

SEMINARIO

Universidad de la República (UDELAR)

La Edad Media bajo el símbolo del juego

Prof. Nicolás Martínez Sáez

martinezsaeznicolas@gmail.com

Universidad Nacional de Mar del Plata



I. Fundamentación

Aun cuando en ciertos espacios educativos todavía persiste el prejuicio y lugar común que considera a la Edad Media como un periodo oscuro, improductivo y que nada tiene que ver con nuestro presente, ya observamos en la actualidad, cómo tal creencia va perdiendo terreno. Cada vez más, nuevos historiadores del medioevo resaltan el legado de este periodo para el mundo contemporáneo: universidades, letras de cambio, instituciones financieras, tipos de vestimenta, formas argumentativas, modos de amar, propuestas lúdicas y muchas otras cuestiones que forman parte de nuestra cotidianidad. En nuestros días, también es posible advertir un

despertar del interés por el medioevo que se ve reflejado en las diferentes propuestas de ocio como el cine, los juegos de mesa y los videojuegos.

Lejos de pensar una Edad Media uniforme, obediente y sombría, en su obra *Homo ludens* (1938), el filósofo holandés Johan Huizinga resalta el espíritu agonal, polémico y lúdico de este periodo donde numerosas formas culturales surgen como juego. A partir de Huizinga, el concepto de juego se convierte en una categoría filosófica de análisis y, en este sentido, es posible comprender la Edad Media a partir de las distintas funciones que tiene el juego en este periodo. En primer lugar, no se puede desconocer que el juego cumple una función biológica que ofrece descanso y solaz frente a la dura realidad del medioevo pero también que oficia de preparación, a veces intelectual y otras veces física, para la guerra. En segundo lugar, el juego es símbolo del mundo debido a que, en su interior, encontramos dinámicas y elementos que representan, con cierta semejanza, aspectos de la vida mundana pero también representaciones metafísico-cosmológicas del universo. Por último, el juego es forma, un dispositivo y una práctica que permite la manifestación y emergencia de emociones como la alegría, la sorpresa, la curiosidad, el miedo, la codicia etc. No es una forma fija que oprime las emociones y apresa la vida, sino más bien una forma transformadora que embellece la vida y habilita la manifestación de emociones de distinto tipo.

Finalmente, añadamos que muchos juegos dan belleza a la vida, una belleza aparente que no implica, en este carácter de apariencia, algo falso sino más bien que se presentan como apariencias ópticas donde vivir, moverse y jugar, que permiten a los jugadores “ser otros”, ensayar posibilidades existenciales caducas y que tienen, a veces, una realidad y un poder más sugestivo, fuerte y vivencial que las cosas habituales de la cotidianeidad.

II. Metodología, duración y condiciones del seminario

El docente realizará encuentros donde proveerá, con anterioridad, a los estudiantes una selección de la bibliografía de manera digital. Se propone llevar a cabo exposiciones con el fin de generar debates en torno a las diferentes problemáticas propiciando un espacio de discusión e intercambio de ideas. En el último encuentro se propone realizar un taller donde se habilite a “jugar la Edad Media” a través de los juegos estudiados o mencionados en el seminario.

El seminario tendrá una duración de 5 (cinco) encuentros de 4 horas cada uno que se llevarán a cabo entre los días **7 al 11 de agosto**.

Para aprobar el seminario el docente solicitará un trabajo escrito relacionado a los temas abordados con las siguientes características: extensión máxima 10 carillas, márgenes normales, interlineado 1,5, letra *Time new roman* tamaño 12. El tiempo de entrega previsto será de un

año.

