



JOGOS BÉLICOS NA ESPANHA MEDIEVAL: RECONQUISTA, MEMÓRIA E CELEBRAÇÃO DA GUERRA

JUEGOS DE GUERRA EN LA ESPAÑA MEDIEVAL: RECONQUISTA, MEMORIA Y CELEBRACIÓN DE LA GUERRA

Lucas Magalhães Costa

Universidade Federal de Alfenas. Alfenas. Brasil.

E-mail: lc.ara@hotmail.com

Prof. Dr. Paulo César de Oliveira

Unifal-MG. Universidade Federal de Alfenas. Alfenas. Brasil.

Resumo

O objeto deste estudo é compreender como os jogos bélicos, especialmente entre os séculos XIII e XIV, também desempenharam o papel de celebrar a guerra contribuindo para a formação de uma memória relativa a atos realizados pela liderança do reino de Castela, durante a Reconquista da Península Ibérica. Busca-se encontrar elementos da guerra presente nas manifestações dos jogos de origem bélica e seu papel celebrativo. O ponto de partida aqui é a guerra entre Mouros e Cristãos em sua mais expressiva representatividade: Navas de Tolosa (1212), conhecida como a maior reunião de exércitos cristãos para o enfrentamento contra muçulmanos. Este é um dos episódios que constituem uma raridade na dinâmica dos enfrentamentos militares da Reconquista, por se dar em campo aberto, exército diante de exército. Por esse motivo Navas de Tolosa é, privilegiadamente, uma batalha que fornece elementos que, mais tarde, podem ser encontrados e transportados em seu simulacro nos jogos bélicos realizados eoincentivados pela corte de Castilla. O objeto de análise se dá na Crônica de Alfonso XI, o Onceno, El Libro de la Orden de Landa e em cronistas que remontam ao século XIII e XIV. O problema é: por que o homem transporta a guerra para um espaço de celebração? Para responder a essa questão, buscou-se na Teoria do Conhecimento desenvolvida por Immanuel Kant (1724 – 1804), uma chave para se inferir uma resposta.

Palavra-chave: História Ibérica. Celebração. Guerra. Jogos Bélicos

Abstract



The purpose of this study is to understand how the war games, especially between the 13th and 14th centuries also played the role of celebrating the war, contributing to the formation of a memory related to the acts carried out by the leadership of the Castile kingdom during the Reconquest of the Iberian Peninsula . It seeks to find elements of the present war in the manifestations of the games of warlike origin and its celebratory role. The starting point here is the war between Moors and Christians in its most significant representation: Navas de Tolosa (1212), known as the largest gathering of Christian armies for confrontation against Muslims. This is one of the episodes that constitute a rarity in the dynamics of the military confrontations of the Reconquista, to be given in open field, army before the army. For this reason Navas de Tolosa is a battle that provides elements that can later be found transported in their simulacrum in the war games held and encouraged by the Castella court. The object of analysis is given in the Chronicle of Alfonso XI, the Onceno, the Book of the Order of Landa and chroniclers dating back to the thirteenth and fourteenth centuries. The trouble is: why does the man carry the war into a space of celebration? To answer this question, the Knowledge Theory developed by Immanuel Kant (1724-1804) was searched for a key to infer an answer.

Keyword: Iberian History. Celebration. War. War Games

Recibido: 11 de febrero de 2019

Aceptado: 27 de mayo de 2019

Introdução

A Península Ibérica foi palco de inúmeros conflitos e batalhas na disputa pelo controle da região envolvendo Mulçumanos e Cristãos nos mais diferentes arranjos, a partir de



722. Este processo, convencionalmente chamado de Reconquista, culmina sete séculos depois com a expulsão do último rei mouro em 1492. Ao estudar os confrontos pode-se constatar que nem só de enfrentamentos a vida bélica se mantinha, ela é múltipla e a guerra pode ser encontrada em momentos distintos da vida dos personagens desta história. A guerra também estava presente na vida cotidiana dos cristãos de forma privilegiada nas celebrações dos torneios cujos jogos foram inspirados no conflito guerreiro. Manifestações derivadas da guerra, porém pacíficas, que se mostram na iminência da batalha e também memória presente no pós-guerra, estudadas aqui no reino de Castela entre os séculos XIII e XIV.

Algumas questões suscitam o interesse diante desse cenário: Por que a guerra está presente para além das trincheiras do campo de batalha? O que faz com que guerra e vida se encontrem em momentos fora do território bélico por excelência? Todas essas questões podem ser resumidas em: por que o homem celebra a guerra?. Entende-se como celebração bélica todo e qualquer ritual cuja atividade lembre, rememore, traga à vivência de forma simulada a guerra expressa, em momentos de celebração de festejos que em sua programação incluía os *torneos*, sem o elemento morte.

