

RESTOS ARQUEOLÓGICOS EN EL ENTORNO DE LA CASA DE SAN GIL TÉLLEZ (CÁCERES)

José Antonio Ramos Rubio y Oscar de San Macario Sánchez. Real Academia de la Historia de Extremadura.



RESUMEN

Próximo a la capital cacereña, en la carretera de Monroy, localizamos un asentamiento en el paraje de la Casa de San Gil donde hemos encontrado interesantes restos arqueológicos. El asentamiento se encuentra en una ladera en la que no existe resto de construcción tan solo la Casa de San Gil o cortijo un pozo cubierto por una construcción de ladrillo y adobe y escasos restos de paredes de mampostería, el lugar presenta escasos afloramientos graníticos en toda su superficie. La ventaja de este sitio es que cuenta con recursos de agua cercanos y se halla en un área en la que los suelos permiten tanto un aprovechamiento agrícola como ganadero.

ABSTRACT

Near the capital of Caceres, on the road to Monroy, we find a settlement in the spot of the Casa de San Gil where we have found interesting archaeological remains. The settlement is located on a hillside where there is no remaining building, only the Casa de San Gil or a well covered by a brick

and adobe construction and scarce remains of masonry walls, the place has few granite outcrops in all its surface. The advantage of this site is that it has nearby water resources and is located in an area where the soils allow both agricultural and livestock use.

PALABRAS CLAVE

Cáceres, Monroy, Paraje de la Casa de San Gil, restos arqueológicos, asentamiento, Arqueología, Prehistoria.

KEYWORDS

Cáceres, Monroy, Place of the House of San Gil, archaeological remains, settlement, Archeology, Prehistory.

Próximo a la capital cacereña, en la carretera de Monroy, localizamos un asentamiento en el paraje de la Casa de San Gil donde hemos encontrado interesantes restos arqueológicos. Se localiza entre los 39° 33' 17,14" de latitud N y los 6° 18' 56,63" de longitud W. próximo al Molino de Topete y al castro prerromano Castillejo del Guadiloba, y al río Palacio de Pedro López y al río Pizarro. Muy cercano están los restos del campamento romano Cáceres el Viejo y la Casa de las Corchuelas. El asentamiento se encuentra en una ladera en la que no existe resto de construcción tan solo la Casa de San Gil o cortijo un pozo cubierto por una construcción de ladrillo y adobe y escasos restos de paredes de mampostería, el lugar presenta escasos afloramientos graníticos en toda su superficie. La ventaja de este sitio es que cuenta con recursos de agua cercanos y se halla en un área en la que los suelos permiten tanto un aprovechamiento agrícola como ganadero.

En el perímetro que rodea la Casa de San Gil hemos localizado un total de 13 tumbas sobre roca y una infantil que aparecen dispersas y aisladas, lo cual estaría relacionado con una realidad de poblamiento disperso, dada su contraposición respecto a las grandes necrópolis al uso en las zonas del territorio español en las que existen grandes agrupamientos de población.

Los lugareños las atribuyeron a los "moros", otra idea corriente en círculos académicos es que son de origen visigótico. Aproximarnos a la cronología exacta de la construcción de estos sepulcros es un verdadero desafío ante la ausencia de indicadores de carácter arqueológico. La mayoría de estas sepulturas halladas en el paraje de la Casa de San Gil son iguales, muy alargadas y estrechas, más ancho al lado de la cabeza que hacia los pies; pero algunas son distintas, presentando una talla especial para la cabeza. La orientación de las tumbas es variable entre 30° y 210°, por lo que sugiere tenga un motivo religioso más que práctico. Hay que tener en cuenta que las necrópolis de tumbas excavadas en la roca son uno de los más abundantes restos de la época pos-romana en la Península Ibérica. Tanto su número como su amplitud geográfica certifican la necesidad de un estudio detallado, no exento de problemas. En tal sentido, es importante observar cómo la casi totalidad de ellas no han conservado restos humanos, carecen de ajuares y se hallan

arqueológicamente descontextualizadas. El resultado es que continúan siendo un dato escasamente utilizado en los estudios sobre la Alta Edad Media peninsular. En dicha situación convergen la despreocupación por la arqueología que tradicionalmente ha caracterizado al medievalismo y la consideración ancilar de los periodos post-romano y altomedieval con respecto a las épocas romana y feudal.

En la zona donde se ubican las tumbas, más próximas a la casa de San Gil, aún subsisten fragmentos de: ladrillos tipo "burro", *tegulae* (tejas), cerámica común de torno rápido, así como escorias de hierro y una inscripción romana inédita formando parte de un escalón del cortijo de San Gil.



