

**ENTREVISTA A ÁNGEL LUIS MOLINA MOLINA***INTERVIEW WITH ÁNGEL LUIS MOLINA MOLINA**ENTREVISTA COM ÁNGEL LUIS MOLINA MOLINA***Nicolás Martínez Sáez***(Universidad Nacional de Mar del Plata)**martinezsaeznicolas@gmail.com*

Recibido: 22/7/2020

Aprobado: 14/8/2020

---

*El profesor Ángel Luis Molina Molina es medievalista, historiador español, catedrático en la Universidad de Murcia, académico de la Real Academia Alfonso X el Sabio, y con una vasta trayectoria de estudio en temas tan innovadores de la Edad Media como los juegos de mesa y los realizados al aire libre, la prostitución como servicio público y diversas actividades vinculadas a la vida cotidiana entre los siglos XIII y XVI.*

---



- 1. En su trayectoria académica usted ha estudiado los juegos de mesa en la Edad Media europea y la función social que cumplen. Ha señalado que si bien muchos tratadistas reconocen que a toda persona es conveniente y necesario el descanso del cuerpo y del espíritu, también los moralistas han visto con recelo el juego, por la pasión que se puede suscitar en los jugadores haciéndoles perder el control. ¿Cuáles son las principales fuentes doctrinales de donde proviene esta aversión hacia el juego?*

Diversos autores como Aristóteles, Cicerón o Santo Tomás de Aquino opinaban que el juego era por naturaleza indiferente; pues teniendo por objeto la recreación del ánimo, moralmente no es ni bueno ni malo, por tanto, será honesto o no, según las circunstancias que lo acompañen. El juego ordenado por Dios y la naturaleza para descanso de las fatigas será lícito “*como medio ordenado para conseguir este fin*”, Santo Tomás insiste en que el juego se ha de usar como la sal en la comida, en donde sólo se echa la necesaria para sazonar. El juego también cumple una función social y los tratadistas, tanto educadores como moralistas, reconocen que a todas las personas “*es conveniente y aun necesario dar tregua y descanso, ya al espíritu, ya al cuerpo*”, pero sobre todo a los jóvenes, y si no lo hacen les resulta perjudicial, pues no hay nada peor que la ociosidad –un dicho popular afirma que la ociosidad es la madre de todos los vicios–, por tanto es saludable física y moralmente mantenerlos ocupados en “*lícitos recreos*”. El recelo de los moralistas hacia los juegos se basa en la pasión que puedan suscitar en los jugadores, haciéndoles perder el control sobre sus reacciones. Los más peligrosos, en este sentido, eran los juegos de apuestas, lo que llevaría a las autoridades a controlarlos o, incluso, prohibirlos. En general, moralistas y legisladores aconsejaban aquellas diversiones en las que se ejercitaba el músculo o la inteligencia, entre éstos últimos, el ajedrez, gozó de gran prestigio durante la Edad Media.

**2. *Al aceptar la idea de la necesidad de recreos y descansos para la recuperación de las faenas cotidianas, la cultura medieval distingue entre un tiempo de ocio y un tiempo de trabajo. ¿Puede traducirse, esta distinción entre estamentos nobles y plebeyos o los estamentos más bajos, en diferentes tipos de juegos adecuados a cada uno de ellos?***