Assim, tendo como objeto de estudo as atividades que rememoram a guerra em ambientes fora do campo de batalha, dentro do conceito de celebração enquanto ritos que fazem memória à guerra, essas atividades estão reunidas sob a ideia de celebração bélica no período compreendido entre o século XIII e XIV, especialmente presente no Reino de Castela. Chefes monarcas que se destacam nesse período são os reinados de Alfonso VIII (1155-1214), Alfonso X (1221 -1284) e Alfonso XI (1311-1350).

Material e Métodos

Como metodologia, escolhemos os estudos de uma batalha icônica, Navas de Tolosa. A partir dela busca-se entender de forma mais completa possível o processo guerra e celebração da guerra. Os textos que relatam o conflito estão nas Crônicas Historia Gothica, Chronica Latina Regum Castellae,



Chronicon Mundi . Navas de Tolosa foi considerada como a maior reunião dos exércitos cristãos contra os muçulmanos e que resultou não só uma vitória considerável para os reinos chefiados por Alfonso VIII (1155 – 1214), rei de Castela, como também proporcionou um período de paz considerável. Tanto a batalha, quanto o período pacífico posterior ao confronto geram elementos e ambiente propícios para se observar as manifestações celebrativas decorrentes da guerra.

Diante de confrontos como este em que há uma reunião de elementos históricos, sociais, religiosos é necessário também buscar as motivações que justificam a guerra a partir de uma ótica cristã. Buscou-se investigar as ideias que giravam em torno do conceito de Guerra Justa, observada durante a Reconquista da Península Ibérica, cujas bases encontram-se no código da filosofia de Santo Agostinho em sua obra *Contra Fausto* (397-398) e os desdobramentos desse conceito na vida política e militar da Igreja. Para evidenciar a marca bélica na vida espiritual dos cristãos, esta pesquisa traz trechos da *Crônica de Alfonso X, o Sábio, Primeira Crônica General de España*, em que se descreve pela primeira vez a figura de São Tiago evocado não mais como apóstolo de Cristo, mas como aquele que ajuda os cristãos contra os mouros. Que mais tarde dá bases para se cunhar o título de Matamouros.

Marca importante dessa confluência entre guerra e celebração pode ser encontrada nos relatos da *Crônica de Alfonso XI, o Onceno, El Libro de La Orden de La Banda*, escrito entre 1344 e 1350. Na obra está descrita a criação de uma elite militar que dividia seu esforço entre batalha e jogos bélicos, com o mesmo empenho e severidade. Para organizar esses militares-religiosos-esportistas foi elaborado um código de conduta para a guerra, a espiritualidade e a participação deles nos jogos como as Justas e os Torneos. *La Banda* está na exata confluência entre o esporte e a guerra, entre o entretenimento e a batalha.

Como forma de entender esse processo, analisa-se o recorte histórico à luz de alguns aspectos da Filosofia desenvolvida no século XVIII pelo alemão Immanuel Kant (1724 – 1804), sobretudo na obra *Kritik der Reinen Vernunft* (*Crítica da Razão Pura*) de 1781. Esta obra busca levar a razão a um tribunal; isto é, julgar a sua capacidade de conhecer. Para tal, Kant estabelece uma distinção importante que permeará as discussões realizadas neste estudo: o fenômeno e o noumeno.



Fenômeno é constraposto a Nômeno. Para compreender a realidade a razão humana emprega algumas categorias mentais; estas categorias só podem ser aplicadas à experiência do que acontece no espaço e no tempo.

Tudo o que se observa no espaço e no tempo é um fenômeno e aparece em nossa mente como uma representação. Entretanto, quando algo aparece, isto significa que, também, há algo que não aparece e esse algo é denominado por Kant de noumeno. Portanto, o númeno é a ideia de que algo é em si mesmo, também conhecido como coisa em si. Os fenômenos constituem o mundo como nós o percebemos; e o noumeno se refere ao mundo da metafísica, inacessível aos sentidos e, na *Crítica da Razão Pura*, à própria razão. A distinção estabelecida por Kant constitui, então, a chave de leitura, para se entender a guerra como fenômeno a ser conhecido e as formas que esse fenômeno assume na sociedade a partir do processo que é formado no homem. Ou seja, a celebração da guerra é, nesta visão, uma forma de conhecimento produzido a partir de uma experiência fenomenológica.

