaba cada vez que había una celebración. No obstante estos juegos tienen mucho que ver con la educación física de los caballeros medievales. Los ejercicios y habilidades exigidas al caballero medieval eran semejantes a las que se exigían a los militares del pasado. Debían ser ágiles, fuertes, rápidos y diestros con el manejo de las armas a pie y a caballo.

Tan importante como la forma física era conocer la Historia cantada por ayos y juglares en los momentos de ocio, a través del cual se familiarizaban con las tradiciones, leyendas, héroes nacionales y los paradigmas que distinguían a un pueblo de otro. El abanico de héroes transmitidos de generación en generación eran paradigmas que troquelaban la personalidad colectiva en sus distintas clases sociales, y la distinguía de los demás. Los héroes nacionales transmitían unos valores que todos aceptaban, para imitarlos o para admirarlos.

Desde los siglos XII-XIII hasta finales del renacimiento, se practican juegos físicos de exhibición, en los que los caballeros buscan la fama y la fortuna: justas, torneos, juegos de tablados, juegos de cañas y pasos de armas, llamados también “pasos honrosos”, se practican con gran aceptación popular en la Europa occidental, en la central, en el Imperio bizantino y en el mundo musulmán.

TORNEOS

Los torneos eran uno de los principales entretenimientos lúdicos de la nobleza, de ahí la gran cantidad de fuentes documentales en las que aparecen. El reglamento de este deporte se definía claramente en los “carteles de desafío”, en los que mantenedores (organizadores) retaban a cualquier otro caballero a un torneo. En esos carteles se estipulaban las normas a seguir, el formato de la competición y los premios.

El cartel de desafío era colgado en las principales calles y plazas de la ciudad para publicitar el evento. Una de las curiosidades es que se premiaban las invenciones, esto era disfraces e historias introductorias con las que se presentaban los caballeros participantes. Los participantes debían mostrar sus armas a los jueces, hecho que se hacía para corroborar que eran “cortesés”, es decir, sin punta ni filo para evitar heridas graves.

Era uno de los espectáculos predilectos del pueblo y Pérez de Hita afirma que cuando se organizaban fiestas de esta índole “no quedaba en Granada quien no hubiera ido a verla, porque era habitual el montaje de gradas y cadalsos para los espectadores”. Hay que señalar



que se organizaban en el marco de la mayoría de celebraciones, ya fueran eclesiásticas, familiares o de carácter extraordinario.

JUEGOS DE CAÑAS

El juego de cañas es originario según Covarrubias y Caro de la cultura griega y romana, traído a España desde Italia con el nombre de Juego Troyano. Sin embargo Pérez Hita y Quevedo afirman que su origen era musulmán. Este deporte fue muy popular en la mayoría de las ciudades peninsulares, practicándose por la nobleza en casi todas las fiestas y celebraciones de la época.

-Materiales del juego de cañas

Según Tapia Salcedo, las adargas que se usaban en el juego debían tener ocho tercios de largo y ser lisas y derechas. Era necesario que fueran rígidas en su mitad superior y flexibles en la inferior, para que pusieran doblarse sobre el anca del caballo. En su parte central llevaban una embrazadota. Las adargas eran adornadas, tanto en su parte exterior como en el interior por colores plateados, dorados. En ellas solían aparecer motes, cifras o el relato de alguna empresa realizada.

Existían dos tipos de cañas, unas cortas llamadas bohordos, provistas de contrapesos, de yeso o arena y otras largas. Éstas últimas llevaban en su parte central un pali atravesado que permitía arrojarlo con fuerza. Para facilitar el lanzamiento en la caña se colocaba un amianto por donde se cogía la caña. Debía quedar apretado y tirante.

Una de las características del juego de cañas fue el uso de la jineta, como arte de montar a caballo. De procedencia árabe, la jineta se distingue por: silla de montar con arneses altos, de manera que permite al jinete las manos libres para manejar armas, estribos generalmente cortos y ceñidos a la silla, el caballo es el andaluz, de estatura mediana, ligero, grueso, fuerte y por último la doma del caballo es más natural y espontáneo.

-Ritual del juego de cañas

En el manuscrito de la biblioteca del Palacio Real compuesto por Domenico Rossi, podemos ver las evoluciones que los jinetes hacían en los inicios del juego, así como su indumentaria. Aparte del valor de las láminas, contiene además la música del espectáculo que se ejecutaba por dos orquestas de oboes, clarinetes, trompas y fagots.