Julio Caro Baroja es quizá, quien mejor ha expresado la profunda relación existente entre el concepto medieval de tiempo y el dinamismo de la naturaleza, con sus transformaciones sucesivas. Trabajo, ocio y fiestas van engarzadas de una manera admirable. Por ello, en los momentos en que los trabajos agrícolas son más intensivos, es decir, desde la primavera hasta los inicios del otoño, se acumulan también el mayor número de días festivos para procurar a la población el descanso debido. En las fiestas colaboran todos los grupos sociales. Los caballeros son los protagonistas de diversos juegos -mezcla de ejercicio de armas, deporte y espectáculo-, en los que exhiben su pericia en el manejo de las armas, si bien cambiaban las armas de guerra por otras menos peligrosas; contaron siempre con gran aceptación popular. El *juego de cañas*, el de *alcancía* y el de *sortija*, además de las *corridas de toros* – en la que el caballero alanceaba al toro con la garrocha– fueron muy populares; a finales del período medieval empezaron a celebrarse en los reinos hispánicos unos simulacros de batallas entre caballeros cristianos y moros que rememoraban antiguas batallas –estos vistosos espectáculos son, posiblemente, los precedentes de las actuales fiestas de moros y cristianos–. Por su parte, el pueblo llano también protagoniza numerosos juegos al aire libre que tienen mucho de competición deportiva: carreras, tiro – de lanza, arco y ballesta-; pruebas de resistencia física –barra y soga–, diferentes tipos de lucha, además, de los *juegos de pelota* tanto en equipo como de forma individual; otros juegos populares eran los bolos, la petanca, tejo, aro, herradura, etc. y, por supuesto el ocio incluye la música y el baile.

**3. *Usted ha señalado la importancia del milagro atribuido a Bernardo de Claraval en relación con el juego de dados: un día, cabalgando, el monje se encuentra con un tahúr que lo desafía a que apueste su caballo mientras él apuesta su alma. Al arrojar tres dados, el tahúr obtiene el máximo puntaje (18) y posteriormente el monje obtiene, en sus dos dados, 6 puntos y el tercero, al quebrarse, muestra 6 y 1. El tahúr, ahora superado, se entrega a la vida religiosa y santa. ¿Cuáles son las líneas hermenéuticas que pueden extraerse de esta anécdota? ¿Se pone de manifiesto algún vínculo específico entre el azar y la conversión religiosa?***

El juego de dados es, entre los juegos de azar, el más antiguo conocido. Los libros sagrados de diferentes culturas lo citan y, también, la semblanza del jugador y los terribles efectos que causa a aquellos que se entregan de manera desenfrenada a su práctica. Los griegos tenían por inventor de los dados al mítico Palamedes durante el sitio de Troya; Homero en *La Odisea* describe como se jugaba a los dados en la puerta del palacio de Ulises en Ítaca. Al pie de la Cruz unos soldados se jugaron a los dados la sagrada túnica y, en la Edad Media el juego de dados fue un vicio extendido por toda Europa y el más importante de los juegos de apuesta hasta la aparición en occidente de los naipes –en España empiezan a citarse en el siglo XIV-. La actitud de la sociedad ante este juego y sus adictos era muy distinta a la que se adopta para los jugadores de ajedrez y otros juegos de tablas. En el código de *Las Partidas* se prohíbe a los prelados tomar parte en aquellos juegos que “*los sacassen de sossegamiento*”, bajo pena de “*ser vedados de su oficio, por tres años*”, y entre los juegos prohibidos se encuentran los dados. De la misma manera el obispo de Segovia, Pedro de Cuellar, en 1325, en su *Catecismo* prohíbe a los clérigos de su diócesis participar en los juegos de azar, y muy especialmente en los de dados. En este contexto, el milagro atribuido a San Bernardo de Claraval es una anécdota que refleja muy bien la mentalidad de la época. El que reta al santo a que apueste su caballo a cambio de su alma es un tahúr, es decir un jugador profesional que juega con dados trucados, por lo tanto, está seguro de ganar la partida, al tiempo que considera al fraile un incauto; pero Bernardo al aceptar el desafío, lleno de fe espera su victoria sobre el tahúr para conseguir la salvación de su alma, pues para Dios no hay nada imposible. El desenlace no podía ser otro que el arrepentimiento del “pecador” y su posterior penitencia. Finalmente, la rápida difusión del suceso entre las gentes llevaría a otros jugadores al “buen camino”. En este caso no creo que exista ningún vínculo específico entre juego de azar y conversión. Pero a lo largo de la historia se puede observar la existencia material entre los juegos de azar y las artes adivinatorias.