O resgate histórico, à luz da *Crítica da Razão Pura* de Kant, pode favorecer uma reflexão sobre os motivos que levam o homem a viver a guerra, desterritorializá-la, ressignificá-la e torná-la elemento de celebração e produção de conhecimento a partir do entendimento de guerra enquanto fenômeno. Entre várias respostas possíveis, para responder por que motivo o homem celebra a guerra, buscamos uma resposta a partir da fenomenologia Kantiana. Dentro da chave filosófica que esta pesquisa se propôs, podemos afirmar que o conflito é inato ao homem, como o autor defende na obra *Paz Perpétua* publicada em 1795. Portanto faz parte de sua identidade. Assim, o estado de conflito elucida uma parte do ser, portanto é um conhecimento a priori, está na identidade do objeto a ser estudado, no caso o homem.

A guerra é a experiência da conflituosidade subjetiva, portanto a posteriori, ou seja, um conhecimento gerado a partir de uma experiência, a experiência do ato guerreiro. As manifestações da celebração da guerra, como os exemplos aqui investigados da espiritualidade bélica e dos jogos de origem guerreira são formas de um conhecimento que une identidade e experiência, assim, podem ser deduzidos como formas de um conhecimento tanto inato, portanto a priori, quanto fruto de



experiência a posteriori, assim Kant entende o fato histórico e dá o nome para esse conhecimento de juízos a priori sintéticos. Ou seja, o conhecimento sobre o fato histórico pode ser tanto melhor entendido, quanto se entender sua natureza a priori e a posteriori.

Resultados

Vázquez (2003) dedica parte de sua obra a entender como foi o desenvolvimento dessa passagem entre guerra e espetáculo traduzidos pelos torneios e atividades esportivas originárias da guerra ao longo das eras. O autor coloca em vista que a Península Ibérica foi uma das regiões mais romanizadas da Europa e mesmo depois com a queda de Roma, os Visigodos que reinaram na região estavam muito afeitos à cultura e costumes romanos.

No mundo antigo, as atividades bélicas também serviam para diversão, sem eliminar a possibilidade de morte, o que na verdade se configurou como um de seus atrativos. Na península Ibérica, a prática de certas atividades voltadas para guerra servia como treinamento e diversão, e passou por um processo de apaziguamento até gerar regras que excluíssem a morte, pelo menos a morte causada de forma intencional. Vázquez admite a impossibilidade de datar ao certo quando os torneios bélicos traduzidos nas Justas, nos Juegos de Cañas e La Sortija, por exemplo, mas acredita que a conquista dos reinos mais ao sul da Espanha entre o fim do século XII e início do século XIII como Jaén, Córdoba, Murcia e Sevilha tenham dado uma repercussão tal que deu à batalha entre mouros e cristãos um determinado e oportuno intervalo de paz.

[...] los caballeros habituados a la guerra dedicaron su tiempo liberado a diversiones y entretenimientos relacionados con las armas y los asuntos bélicos. De esta forma se fue perfilando el carácter de los caballeros de la Edad Media, que hizo que desde entonces todas sus manifestaciones estuvieran dirigidas por este motivo, no sólo en los torneos y justas, sino en sus actividades derivadas como el juego de cañas y también en la caza. (VÁSQUEZ, 2003, p. 7).



Voltando ao campo de batalha, não é difícil perceber por que o imaginário captura essa cena bélica, em si, há um elemento espetacular ainda no originário momento da guerra (Cabrer, 2012). O retrato de dois exércitos postados em campo aberto para a batalha, tal como descritos nas crônicas que esta pesquisa se debruçou, como na batalha de Navas de Tolosa (1212) também são capazes de produzir uma impressão imagética muito forte. Enfileirados, com seus estandartes, as cores dos uniformes, o momento silencioso antes da batalha.

Ainda longe dos tons romanciados das *chansons*, mas também por elas mais tarde retratada, essa cena é o próprio ícone de um momento decisivo que passa a marcar a história e traz em si o gene do espetáculo bélico. Assim o historiador Cabrer (2012), faz o leitor refletir. A cena bélica, por exemplo, da batalha de Navas de Tolosa, vai inspirar os cronistas como Lucas de Tuy e Jimenez de Rada a descrever essa mistura de ordem e tensão, cores e símbolos beleza e ordem. Uma posição quase cênica:

La batalla poseía, pues, un peculiar carácter de espectáculo, de escenificación teatral, solemne y ritual en la que cada participante representaba su papel, se vestía con un atuendo particular (las armas defensivas y ofensivas), lucía adornos y signos (em sus ropas, em su escudo, em su lanza, em su caballo), portaba enseñas y estandartes de diferentes formas y colores, ocupaba un lugar predeterminado en el escenario del campo de batalla y esperaba el comienzo la ceremonia, todo ello sin dejar de admirar (o temer) la contemplación de ambos ejércitos luciendo sus mejores galas en formación de combate. (CABRER, 2012, p. 125).