Hay diferentes autores que en sus obras nos describen cómo se desarrollaba el juego de cañas, entre ellos encontramos a Tapia Salcedo y Pedro Aguilar en su obra *Tratado de caballería a la Gineta*. Además de defender el arte de montar a la jineta, en el capítulo V de la cuarta parte de la obra, nos describe cómo se ha de jugar a las cañas y el orden que hay que guardar:



Formación de las cuadrillas, dividiéndolas de un modo equitativo, juntando los muy diestros con los que no lo fuesen.

El juego se celebra con seis cuadrillas preferentemente.

La plaza de juego se preparaba específicamente para la actividad, limpiándola y aderezándola.

El día de la fiesta, se procedía a reunir a la cuadrilla en el lugar indicado y posteriormente realizaban una o dos vueltas a la plaza con el acompañamiento de músicos que seguían tocando durante todo el juego de cañas.

A la plaza entraban por parejas realizando destrezas ecuestres, finalizando con una carrera conjunta de todos los caballeros blandiendo sus lanzas.

Al finalizar estas carreras, se procedía a la recogida de las cañas y adargas, situándose cada cuadrilla en el lugar designado.

La cuadrilla se movía al unísono, dirigiéndose hacia la cuadrilla que tenían en frente. Lanzaban sus cañas cuando estaban lo más cerca posible. No debían encontrarse con otras cuadrillas mientras ejecutaban estos movimientos.

Ninguno podía tirar a otro, cara a cara, era considerado mal jugador y mal caballero.

Al final del juego, cada cuadrilla recorría la plaza de dos en dos o todos juntos en hilera, tirando cañas por alto.

Los atacados replicaban en igual forma y unos y otros procuraban adargarse, evitando el choque de aquellos proyectiles, empuñados con la diestra su adarga, como escudo protector mientras que con la izquierda sostenían las riendas de su corcel.

La fiesta resultaba vistosa por las diferentes posiciones de los caballeros y el ruido de las cañas al chocar entre sí en el aire, y al romper contra las adargas de los caballeros. Después de correr sus cañas todas las cuadrillas, los padrinos bajaban del estrado donde habían contemplado la lid, se metían en medio y los caballeros debían dejar caer las cañas y poner fin a la escaramuza.

Para finalizar se solían cerrar las puertas y soltar un toro o más, los caballeros que querían podían tomar rejones, con lo cual la fiesta se daba por terminada.

Para que los encuentros fueran limpios, según la ley del juego, se habían de hacer de frente, tirándose las cañas rostro a rostro o de lado. El dicho “las cañas se vuelven lanzas”, se refiere a las veces que el juego crecía en violencia provocando verdaderas peleas, en cuyo caso las cañas se sustituían por venablos o espadas. Cuando todas las cuadrillas han corrido sus cañas, los padrinos se meten en medio y ponen fin a la escaramuza. Entonces suelen cerrar las puertas y soltar un toro o más... y los caballeros que quieren pueden tomar rejones con lo cual acaba la fiesta.



Una variante de los juegos de exhibición a caballo y con lanza era el “paso de armas”. Se les llamó también “pasos honrosos”. Si en los torneos luchaban grupos de caballeros divididos en equipos, el paso de armas era una variante de la justa, en la que combatían sólo dos antagonistas.

En estos pasos siempre hay jueces, que son caballeros ancianos experimentados, reyes de armas, heraldos, trompetas, notarios que levantan acta de lo sucedido y un nutrido público de damas y caballeros. Son auténticos espectáculos deportivos, llenos de colorido y alardes viriles, a los que acuden caballeros jóvenes deseosos de darse a conocer y los experimentados para conservar y acrecentar su prestigio.

EL JUEGO DE LOS TABLADOS

Los tablados eran castillos de tablas a los que los caballeros debían derribar, lanzándoles sus lanzas desde sus caballos. Es el ejercicio del *lançar a taulat* luliano, juego practicado en el siglo XII, según testimonio de Mio Cid:

*“Todas las sus mesnadas en gran delyt estaban,
armas teníen e tablados crebantavan”.*

Para celebrar las bodas con los infantes de Carrión,

*“fizo mio cid fincar siete tablados:
antes que entrasen a yantar todos los crebantaron”.*

Con la llegada del humanismo y la simbiosis entre armas y letras, se pierde la fiereza de siglos anteriores y se humanizan progresivamente. Siguen conservándose los ejercicios tradicionales y la permanente puesta a punto, bien para la guerra, bien para los festivales de exhibición: justas, torneos, pasos de armas, duelos, etc.

El carácter lúdico y popular de estos juegos deportivos no evitaban el riesgo de accidentes, en ocasiones mortales, razón por la que la Iglesia los vio con poca simpatía y se opuso a ellos con sus condenas, que la presión social y la afición a los mismos volvieron inútiles.