**4. En la Edad Media, algunos juegos como la caza o el ajedrez se presentan como artes que requieren dedicación y práctica, pero también como ciencias que exigen reflexión y estudio. ¿Cuáles son las influencias que ejercen estos juegos en los diferentes desarrollos del mundo moderno tanto en el ámbito científico como en el militar?**

La caza para los nobles juega un papel esencial en su vida, pues el arte de la caza, junto con el del amor cortés y el de la guerra forman la trilogía de las actividades nobiliarias. Para los grupos privilegiados de la sociedad medieval la caza es arte, ciencia, pasión o, incluso, simple pasatiempo; sin embargo, para las clases sociales desfavorecidas fue necesidad y, en muchos casos, delito, pues la caza furtiva estuvo prohibida.

La caza mayor –venados, osos, jabalíes, etc. – y la de cetrería era un deporte que formaba parte de numerosas fiestas cortesanas y su práctica por parte de reyes y nobles suponía entrenamiento para el ejercicio del poder y para la guerra, descanso para la mente y salida para los instintos violentos. Así se pone de manifiesto en *Las Partidas*: “una de las cosas que fallaron los sabios, que más tiene pro es la caça... ca ella ayuda mucho a menguar los pensamientos y la saña... da salud ca el trabajo que en ella se toma, si es con mesura, faze comer y dormir bien... e el placer que en ella reçibe, es otrsí grand alegría” (Part. II, tit. V, ley XX). La caza como arte pedía dedicación, gusto y sentimiento; como ciencia exigía reflexión, tacto y experiencia; como pasión pedía dedicación y enamoramiento, y, como distracción, alegría y oropeles. A finales de la Edad Media empezará a considerarse la caza, desprovista del rito de los siglos anteriores, como una fiesta. Como ciencia la caza ha dejado diversos tratados, por ejemplo, Alfonso XI de Castilla mandó escribir el *Libro de la Montería*, en el que se describen las condiciones y cualidades de los monteros, la distribución de las especies cinegéticas por los montes de los distintos reinos, así mismo era preciso saber juzgar la edad, el sexo, las huellas, la talla, etc. de la pieza que se pretende cazar. Don Juan Manuel escribe su *Libro de la caza*, que dedica al más noble de las artes de la caza, es decir, a cetrería, en esta obra describe las aves que se emplean para ella, su adiestramiento, sus tipos y el número de las que un señor debía poseer –halcones, azores, neblíes, jerifaltes, gavilanes...– y también enumera los lugares en que se pueden cazar aves dentro de la Corona de Castilla. Fuera de España es muy conocido el *Libro de la Caza* de Gastón Phoebus.

El ajedrez, por su parte, es mucho más que un juego de mesa concebido para la diversión de aquellos que lo practicaban. Alfonso X en su *Libro del Axedrez. Dados et Tablas*, le dedica la mayor parte de su obra. En él se describen las piezas y su distribución en el tablero, el movimiento de las mismas, sus reglas etc. Cuando expone las normas del juego se le da una interpretación militar y de estrategia, “mostrando como los reyes en el tiempo de las guerras en que se fazen las huestes, han de guerrear a sus enemigos punnando de los uencer”. En el tablero –campo de batalla– se distribuyen los dos ejércitos compuestos cada uno por 16 piezas de color distinto, en primer término se colocan los 8 peones, que representan al pueblo “que va en la hueste”, detrás se sitúan las piezas mayores: en una de las casillas del centro va el rey, a su lado está el *alfferza* –el alférez mayor–, en los lados de ambos se colocan los alfiles –adalides–, a ambos lados de ellos figuran los caballos –caballeros– y, en las últimas casillas los roques o torres. A continuación, explica el movimiento de cada una de las piezas en el tablero y el desarrollo de la partida, en el cual la inteligencia de los jugadores y el planteamiento estratégico de la partida es vital para conseguir la victoria, esta se produce cuando uno de los jugadores da *jaque mate* al rey contrario. Si la caza era fundamental para mantener en buen estado fía a los caballeros en la batalla, el ajedrez lo es para desarrollar la mente y elegir una buena estrategia, que consiste en saber ubicar y mover de forma coordinada las huestes sobre el terreno para obtener el triunfo sobre el enemigo.