III. Contenido y bibliografía para los encuentros:

Encuentro N°1: El juego como categoría filosófica y la virtud de la *eutrapelia*

Contenidos:

El juego como categoría filosófica para comprender la Edad Media. Definiciones clásicas del juego y comentarios críticos: Johan Huizinga, Roger Caillois, Eugen Fink y Bernard Suits. El elemento lúdico en la cultura. El ocio y el tiempo libre en la Edad Media. Los juegos de mesa como símbolos e imágenes del mundo. La *eutrapelia* como virtud aristotélica del juego. Recepción de la *eutrapelia* en los primeros cristianos y en los Padres de la Iglesia. Las condenas a los *ludi* romanos. Los juegos de dados y la moralidad: poemas lúdicos en Occidente y Bizancio. Nuevas interpretaciones de la *eutrapelia* en Alberto Magno y Tomás de Aquino hacia el siglo XIII.

Bibliografía:

- Amado Rodríguez, M. T. y Ortega Villaro, B., *Poesía lúdico satírica bizantina del siglo XI*, Madrid, Cátedra, 2016.
- Anónimo, *Carmina Burana (II). Poemas satíricos-morales, lúdicos y de taberna* (Ed. Enrique Moreno Cartelle), Madrid, Akal, 2017.
- Aristóteles, *Ética nicomáquea. Ética eudemia. Acerca del alma* (Trad. Julio P. Bonet & Tomás C. Martínez), Madrid, Gredos, 2015.
- Aristóteles, *Política* (Trad. Manuela G. Valdés), Madrid, Gredos, 2015.
- Bataille, G., “¿Estamos aquí para jugar o para ser serios?”, *La felicidad, el erotismo y la literatura* (Trad. Silvio Mattoni), Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, 2015, pp. 186-219.
- Caillois, R., *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo* (Trad. Jorge Ferreiro), México, Fondo de Cultura Económica, 1986.
- Eco, U., “Huizinga y el juego”, *De los espejos y otros ensayos* (Trad. Cárdenas Moyano), Lumen, Buenos Aires, 1985, pp. 296-314.
- Huizinga, J., *Homo ludens* (Trad. Eugenio Imaz), Madrid, Alianza, 2007.
- Isidoro de Sevilla, *Etimologías* (Trad. Luis Cortés y Góngora), Madrid, BAC, 1951
- Fink, E., *Oasis de la felicidad* (Elsa C. Frost), México, Universidad Nacional Autónoma de México, Cuadernos, 23, 1966.

- Fink, E., *Play as symbol of the world and other writings* (Trad. I. A. Moore & C. Turner), Indiana, Indiana University Press, 2016.
- González Alcantud, J. A., *Tractatus ludorum. Una antropología del juego*, Barcelona, Anthropos, 1993.
- Juan de Salisbury, *Policraticus o de las frivolidades de los cortesanos y de los vestigios de los filósofos* (Trad. José P. Royán), Libros I-IV, Málaga, Universidad de Málaga, 2007.
- León, M. A. B.; Henríquez, G. S. & Torrado, C. V., *De spectaculis. Ayer y hoy del espectáculo deportivo*, Ediciones clásicas, Madrid, 2001, pp. 96-98.
- Martínez Sáez, N., “La eutrapelia. Recepción en los primeros cristianos y en los Padres de la Iglesia”, *Las emociones en la Edad Media*, Buenos Aires, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2021, pp. 20-32.
- Novaciano, *De spectaculis* (Ed. M. A. León, G. S. Henríquez y C. V. Torrano), Madrid, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2001, pp. 185-205.
- Pieper, J., *El ocio y la vida intelectual* (Trad. A. Masegosa, M. Salcedo, L. Ortega & R. Cercós), Ediciones Rialp, Madrid, 1970.
- Rahner, H., *Man at play* (Trad. B. Battershaw & E. Quinn), New York, Herder and Herder, 1967.
- Suits, B., *La cigarra. Los juegos, la vida y la utopía* (Trad. Francisco J. López Frías & César R. Torres), Buenos Aires, Espiritu Guerrero, 2022.
- Tertuliano, *De spectaculis* (Ed. M. A. León, G. S. Henríquez y C. V. Torrano), Madrid, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, 2001, pp. 105-184.
- Tomás de Aquino, *Suma teológica* (Trad. A. Casado, D. González, V. Rodríguez, L. de las Heras & J. Arias), 2, Madrid, BAC, 1993.
- Torrado, C. V. & Janot, J. B., “Sobre la eutrapelia, o la virtud del juego. Moralidad, historia y educación”, *Bordón*, 65, 1, 2013, pp. 47-58.