As crônicas estão recheadas dos relatos sobre os torneios bélicos e há uma dezena de descrições sobre as diferentes atividades desportivas e também celebrativas que retratam esses ritos que se inspiram no ato bélico. O espetáculo descrito por Cabrer (2012) é elemento comum entre a guerra e os jogos que dela se originaram, uma vez que eles também proporcionam dinâmicas espetacularizadas nos movimentos de destrezas de seus participantes. Vale lembrar que as demonstrações bélicas



celebrativas são anteriores aos séculos XII e XIII, período ao qual este artigo se lançou a analisar. As primeiras demonstrações dessa natureza na Península Ibérica, ainda que não totalmente configuradas em torneios celebrativos, aparecem já no século VII. E é Isidoro de Sevilha quem vai detalhar os primeiros surgimentos de comemorações inspiradas na guerra em território Hibernico. Em sua célebre obra *Las Etimologias*, traz o seguinte fragmento:

Precedidos por estandartes militares, hacían su aparición dos jinetes, uno por la parte oriental y el otro por la occidental, a lomos de blancos caballos y pertrechados con pequeños cascos dorados y armas muy apropiadas. Con atroz perseverancia, cada uno según su valor, iniciaba la pelea, combatiendo hasta lograr la muerte del contrario: el que sucumbía se hacía acreedor a la desgracia, mientras su matador obtenía la gloria. Este ejercicio militar se efectuaba en honor de Marte, dios de la guerra. (SEVILLA, 2004, p. 1260)¹.

Na Espanha, sempre na dimensão celebrativa, os jogos estavam presentes em ocasiões variadas e repetidas. Esses excertos históricos trazem algumas práticas onde os jogos compõem programação de festejos e contribuem para a memória contatada pelas atividades guerreiras. Em 1144, no reino de Leão, durante os festejos do casamento entre de Don García Ramirez de Navarra, com dona Urraca a filha de Alfonso VII rei de Castela, se celebram jogos de Cañas e Justas, descrição presente na obra Tomo Segundo de Los Annales del Reyno de Navarra:

Delante de las puertas de palacio se fabricaron grandes tablados, y en lo mas eminente de ellos estaba el folio ricamente adornado, en que estubieron sentados el Emperador, y el Rey D. Garcia, y en las gradas de mas abajo los osbispos, abades, condes, y potestades: y otros señores de priera calidad enoblecieron el festejo en la

¹ Importante ressaltar que Isidoro de Sevilla para falar no Livro XVIII sobre *La Guerra e los Juegos* se baseia na obra latina *De Spectaculis* (197-202) do autor Tertuliano.



Plaza com todas las gentilezas de los exercicios equestres, justas, cañas. (MORET; ALENZO, 1695, p.227)².

Em 1415, na Crônica de Juan II e Enrique III reis de Aragão, se celebraram torneios pelo fato da infanta Dona María ir até Valência se encontrar com Don Juan II, as celebrações foram organizadas por Dona Catalina:

[...] el Rey de Aragón levó á la Infanta á Valencia, donde fué rescebida como convenia á tan Gran Señora, esposa del primogênito heredero de los Reynos de Aragón, é allí se hicieron muy grandes justas é torneos [...]” (CARVAJAL, 1779, p. 138)³.

Muito comum o surgimento de celebrações bélicas durante os torneios para comemorar coroações, das inúmeras, destaca-se a de Alfonso IV em Zaragoza (1327), onde aconteceram jogos de bohordos. Ou pela ocasião da coroação de Alfonso XI em Sevilla (1331) onde os cronistas relatam a realização de jogos (MERLINO, 1978, p. 160-161). Mas as crônicas também registram a utilização dos torneios e jogos bélicos para outras situações, como a resolução de um problema entre fidalgos. Ou para resolver problemas políticos. No século XIV, Pedro o Cruel, filho de Alfonso XI, manda matar o fidalgo Fradique, mestre de Santiago durante um torneio em Tordesillas (MERLINO, 1978, p. 164).

Na Crônica de Enrique IV, o texto traz alguns limites e regras para a realização dos torneios bélicos. Segundo o autor estava proibido qualquer manifestação de real contenda, ainda que exitam rancores entre os competidores ou que saiam feridos do jogo. Lances traiçoeiros como, por exemplo, no jogo de Cañas, jogar a caña contra o adversário sem que ele esteja preparado: “*También nos cuenta un juego de cañas celebrado en Jerez en presencia de los reyes Católicos, que a punto de*

² As implicações mais específicas para aprofundamento estão na obra ALENZO, Francisco. TOMO Segundo de Los Annales Del Reyno de Navarra composto por el R.R. M. Joseph de Moret. Pamplona: Imprenta de Bernardo Dehuarte, 1695. p.227

³ Recomenda-se, para mais e importantes aprofundamentos desses contextos apontados no texto, a leitura do inteiro teor de CARVAJAL, Lorenzo Galinfiez de (Ed.). **Crónica del Señor Rey Don Juan segundo de este nombre de Castilla y en Leon**. Valencia: Imprenta de Benito Monfort, 1779.



convertirse en lucha a muerte tiene que ser interrumpido por el propio rey al grito de 'alto al rey.'" (MERLINO, 1978, p. 160-161).