Restos de escoria y mineral de hierro



Pozo Gil Téllez

En cuanto a las razones por las que este tipo de sepulturas aparecen aisladas o en muy pequeños agrupamientos, una de las teorías podría ser su atribución a los eremitas (*La palabra “eremita” procede del sustantivo “eremo” que significa desierto. En la Edad Media, era muy común que las personas que buscaban una vida más evangélica y penitente habitasen en lugares desiertos*).

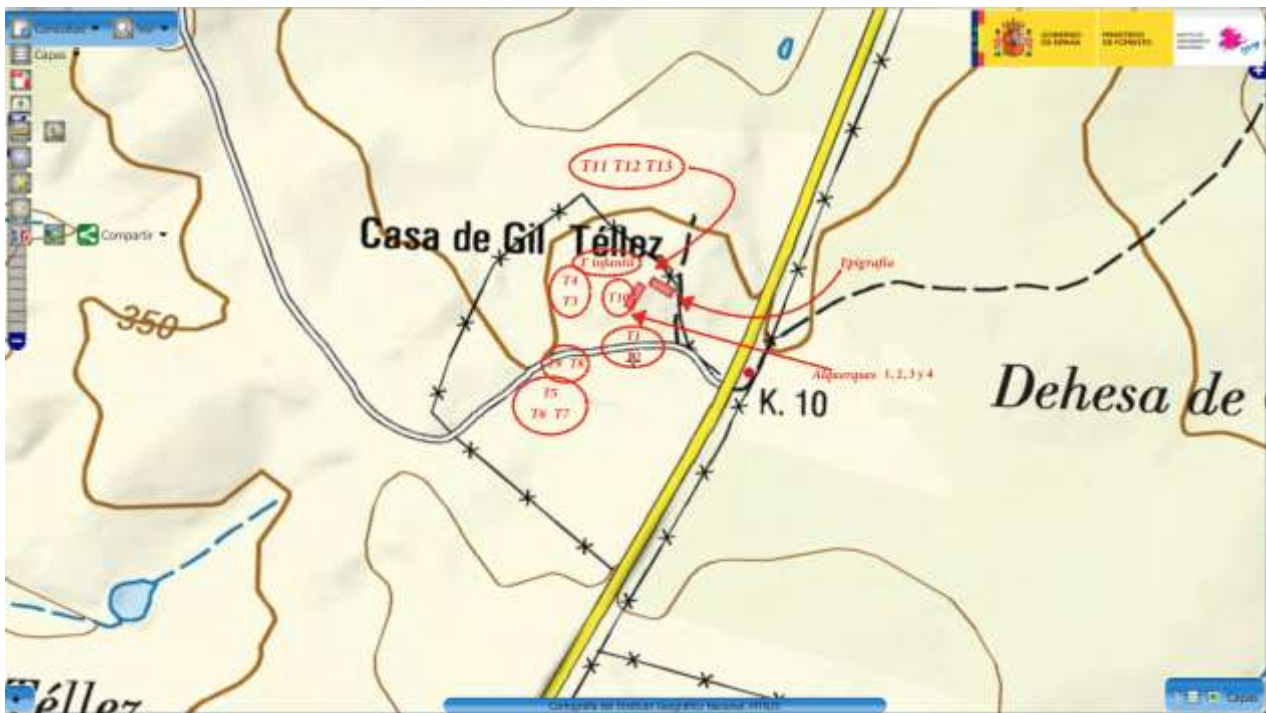
Hasta el día de hoy nadie ha elaborado una investigación sobre estos restos arqueológicos, sólo se ha escrito algún que otro artículo estableciendo algunas dudas, hipótesis y catalogaciones. Nosotros, en particular, las relacionamos con el proceso de caída del Imperio Romano y los posteriores repoblamientos rurales. Para él habría una evolución tipológica, siendo las sepulturas más antiguas las no antropomorfas, las cuales tendrían su origen entre los siglos V al VII, mientras que las antropomorfas serían típicas de los siglos VIII-XI, según las zonas. Lo que sí hemos comprobado en los diferentes estudios que hemos publicado al respecto es que en los siglos VII al IX tienen forma de bañera, donde se empieza a vislumbrar una cierta representación antropomorfa.

En los siglos IX-X las tumbas ya ofrecen un redondeamiento en la parte superior de la sepultura para alojar la cabeza, con forma trapezoidal o cuadrangular en el resto.