Encuentro N°2: Ajedrez y Tablas, las teorías filosóficas de los juegos.

Contenidos:

Alfonso X “el Sabio”, el *Libro del ajedrez, dados y tablas* (1283) y la alegría como fundamento teológico-filosófico del juego. El ordenamiento de las tafurerías. *Ajedrez y Tablas [backgammon]*. *Translatio ludorum*: la evolución de los juegos de tablero desde Oriente hacia Occidente. El juego de tablero como símbolo de los debates filosóficos medievales en el mundo árabe y cristiano: la fatalidad vs. el libre albedrío. El origen español del *ajedrez* moderno: la pieza de la dama poderosa como reflejo de Isabel la Católica.

Bibliografía:

- Adams, J., *Power Play: The Literature and Politics of Chess in the Late Middle Ages*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 2006.
- Aldegani, E. & Martínez Sáez, N., “Diálogos sobre Alfonso X. Entrevista a Sonja Musser Golladay”, *e-Tramas*, 8, 2021, pp. 31-37.
- Alfonso X, *Libro de los juegos: Acedrex, Dados et Tablas. Ordenamiento de las Tafurerías*, (Ed. Raúl Orellana Calderón), Madrid, Biblioteca Castro. Fundación José Antonio de Castro, 2007.
- Cazaux, J. & Knowlton, R., *A World of Chess. Its development and variations through centuries and civilizations*, North Carolina, McFarland & Company, 2017.
- Escourido, J., “Política alfonsí de la alegría: juegos de tablero, subjetivación y control social”, *La corónica: A Journal of Medieval Hispanic Languages, Literatures, and Cultures*, Vol. 46, 1, 2017, pp. 73-94.
- Fajardo-Acosta, F., “The King is Dead, Long Live the Game: Alfonso X, el Sabio, and the Libro de achedrex, dados et tablas”, *eHumanista*, 31, 2015, pp. 489-523.
- García Morencos, P., *Libro de ajedrez, dados y tablas de Alfonso X el Sabio*, Madrid, Editorial Patrimonio Nacional, 1977.
- Garzón, J. A., *En pos del incunable perdido*, Biblioteca valenciana, Valencia, 2001.
- Martínez Sáez, N., “Alfonso X 'el Sabio' y los juegos en la Edad Media”, *Hispano-American Journal TOR*, 2, 2021, pp. 1-11.
- Martínez Sáez, N., “*Translatio ludorum*. La recepción del ajedrez musulmán en el reino de Alfonso X”. *Patristica Et Mediævalia*, 43 (2), 2022, pp. 43-56.
- Martínez Sáez, N., “Entrevista a Ángel Luis Molina Molina”, *Prometeica. Revista de Filosofía y Ciencias*, 21, 2020, pp. 85-88.
- Molina Molina, A. L., “Los juegos de mesa en la Edad Media”, *Miscelánea Medieval Murciana*, Vol. XXI-XXII, 1997-1998, pp. 215-238.
- Molina Molina, A. L., “El juego de dados en la Edad Media”, *Murgetana*, Murcia, Nº100, 1999, pp. 95-104.
- Molina Molina, A. L., “Juegos, diversiones y ocio en la Murcia medieval”, *Regnum Murciae. Génesis y configuración del Reino de Murcia*, Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, Murcia, 2008, pp. 135-147.
- Murray, H. J. R., *A history of chess*, Oxford, Oxford University Press, 1913.
- Musser Golladay, S., *Los libros de acedrex dados e tablas: historical, artistic and*