Manuel Hernández Vázquez (2004) traz a utilização dos torneios como forma de conquistar o amor de uma dama. Ou de mostrar suas habilidades e de se exhibir diante de uma plateia composta por donzelas a espera de que quanto melhor fosse o competidor, melhor lhe seria como amante e marido. As damas:

[...] não assistían como simples espectadoreas, sino que formaban parte do jurado encargado de adjudicar los premios, y las que entregaban a los ganadores. No habian Caballero entonces que no tuviesse una dama a quien consagrar sus triunfos. (VÁZQUEZ, 2000, p. 240).

Discussões

CASTELLA E A INSTITUCIONALIZAÇÃO DOS JOGOS

Para melhor discutir a produção de memória a partir dos ritos dos jogos bélicos separamos duas obras relacionadas ao Reino de Castela. *Las Siete Partidas*, redigida entre 1256 e 1265, recolhe toda a informação necessária para conhecer como se vivia na época, como usos e costumes, cerimônias, rituais e em especial trabalha a temática da guerra e da paz. É considerada uma das obras mais importantes do direito medieval da Espanha e entre as normas que prescreve para a sociedade, elenca uma lista de regras para os jogos bélicos. Mas também fala da convivência entre mouros, cristãos e judeus, cativo e as instituições.

A Alfonso X, o sábio (1252-1284), é atribuída a autoria de *Las Siete Partidas* uma das obras que, marca o início dos registros e dita as regras dos jogos de origem bélica, descrevendo a forma de disputa destas atividades, no século XIII, no reino de Castella. A obra é contemporânea de Jaime I (1208-1276) que garante um reino de Aragão hegemônico. Coincide com a tomada de Valência, em 1238. Nessa mesma



época Fernando III toma Córdoba, em 1236 e o próprio Alfonso X toma Sevilla. Ao longo das Siete Partidas, os jogos são tratados com certo rigor, Alfonso estabelece normas para sua prática. Há um privilégio na literatura dessa obra ao se referir aos cavaleiros e seus espetáculos, acredita-se que Alfonso tenha sido um grande incentivador dessas práticas de jogos ligados à guerra, à caça e às toradas.

“El calificativo de rey sábio se debe a que gracias a su obra literária queda firmemente constituída la prosa castellana como resultado de la extensa actividad cultural promovida en su reinado.” (VASQUEZ, 2000, p. 255). Siete Partidas é uma grande reunião de leis sobre boa parte de todas as práticas no reino de Castela. Especificamente sobre jogos bélicos o autor traz, por exemplo,

Outra manera hay aún de lidiar, a la que llamamos torneo, y esto es, cuando posa la huesta cabo la Villa o el castillo de los enemigos o lo tienen cercado y salen a lidiar los de dentro com los de fuera y tornanse a labergar cada uno a su lugar; eso mismo es cuando las huestes posan en tiendas unas cerca de otras y salen los caballeros de ambas las partes para hacer armas a tropeles o a compañías. Pçero no tengan los hombres que estes torneo se entinde por los torneamientos que usan los hombres en algunas tierras no para matarse, más para hacerse a las armas, que no las oviden, porque sepan como han de hacer en los hechos. (ALFONSO X, título 23, art. 27).

ALFONSO XI E OS JOGOS BÉLICOS

Já o neto de Alfonso X, o Alfonso XI (1311–1350), foi considerado um incentivador ainda mais intenso das práticas de torneios e deixou não só uma obra com mais elementos sobre os jogos bélicos. Alfonso XI se dedicou ao resgate dos ideais cavalerescos e os jogos bélicos receberam em seu reinado destaque ainda mais intenso que seus predecessores. Para isso ordenou a composição do *El Libro de La Orden de Landa*.



Na obra, Alfonso XI registra a fundação de uma ordem militar cuja finalidade é guerrear e entreter com a prática dos jogos, o que veremos mais detalhadamente à frente. A Crônica de Alfonso XI fala que a prática dos jogos bélicos acontece em um hiato sem guerra, especialmente depois da vitória em Navas de Tolosa (1212) e que visava deixar os cavaleiros sempre treinados. Entre os destaques destaque para regras para a participação nos jogos tanto quanto às práticas de guerra.

Segundo Díaz (1991), entre os séculos XIII e XIV houve uma retomada do interesse pelos ideais cavalerescos especialmente no reino de Castela. A mais antiga das ordens do período chamado de Baixa Idade Média é *La Orden de La Banda*, fundada em 1332, cuja fundação se credita a Alfonso XI. Para a autora, Alfonso dedicou parte de sua política armamentista e nobiliária a incentivar o ideal cavaleresco, dando aos cavaleiros desta ordem um código, respeito e destaque na sociedade.