**5. Cuando Alfonso X, en El libro de los juegos de Ajedrez, Dados y Tablas (1283), relata el origen de los juegos de mesa evoca, directamente, a discusiones filosóficas entre sabios acerca de las relaciones entre la inteligencia y el azar. ¿Cuáles son los efectos concretos de esta discusión? ¿A quiénes enfrenta o a quiénes se dirige Alfonso X al postular la supremacía de los juegos de reflexión sobre los juegos de azar?**

En el prólogo que Alfonso X el Sabio redactó para su compilación de libros de recreo, destaca la ventaja de los juegos de mesa que “*se fazen seyendo, frente a los que se fazen cabalgando o a pie*”, porque todos pueden practicarlos: hombres y mujeres, viejos y jóvenes, libres y cautivos, en la tierra o en el mar, de noche o de día, con buen o mal tiempo. El *Libro de los juegos de Axedrez, Dados e Tablas*, que conocemos por el código fecha en Sevilla en 1283, un año antes de su muerte, constituye la última aportación alfonsí a la cultura occidental. Entre las legendarias versiones sobre el origen de estos juegos Alfonso X se decide por un apólogo de procedencia oriental, en el que se narra que en la India hubo un rey que rodeado de sabios les hacía razonar sobre el porqué de las cosas, uno de ellos defendía la primacía de la razón sobre la suerte, afirmando que más valía “*seso que uentura*”; otro, por el contrario, prefería la “*uentura*” más que el seso, y un tercero, opinaba que lo mejor era saber usar con “*cordura de la uentura*”. El rey les concedió un plazo para que le dieran un prueba fehaciente de estas teorías sobre la inteligencia y el azar, al cabo de dicho plazo, ellos le presentaron tres libros: el primero, el de “*axedrez con sus juegos, mostrando que el que mejor seso ouiese... podríe uencer al otro*”; el segundo, el de los dados, señalando que “*no ualíe nada el seso sino la uentura*”; el tercero, “*el tablero con sus tablas... e con sus dados*” que explica cómo jugando con cordura se puede evitar “*el daño quel puede uenir por la auentura de los dados*”.

El *Libro del Ajedrez*, es el principal de los tratados en el código, y al que más espacio dedica, por ser el más noble y de mayor maestría que los otros, por tanto está claro que Alfonso X otorga la primacía al entendimiento sobre el azar. Tres siglos más tarde Felipe II mostraría también su preferencia por este noble juego que, en cierto modo, resumía y actualizaba de una forma civilizada el ideal caballeresco de dirimir cuestiones bélicas o políticas en una partida. También se describen otros juegos derivados del ajedrez: el gran ajedrez, el ajedrez de las diez casas, el de los cuatro tiempos del año, el alberque y, el que quizá puede ser más curioso, el de la astronomía, que probablemente fuera inventado por el Rey Sabio, en el que descubrimos como la gran pasión del monarca por la ciencia astronómica, se convierte en entretenimiento para aquellos jugadores avezados en esta ciencia, en el mismo se percibe una buena dosis de alegoría y simbolismo. En 1497 sufre un cambio fundamental el ajedrez. En el llamado “*ajedrez moderno*” se sustituye el “*alfferza*” por “*la dama poderosa o reina*” que al asumir en sí los movimientos del *alfil* y de la *torre* se convierte en la pieza clave del juego.

Otros juegos de mesa, introducidos a finales de la Edad Media son los *naipes* y el juego de *las damas*. Este último, de origen español, es un juego de estrategia en el que, como en el ajedrez, la inteligencia de los jugadores es la clave para ganar la partida, tendrá su arraigo y expansión a partir del siglo XVI. Por su parte, los naipes tienen su origen en China (hacia el siglo XII), se introducen en occidente en el siglo XIV. Desde el primer momento, como juego de apuesta, se citan entre los juegos prohibidos. En España, los juegos de naipes, como los de dados, se convirtió en vicio nacional, y así se detecta en los relatos de viajeros extranjeros y en la literatura del Siglo de Oro.