Lo cierto es que no hemos encontrado ninguna tumba intacta, por lo que no se tienen datos que sustenten las teorías. Existen dos hipótesis sobre el uso y funcionalidad de las citadas tumbas:

- Como lugar de enterramiento. Pero no se han encontrado, ni dentro ni en sus alrededores, restos de ajuar, huesos, herramientas..., que puedan demostrar fehacientemente esta teoría.
- Lugares para el secado de cadáveres (momificación). Proceso que duraría algunas semanas. Posteriormente serían retirados de ese lugar para ser enterrados en otro lugar. No se han encontrado restos de momias en la comarca de Cáceres donde hemos llegado a encontrar más de doscientas tumbas. Pero tampoco hay demasiadas tumbas, menos infantiles, lo que es extraño, dado el alto índice de mortalidad que debió de existir (sobre todo a nivel infantil). Esta teoría, explicaría la escasez de tumbas, la mayor escasez de tamaño infantil, la ausencia de ajuar y restos, la abundancia de oquedades próximas a las tumbas (donde se suponen que se depositaban las entrañas). Además, la poca profundidad de muchas de estas tumbas y la irregularidad de los bordes previenen la colocación de una cobertura. Es difícil evitar llegar a la conclusión de que las tumbas quedaron abiertas, y esta idea concuerda quizá con la teoría de que las tumbas se utilizaron para la momificación. Pero, esta teoría se cae al observar que existen tumbas familiares o tumbas dobles, entendiendo que los miembros de una familia no iban a fallecer al mismo tiempo y las tumbas servirían de lugar de enterramiento.

Debido a que no se ha encontrado ningún tipo de lápida que sirviera de tapadera, consideramos finalmente que podían ser utilizadas para descarnar y desecar los cadáveres antes de su inhumación. y su adscripción a pequeñas comunidades cristianas que habitaran en la zona entre los siglos V y VII. Teniendo en cuenta que sería entre los siglos VIII al X cuando se produjo su momento de máximo uso. Su presencia se vincularía a ciertos cambios sociales, generándose un poblamiento en áreas hasta entonces marginales como sería el caso del paraje de la casa de San Gil.



Detalle de localización de tumbas y otros restos



Tumba 1.- Forma de bañera. Medidas: 180 * 44* 24 O-E (longitud, anchura, profundidad y orientación)



Tumba 2.- Forma de bañera. Medidas: 177 * 46 * colmatada O-E.



Tumba 3.- Trapezoidal. Medidas: 200 * 48 * 25 NE-SO.



Tumba 4.- Cuadrangular con cabecera y pies semicircular. Medidas: 167 * 57 * 16 NO-SE.



Tumba 5.- Cuadrangular con cabecera y pies semicircular. Medidas: 170 * 40 * 25 O-E.



Tumba 6.- Forma de bañera. Medidas: 175 * 42 * 42 N-S.



Tumba 7.- Forma de bañera. Medidas: 189 * 50 * 23 N-S.



Tumba 8.- Forma de bañera. Medidas: 175 * 40 * 30 O-E.



Tumba 9.- Forma trapezoidal. Medidas: 189 * 40 * 37 O-E.



Tumba 10.- Forma de bañera. Medidas: 180 * 50 * colmatada O-E.



Tumba 11.- Forma ovoide. Medidas: 162 * 60 * colmatada N-S.



Tumba 12.- Forma de bañera. Medidas: 180 * 47 * colmatada N-S.



Tumba 13.- Forma pisciforme. Medidas: 190 * 57 * colmatada N-S.



Tumba 14: Tumba infantil: 110 * 31 * 25 N-S.

Restos interesantes se localizan junto a la casa o cortijo, concretamente, en uno de los laterales de la casa de San Gil aún subsisten 4 grabados en pizarra de tradición lúdica. Se trata de tableros de juego grabados en roca pizarrosa, consistentes tres de ellos en el juego “Alquerque de Nueve” y otro en el “Alquerque de Doce”.

El juego "Alquerque de Nueve" fue practicado durante varios milenios en el Norte de África y Oriente Medio, e incluso es probable que uno de los juegos practicados por el hombre del Neolítico en petroglifos fuese el Alquerque.

Durante la Edad Media fueron los árabes los que difundieron este juego por la Península Ibérica. No en vano, el nombre del juego proviene del árabe "al-qariq" (sitio plano), que tuvo gran tradición hasta el punto de ser comentado por Alfonso X el Sabio en el manuscrito *Libro de Ajedrez, Dados y Tablas*, quien decía que el alquerque se parecía al ajedrez pues “*se joga com o espirituo*”.