Segundo Diaz (1991), a ordem foi aos poucos ganhando seu formato mais definido, embora tenha começado apenas como um grupo que recebia uma faixa (a banda), em um dos braços ou na diagonal do peito para os cavaleiros que se destacavam nas batalhas. Aqueles então que recebiam a banda iam pra guerra com esta insígnia para que os outros soubessem que se tratava de um grupo de destaque na guerra contra os muçulmanos. Aqui está claro que qualquer aliança com os mouros já havia sido superada, abandonada. E essa elite guerreira era um símbolo da guerra em Castela.

Na obra *El Libro de La Orden de La Banda*, uma crônica cuja redação se dá entre 1344 e 1350, é um código para a conduta, escolha e comportamento dos cavaleiros da Ordem, onde há um espaço não só reservado, mas em destaque para algumas regras sobre os jogos de origem guerreira. Díaz (2009) não concorda que *La Orden de La Banda* tenha sido criada para guerrear e disputar torneios e justas. Para ela, os torneios e justas já estavam tão difundidos que Alfonso gostaria que seus cavaleiros de elite tivessem destaque também nessa prática.

No entanto, o resultado da obra é um livro que elenca o que se espera de um cavaleiro desta ordem na guerra e nos jogos. Alfonso oferece também um código para a disputa dos jogos como as justas e demais torneios desta natureza. Assim, a Ordem recebe essa dupla função, guerrear e manter viva a



tradição já muito presente dos jogos, entre os quais, o mais comum eram as justas e os torneios:

Sin embargo, muy pronto la Orden fija por escrito unos estatutos donde se plasman, junto a lo anterior, lo ideales difundidos por la literatura Cortés y se establecen las normas para el desarrollo de justas y torneos. (DÍAZ, 1991, p. 29).

Apesar de se opor quanto a intenção original de Alfonso XI sobre a dupla vocação da ordem, a autora deixa claro que a Orden de La banda está na confluência entre a guerra e o espetáculo, entre a luta e o rito:

En Ella se pone de manifiesto la transición de la violencia feudal expresada en las guerras a la ceremonialización de esta actividad mediante los rituales del torneo. Es, en definitiva, la transformación de la violencia en cortesía y de la batalla en torneo (DÍAZ, 1991, p. 29).

Segundo Díaz (1991), Castela experimenta no início do século XIV, uma sociedade onde a cavalaria já não tinha o mesmo prestígio e nem desempenhava com os mesmos ideais seu papel de guerra. Nesse ponto eles se distanciam dos heróis de outrora para se converter em alguns casos em saqueadores, mercenários, nas palavras da autora, em malfeitores.

Mas com o resgate dos valores da cavalaria, tendo como contexto geral a submissão das ordens de cavalaria à ideologia e poder da Igreja, ainda no século XIII, verifica-se um processo que transformou o cavaleiro tanto no campo da guerra como no estrato social. A chave que possibilita é uma sociedade onde são três os pilares de sua sustentação, a que já nos referimos nesta obra, a teoria das três ordens, os oradores (a Igreja), bellatores (A cavalaria) e os laboratores (os camponeses):

Los documentos analizados del siglo XII y principios del XIII indican que la caballería está sufriendo un doble proceso: por un lado aparece delimitada de otros grupos sociales de manera cada vez más precisa, pero al



mismo tiempo la caballería, como cuerpo social, se diversifica interiormente cada vez más (DÍAZ, 1991, p. 33).

No entanto, essa transformação mais geral não dá a Alfonso o número de soldados que ele deseja, uma vez que a política deste monarca era também a de alargar suas fronteiras na disputa com os muçulmanos. Então, ele dá início a derrubada da necessidade de linhagem para se tornar cavaleiro. Até Alfonso XI a linhagem era fundamental para determinar quem era ou não cavaleiro, era os conhecidos filho de algo, os fidalgos. A política militar do monarca vem, para aumentar as fileiras dos soldados, quebrar tal barreira.

Alfonso XI preocupa-se em organizar seu reino, pacificando os conflitos da nobreza, submetendo a seu poder e trazendo paz também aos conflitos sociais dentro de seus limites. Tudo isso visando estar preparado para a guerra contra os muçulmanos. Alfonso passa a ser conhecido por alargar as divisas de seu reino, um monarca dedicado à guerra e reforça e para isso utiliza de instrumentos ideológicos para preparar seus cavaleiros.

