

Pasatiempos de ayer y hoy: tableros de juego en Portugal

Reseña de: Fernandes, Lída, *Tabuleiros de jogo inscritos na pedra. Um roteiro lúdico português*, Lisboa, Apenas Libros, 2013, 321 pp.

CRISTINA JIMÉNEZ CANO

Universidad de Alcalá de Henares

Fecha de recepción: 3 de noviembre de 2013

Fecha de aceptación: 7 de marzo de 2014

Fecha de publicación: 1 de septiembre de 2014

Revista Historia Autónoma, 5 (2014), pp. 149-151. e-ISSN:2254-8726

Lída Fernandes es arqueóloga de la Cámara Municipal de Lisboa y lleva varios años estudiando los juegos de tablero que se localizan en país vecino a raíz del proyecto de investigación del que es miembro, denominado *Historia de los Juegos en Portugal*. Ha redactado numerosos artículos sobre esta temática¹ y recientemente ha presentado una comunicación en el Board Game Studies Colloquium XVI, celebrado en la Universidad de Azores entre el 3 y el 6 de abril de 2013, sobre los tableros de *ludus latruncularum* hallados en Castelo da Lousã (Nossa Senhora da Luz, Mourão, Portugal).

Con esta obra pretende crear un punto de partida para el estudio y la investigación de los juegos de tablero en el territorio portugués, abordando todos aquellos que han sido grabados en piedra y en soporte cerámico, desde época romana hasta prácticamente la actualidad. Por ello, es comprensible la gran cantidad de imágenes que ilustran esta obra, facilitando así su comprensión.

Lo primero a destacar de esta obra es que trata sobre un tema poco estudiado. Son pocos los que se han preocupado por analizar las posibles reglas de los juegos, su contexto, percepción social o su evolución hasta la actualidad. En el territorio peninsular baste recordar los trabajos de L. Fernandes junto a E. Alberto sobre los tableros grabados en Lisboa (Portugal), el de S. Carretero sobre los tableros de *ludus latruncularum* hallados

¹ Sirvan como ejemplo: Fernandes, Lída. y Alberto Edite, "Sobre os jogos gravados em pedra do Distrito de Castelo Branco", en *Revista Açafa On Line*, 2 (2009), pp. 1-30 «http://www.altotejo.org/acafa/docsN2/Jogos_gravados_em_pedra_do_distrito_de_Castelo_Branco.pdf» [Consultado el 15 de septiembre de 2013]; Idem, *O tabuleiro de jogo do alquerque dos nove no templo romano de Évora*, Lisboa, Apenas Libros, 2012.

en el campamento romano de Petavonium (Rosinos de Vidriales) o los estudios realizados por F. J. Costas y J. M. Hidalgo para el territorio gallego².

Asimismo, conviene reconocer el esfuerzo llevado a cabo tanto por las personas que la han informado sobre la localización de tableros, como su propia labor, al haber visitado buena parte de los lugares donde se hallan, realizando levantamientos fotográficos, limpieza de las piezas y calcos de las mismas (capítulo 1).

El libro en sí se estructura en doce capítulos, que nos permite tener una visión general y actualizada sobre diversos aspectos que están vinculados a los tableros de juego. En este sentido, el apartado 2 trata una de las cuestiones más interesantes, al menos a mi juicio, al explicar que no siempre los diseños que podemos vincular a tableros cumplen una función lúdica, sino que podían tener un carácter simbólico. Este aspecto puede ser explicado fácilmente con el diseño del alquerque de IX, ya que aparece tanto en cronologías pre y protohistóricas al aire libre, en afloramientos rocosos situados en lugares estratégicos en cuanto al paisaje se refiere, junto a otros diseños como antropomorfos, laberintos, etc., o en monumentos funerarios, pero también se documenta en soporte vertical o asociados a cruces u otros elementos religiosos en múltiples iglesias, monasterios o conventos³.

El capítulo 3, por su parte, es un resumen sobre las referencias que existen acerca de los juegos de tablero, desde los hallazgos de posibles tableros de época neolítica en Próximo Oriente hasta época medieval y moderna. Mientras que en el capítulo 4 describe los tipos y características que pueden tener cada uno de ellos (alquerque de III, IX y XII, *ludus duodecim scripta*, mancala, etc). Analiza, relaciona ideas y, en algunos casos, comenta los paralelismos morfológicos entre tableros de diversas partes del mundo.

El catálogo en sí (capítulo 5) está dividido en varias partes que comprenden todas las regiones portuguesas de Norte a Sur, para finalizar con las islas. Cada uno de los tableros cuenta con una ficha en la que se especifican los siguientes campos: tipo de juego, materia, dimensiones, localización, observaciones y bibliografía; e igualmente, tienen información y comentarios adicionales sobre los mismos además de los lugares y edificios en los que han sido hallados. Los únicos territorios con los que no ha seguido este esquema, son Madeira y las Azores, en los que únicamente relata brevemente la presencia de tableros en dichas islas.