Alquerque

Pero vayamos a lo más interesante, ¿cómo se juega a este juego?. Este es un juego para dos jugadores, y tiene como objetivo colocar tres fichas del mismo color en vertical u horizontal (lo que se llama un molino) e ir capturando las fichas del adversario. El juego tiene dos etapas, la primera, en la que los jugadores van colocando alternativamente sus nueve fichas, y la segunda, en la que irán moviendo las fichas por el tablero a posiciones vacías del mismo. Los jugadores colocan, por turnos, sus fichas en cualquiera de las 24 casillas vacías del tablero. Cada vez que un jugador consigue alinear tres de sus fichas, es decir, realizar un molino, puede capturar una de las fichas de su adversario (que ya no podrá volver a ser utilizada), pero no pueden capturarse las fichas que formen parte de un molino, excepto si no hay otras fichas disponibles. Una vez colocadas todas las fichas, y siguiendo por turnos, cada jugador puede desplazar una de sus fichas a una posición contigua que esté vacía, siguiendo una de las líneas del tablero. Cada vez que un jugador consigue un nuevo molino, capturará una de las fichas del adversario. Cuando a uno de los jugadores únicamente le quedan 3 fichas, entonces puede moverlas libremente a cualquier posición libre del tablero, aunque no sea adyacente (siguiendo su turno). Pierde aquel jugador al que solamente le quedan dos fichas, o que tiene bloqueadas todas sus fichas (aunque normalmente se juega con la variante de que si un jugador tiene todas sus fichas bloqueadas, pierde su turno hasta que alguna de sus fichas quede desbloqueada).

Existen diferentes variantes de este juego, como por ejemplo el otro tablero o “Alquerque de Doce”, que consiste en que el tablero tenga pintadas cuatro líneas más, cada una de ellas uniendo las tres posiciones que están en diagonal, y en la que cada jugador dispone de 12 fichas. Es un juego de tablero para dos jugadores, practicándose en un tablero cuadrado cinco por cinco casillas, entrelazadas por diversas líneas o caminos por donde las piezas se desplazan. La secuencia de las

jugadas tiene como objetivo capturar todas las piezas de uno de los jugadores, las cuales se eliminan, saltando por encima con una pieza del jugador contrario. Es el primer juego conocido en que se utiliza esta forma de eliminar o “matar” las piezas (después muy desarrollado en el Juego de las Damas). Cada jugador inicia la partida con doce piezas, que son colocadas en el tablero, dejando libre la casilla central. Las piezas se pueden mover a través de las líneas para posiciones vecinas que no estén ocupadas. El movimiento de las piezas puede ser hecho en cualquier de las ocho posibles. Si en una casa vecina de la pieza de un jugador estuviera ocupada por una pieza del adversario y la casilla siguiente en la misma dirección estuviera libre, el primer jugador debe “matar” con su pieza la del segundo jugador, saltando por encima y colocándose en la casilla siguiente. La pieza “muerta” queda eliminada y es retirada del tablero. Estas jugadas se van sucediendo durante el juego hasta que estén eliminadas todas las piezas de uno de los jugadores. Eliminar piezas es siempre obligatorio, pudiéndose capturas más de una, en una sola jugada dependiendo de la posición de éstas en el tablero de juego. Si de principio se puede considerar un juego simple, se puede volver complicado, requiriendo gran concentración por parte de los jugadores y capacidad para elaborar estrategias de ataque y defensa con varias jugadas de anticipación... El jugador que comienza la partida no tiene ninguna ventaja, pues inicia la jugada dando a “comer” una de sus piezas.



Detalle de alquerque



Detalle de Alquerque de Nueve

Concretamente, los tableros sobre pizarra del Cortijo de San Gil están grabados en una superficie muy desgastada por el paso de los visitantes sobre el mismo. Se trata de diseños muy simples, muy mal conservados, posiblemente de cronología medieval. Como comentamos, el diseño geométrico que presenta uno de ellos corresponde a un tablero de "Alquerque de Doce" con la tipología normal que poseen estos. Llama la atención como en la intersección de las líneas se sitúan diferentes cazoletas de variado tamaño.

Aunque se encuentran al lado unos de otros, entre ellos, existe una distancia suficiente para permitir sentarse a una persona y de esta forma que se pudiera jugar en ambos tableros a la vez. Por desgracia la superficie que presenta la pizarra está en muy malas condiciones de conservación y sería necesario que se procediera a realizar tareas de consolidación de la misma, para evitar su progresivo deterioro. Como hemos explicado, por las características que presentan y por el marco cronológico que podemos establecer para este monumento, podemos documentar como medievales.



Cazoleta