De acordo com Díaz (1991), desde o século XIII a Reconquista estava paralisada. Alfonso tem em vista a retomada desse processo e para isso prepara e estabelece os ideais da cavalaria. Outro problema enfrentado nesta época é o desequilíbrio demográfico das áreas ocupadas por cristãos, no processo da Reconquista. Houve uma ocupação desordenada, o que trouxe problemas financeiros aos reinos. Assim, Alfonso tem algumas barreiras a enfrentar, faltam tropas, faltam recursos, faltam armas para soldados nas fronteiras e não se tem mais o ideal de cavaleiro no horizonte dos soldados. Alfonso toma uma providência até então renovadora. Torna cavaleiros os soldados chamados de *villanos* e os constitui também em cavaleiros do reino, sem a necessidade específica de serem ou filhos de nobre ou herdeiros dos títulos de cavaleiros:

Esta es outra de las razones que nos inducen a pensar que el ideal caballeresco de Alfonso XI se dirigia de manera preferente a la recuperación de las cualidades militares que habían definido a los caballeros en el pasado, devolverles el sentido ético que los caracterizaba y reconstruir el Orden de



Caballería como un cuerpo de defensores que sirvieran en la guerra (DÍAZ, 1991, p. 44).

Alfonso XI não faz esse resgate somente com política, mas com ideologia presente nos ritos. Ele restabelece a investidura dos cavaleiros, há muito perdida. Então tanto nobres como villanos tem o direito de passar por esse ritual, uma passagem que até então só a nobreza disfrutava:

Una vez que se restablece la ceremonia y los caballeros son separados y distinguidos de los villanos, hay que prestigiar a la nueva caballería y, sobre todo, ofrecerle unos ideales que la mantengan a un nivel superior. El ideal que propone Alfonso XI es de tipo militar, la guerra contra los muçulmanes. (DÍAZ, 1991, p. 44).

Os anos seguintes ao do início do reinado de Alfonso XI os ideais da cavalaria vão se consolidando, mas são anos de luta interna para submeter a nobreza a seu poder monacal, além de pequenas contendas com Navarra e Portugal. Nesse período, lembra Díaz (1991) há, no entanto, o registro de torneios e justas, um Valladolid e outro em Burgos entre 1335 e 1338 respectivamente. Vale ressaltar, que Alfonso XI é retratado como um monarca que incentivou os jogos, num primeiro momento, estrito às tropas da cavalaria como forma de treinamento para a guerra. Essa dedicação às cerimônias e atividades com finalidade guerreira sem derramamento de sangue marca um período também de transformações dentro da cavalaria.

Contraditoriamente quanto mais se acirra os ideais cavaleirescos há também um movimento para os rituais que aos poucos vão tomando espaço na cobiça por fama sem derramamento de sangue, assim os torneios estão no vértice de um ponto de virada para a vida da cavalaria. A autora completa:

Desde ahora para acceder a la orden hay que superar ciertas pruebas, y para mantenerse en ella hay que practicar ciertos ritos que establecen los ordenamientos. A partir de estos momentos es espíritu guerrero perderá importancia, mientras que se valoran más los



aspectos formales de luciemnto en el torneo y la justa. (DÍAZ, 1991. p. 52).

Mais adiante a Diaz vai reforçar a ideia de que com o passar do tempo, a Ordem vai fortalecendo seus laços com ritos sociais como os jogos em homenagens a datas festivas da coroa e outras cerimônias e deixando aos poucos a atividade militar. La Banda começa sem ordenamentos de seus membros o que leva a autora a questionar seu princípio enquanto ordem, e vai para seus estertores longe de sua raiz militar propriamente dita e mais como uma elite nobre destinada a atividades esportivas.

Há logo no início del Libro de la Banda uma mensagem que pode ser interpretada como um lembrete, mais do que isso, uma chave de leitura. Ainda que não haja uma declaração direta que evidencie sem refutações de que La Orden de La Banda fora criada também para os jogos há nesse início de livro uma delimitação muito clara de que as instruções a seguir sevem para regular a atividade da Orden de La Banda nos "torneos" e justas:

Segundo ordinamiento del rey Don Alfonso de la cibdat de Brugos en razon de la Vanda e de las justas e de los torneos e de lo que deuen fazer e guardar los cavalleros de la Vanda, que fue fecho era de mil e trezientos e sesenta e ocho años (ALFONSO XI, 1991 apud DÍAZ, 1991, p. 78).