² Fernandes, Lúcia y Alberto Edite, “Tabuleiros de jogo em pedra na cidade de Lisboa”, en *O Arqueólogo Português*, serie V, 1 (2011), pp. 739-783; Carretero Vaquero, Santiago, “El *Ludus Latruncularum*, un juego de estrategia practicado por los equites del Ala II Flavia”, en *Boletín del Seminario de Estudios de Arte y Arqueología*, 64 (1998), pp. 117-140; Costas Goberna, Francisco Javier y José Manuel Hidalgo Cuñarro, *Los juegos de tablero en Galicia. Aproximación a los juegos sobre tableros en piedra desde la antigüedad clásica al Medioevo*, Vigo, Celticar, 1997.

³ Con cronologías prehistóricas podemos hablar de Ferronhe (Viseu); otro ejemplo posterior puede ser el tablero exento que se halló en la necrópolis medieval de la Iglesia de Santa María do Castelo (Torres Vedras) y que bien podía haber formado parte de una cabecera de sepultura coetánea o haber sido grabado en épocas posteriores; o, más próximo a nosotros, los que podemos apreciar en las catedrales de Ourense o de Tui. Para el caso orensano ver Hidalgo Cuñarro, José Manuel, “Los juegos de tablero medievales de la catedral de Ourense”, en *Porta da aira: revista de historia del arte orensano*, 12 (2008), pp. 107-158; mientras que para el tudense consultar Hidalgo Cuñarro, José Manuel, “Los juegos medievales sobre tablero en piedra de la Catedral de Tui (Pontevedra)”, en *Revista do Instituto de Estudos Tudesenses*, 1 (2007), pp. 41-62.

El capítulo 6 trata sobre el equipamiento, esto es las fichas, dados, tabas, etc. que se empleaban para jugar, centrándose en los periodos romanos y medievales. Le sigue un capítulo dedicado a las técnicas de grabación empleadas para su elaboración y el análisis de otros aspectos como son el soporte utilizado o la frecuencia de aparición de tableros exentos o integrados en edificios o en afloramientos rocosos. En el octavo capítulo se adentra en lo que supone la actividad lúdica, desde su función educativa y social, hasta su simbología asociada, pasando por la legislación (centrada en época medieval y moderna) o la globalización que ha sufrido el juego especialmente a partir de los siglos XV-XVII.

Uno de los capítulos más atrayentes es el 9, donde explica las reglas de algunos juegos, como el alquerque de III o tres en raya, y las posibles normas que tuvieron otros, como el *ludus latruncularum* o el *ludus duodecim scripta*. El principal problema que existe entre los juegos romanos y los medievales, es que para los primeros tenemos únicamente breves referencias que, con fortuna, mencionan alguna regla del juego, mientras que para los segundos se ha conservado el Libro de los Juegos, mandado componer por Alfonso X, el Sabio, en el que se explica cómo jugar.

El penúltimo capítulo (10) trata sobre la relación entre diversos juegos (como el ajedrez, el go, o los diversos tipos de mancala) y las matemáticas, y finaliza (11) con un estudio sobre los aspectos cronológicos y tipológicos de los tableros, analizando para ello 253 ejemplares de los que únicamente 78 han aparecido en contexto arqueológico.

La diferencia entre el presente libro y otros de temática semejante es la actualización bibliográfica y el análisis, bastante exhaustivo, que realiza de los tableros. Lograr reunir tan vasta información la ha debido llevar años y más de algún problema, dada la dificultad de conseguir alguna bibliografía⁴.

En definitiva, la publicación y elaboración de un libro como el presente era necesaria por varias razones, desde actualizar la bibliografía existente sobre los juegos de tablero, renovando la percepción que tenemos sobre algunos de ellos, pero especialmente por el registro de una gran cantidad de tableros, tanto conocidos como inéditos, localizados en el país vecino, pues son escasas las obras que ofrezcan catálogos tan completos. Y es que, al fin y al cabo, no podemos olvidar que los juegos son “reflexo de una sociedade específica que lhes deu vida”⁵.

⁴ Como uno de los libros esenciales para el estudio de los juegos de tablero: Murray, Harold James Ruthven, *A History of Board-Games Other than Chess*, Oxford, Clarendon Press, 1951.

⁵ Fernandes, Lúcia, *Tabuleiros de jogo inscritos na pedra. Um roteiro lúdico português*, Lisboa, Apenas Libros, 2013, p. 254.