- metaphysical dimensions of alfonso x's book of games*, The university of Arizona, 2007.
- Niderehe, H-J., “Alfonso el Sabio y el mundo académico de su tiempo”, *BSEHL*, 10, 2016, pp. 5-11.
 - Pastoureau, M., “La llegada del juego de ajedrez a Occidente”, *Una historia simbólica de la Edad Media Occidental* (Trad. Julia Bucci), Buenos Aires, Katz, 2013, pp. 297-320.
 - Rescher, N., *La suerte* (Trad. Carlos Gardini), Editorial Andrés Bello, Santiago de Chile, 1997.
 - Schädler, U., “Sphären-‘Schach’ zum sogenannten ‘astronomischen schach’ bei al-Masudi, al-Amoli und Alfons X”, *Zeitschrift für Geschichte der arabisch-islamischen Wissenschaften* 13, 1999, pp. 205-242.
 - Shenk, D., *La partida inmortal. Una historia del ajedrez* (Trad. Miguel Martínez- Lage & Carlos Pranger), Madrid, Turner, 2006.
 - Steiner, G., “Muerte de reyes”. *George Steiner en The New Yorker*, México, Fondo de Cultura Económica Ediciones Siruela, 2009, pp. 357-369.
 - Vázquez Campos, B., “El Rey en jaque: Alfonso X y el ajedrez”, *Cantigas y otras obras alfonsíes*, Alcanate, VII, 2010-2011, pp. 293-328.
 - Westerveld, G., *La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuna del ajedrez moderno y origen del juego de damas*, Murcia, Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura, Educació i Esport, 2008.
 - Wollesen, J. T., “Sub specie ludi...Text and Images in Alfonso El Sabio’s Libro de Acedrex, Dados e Tablas”, *Zeitschrift für Kunstgeschichte*, 53, 1990, pp. 277-308.

Encuentro N°3: Juegos de tablero y lecturas simbólicas: juegos de la familia *tafl* y *rithmomachia* o el “Juego de los filósofos”

Contenidos:

Los juegos de mesa vikingos. Juegos de tablero de la familia *Tafl*. *Hnefatafl*. El juego como símbolo de la guerra: asedios y emboscadas. *alea evangelii* o *El juego de los Evangelios*. La concepción del cosmos ordenado en el mundo medieval y su representación en los juegos de mesa. La *Rithmomachia*: un juego de mesa educativo para la enseñanza de la matemática pitagórica-boeciana en los monasterios medievales. Auge, caída, olvido y recuperación del juego en la actualidad.

Bibliografía:

- Bayless, M., “Alea, Tæfl, and Related Games: Vocabulary and Context”, *Latin Learning and English Lore* (Ed. Katherine O'Brien O'Keefe and Andy Orchard), 2 vols., vol. II, Toronto, University of Toronto Press, 2005, pp. 9–27.
- Bell, R. C., *Board and table games from many civilizations*, London, Oxford University Press, 1969.
- Boecio, *Institutio arithmetica* (Trad. María Asunción S. Manzano), León, Universidad de León, 2002.
- Comas i Coma, O., *El mundo en juegos*, Barcelona, RBA, 2005.
- Duggan, E., “A game on the edge: an attempt to unravel the gordian knot of *tafl* games”, *Board Game Studies Journal*, Volume 15, Issue 1, 2021, pp. 99–132.
- Guardia, T., Entrevista en canal *Eutrapelia* (20 de Marzo de 2021): <https://youtu.be/7G7kkqpyeJ4>
- Helmfrid, S., “Hnefatafl: The Strategic Board Game of the Vikings”, 2005: http://hem.bredband.net/b512479/Hnefatafl_by_Sten_Helmfrid.pdf
- Juan de Salisbury, *Policraticus* (Trad. José Palacios Royán), Málaga, Universidad de Málaga, 2012.
- Martínez Sáez, N., “La Rithmomachia o 'El juego de los filósofos': principios de la aritmética para el mejoramiento del alma”, *Actas del XVIII Congreso Latinoamericano de Filosofía Medieval*, Buenos Aires, Ediciones RFLM, 2021, pp. 25-33.
- Mebben, P., “Die Arithmomachia des Abraham Ries und weitere neuzeitliche Überlieferungen der Rithmomachie”, *Board Games Studies*, 1999/2, pp. 60-79.
- Moyer, A., *The Philosopher's Game. Rithmomachia in medieval and renaissance Europe* (Reproducción íntegra del texto de Lever-Fulke de 1563), University of Michigan Press, 2004.
- Nicolás de Cusa, *Dialogus de ludo globi* (Trad. Ángel Luis González), Navarra, Eunsa, 2015.
- Nuñez Espallargas, J. M., “La aritmética de Boecio y la Ritmomaquia: teoría y práctica del juego medieval de los sabios”, *Anuario de Estudios Medievales*, 34/1, 2004, pp. 279-306.
- Parlett, D., *History of board games*, Oxford, Echo Point Book & Media, 2018.
- Tomas Moro, *Utopía* (Trad. Joaquin M. Gavaldà), Buenos Aires, Orbis, 1984.

Encuentro N°4: Los naipes en *El otoño de la Edad Media*

Contenidos:

La aparición de los juegos de naipes en el siglo XIV en Europa. La reacción de los moralistas al juego de naipes: Pedro Covarrubias y el “Remedio de jugadores” (1519). Lecturas alegóricas y apropiaciones del juego. Los naipes como elementos de lujo, apuestas y azar en *El otoño de la Edad Media*. La hoguera de las vanidades. El descubrimiento americano y la codicia del oro como motor del juego. La crítica a la ociosidad.

Bibliografía:

- Francisco de Luque Fajardo, “Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos. Texto preparado por Enrique Suárez Figaredo.”, *Lemir 22* (2018) - Textos, pp. 1-234.
- González Alcantud, J. A., *Tractatus ludorum. Una antropología del juego*, Barcelona, Anthropos, 1993.
- Huizinga, J., *El otoño de la Edad Media* (Trad. José Gaos), Barcelona, Altaya, 1998.
- Nicolás de Cusa, *El juego de la bola* (Trad. Ángel Luis González García), Navarra, EUNSA, 2015.
- Pedro Covarrubias, *Remedio de jugadores*, 1519.
- Rescher, N., *La suerte* (Trad. Carlo Gardini), Santiago de Chile, Editorial Andrés Bello, 1997.
- Torrado, C. V. & Janot, J. B., “Sobre la eutrapelia, o la virtud del juego. Moralidad, historia y educación”, *Bordón*, 65, 1, 2013, pp. 47-58.

Encuentro N°5: Jugar la Edad Media

Contenidos:

Los juegos de mesa como dispositivos de socialización: desarrollo de habilidades sociales y cognitivas. Puesta en valor, elaboración y recuperación de juegos de mesa medievales: *Hnefatafl*, *Alquerque* y *Rithmomachia*. Práctica de *ajedrez* y *tablas*. Nuevas propuestas de juegos de mesa modernos con temática medieval: *Ciudadelas* (2000), *Dominion* (2008), *Kingdomino* (2016) y *Corona de Hierro* (2017).

Bibliografía:

- Aldegani, E. y Martínez Sáez, N., “Las representaciones del medioevo en los juegos de mesa argentinos”, *Humanidades digitales y videojuegos*, Universidad de Murcia, 2020, pp. 11-40.
- Díaz Bórquez, T. H. M., *Breve historia de los juegos de mesa y su desarrollo en las*

culturas a través de los tiempos, Pampala Press, 2023.

- Comas i Coma, O., “A mi tampoc no m’agrada jugar”, *Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l’Educació i de l’Esport*, 25, 2009, pp. 221-232.
- Comas i Coma, O., *El mundo en juegos*, Barcelona, RBA, 2005.

Recursos multimedia para todos los encuentros

- Canal de Youtube **Eutrapelia. Filosofía y juegos** del Proyecto de extensión de la Universidad Nacional de Mar del Plata “Los juegos de mesa como dispositivos de socialización”: <https://www.youtube.com/@eutrapelia7793/streams>
- Proyectos de investigación en juegos de mesa antiguos de la Universidad de Friburgo: <https://locusludi.ch/play-ancient-online-games/>