Na obra creditada a Alfonso el Onceno há três capítulos dedicados ao jogos. Capítulo vigésimo, vigésimo segundo e vigésimo terceiro. Ou seja, há uma quebra na sequência, uma vez que o vigésimo primeiro não fala propriamente de jogos, torneios ou justas. Ele está dedicado a reforçar que todos os cavaleiros devem seguir as normas contingentes nesse livro, por sinal, essa advertência está colocada entre os capítulos voltados aos jogos, um sinal de que há uma preocupação do autor em regular para os membros de La Banda suas atividades nos jogos bélicos. O capítulo vigésimo começa mostrando a centralização na realização que os eventos esportivos tomaram na época. Era uma obrigação da corte. Ou seja, o rei e sua corte se apoderaram dos jogos. Assim, a primeira menção da obra sobre os jogos não vem para delimitar sua atividade de forma interna, dando regras aos jogos. Está mais preocupada em garantir a



participação dos cavaleiros de La Banda nos torneios e justas, e uma obrigação para o cavaleiro participar. A primeira menção é uma advertência. Faz pensar, leva a crer, na obrigatoriedade e compromisso dos cavaleiros desta ordem com os torneios. Se houver falta, há punições. O capítulo começa assim:

Convien a todo cavallero de la Vanda que sepa el dia que se a de fazer el torneo quando lo ordenare el rey que se ga, et sy non fuer en la Corte del rey que venga el si a diez léguas fuere que se venga y doquier que fuere a este dicho torneo enbiando el rey por el, sy enbiar el rey por el sabiendolo. (ALFONSO XI, 1991 apud DÍAZ, 1991, p. 86).

Uma vez delimitada mais do que a necessidade bem como a obrigatoriedade dos membros da ordem participar dos jogos, Alfonso, tem no próximo capítulo linhas que novamente reforça, no capítulo vigésimo primeiro, a importância de todos os cavaleiros seguirem o que esta obra propõe, como um manual. Obrigações delimitadas, regras reforças, Alfonso retoma, no capítulo vigésimo primeiro o discurso sobre os jogos bélicos. Aqui, a primeira preocupação é com a violência que ronda as atividades dos torneios. Espadas em corte e sem ponta. E é proibido acertar o rosto dos adversários:

Dezimos que la primera cosa que devem fazer los fieles quando los cavalleros quisieren comenzar el torneo que na a catar las espadas que las non trayan agudas en el tajo nin el la punta sinon que Sean romãs, e eso mesmo que catenque non trayan agudos los arcos delas capellinas. E otrosi que tomen jura a todos los cavalleros que non den com ellas de punta en ningunam guysa nin de reves al rostro. E otrosi si alguno cayere la capellina o el yelno quel non den fasta que la ponga (ALFONSO XI, 1991 apud DÍAZ, 1991, p. 87).

Para marcar o início, há um sinal de ritualidade. Um sinal sonoro é dado. Aqui faz importante notar a presença de participantes que não são os cavaleiros, chamados por Alfonso de fiéis. Levando a crer que há nessa prática uma tendência a reverenciar nos jogos bélicos a religiosidade. Claramente se vê



aqui o período em que a Igreja já não mais condena os jogos como fizera outrora são auxiliares na organização do jogo e Alfonso também se dedica a dar-lhes importância e determinar seu papel:

E otrosi anles a dezir los fieles que comiencen el torneo quando tanieren las tonpas e los atanbales e quando oyeren el aãñfil tañer que se tyren afuera e se recojan cada unos a su parte (ALFONSO XI, 1991 apud DÍAZ, 1991, p. 87).

A obra preocupa em delimitar a seu modo, o que abre possibilidade para se acreditar que as regras e a própria condução dos jogos variavam conforme a localidade, ainda que, como no caso das justas, mantivessem atividades comuns, há portanto, variações conforme os costumes. O texto sempre chama a atenção aos fiéis. Estes, devem ser homens de contunda afinada com a corte e com a igreja, e são eles quem fazem o julgamento de que cavaleiro se sobressaiu. A obra reserva, nesse capítulo centralidade, mostrando os efeitos da bula de João XXII, em 1316, que dá início à sacralidade dos jogos bélicos. Esses fiéis, portanto, homens da fé, desempenham, ao mesmo passo, três funções: a de plateia, auxiliares dos jogadores e de juízes.

Percebe-se que não é qualquer espectador, mas aquele que é chamado de pessoa que carrega a fé. A reunião em torno do jogo é, também, uma reunião da comunidade de fideísta a que os jogos se propõe a exaltar também, ainda que nele se constate violência, primazia do mais forte sobre o mais fraco, a derrota do menos eficaz, a exaltação do campeão, o orgulho e o espetáculo. Sobre isso temos

E otrosy dizemos que desde que fuere pasado el torneo que se deuen ayuntar todos los fieles et dizir e escoger por la verdat que son tenudos des dezir asy commo fieles segunt su entendimiento qual cauallero ovo la mejoría del torneo tambien los de la una parte commo de la outra, por que den prez al un cavllero de la una parte e al outro cauallero de la outra que fallaren que andudieron y mejor (ALFONSO XI, 1991 apud DÍAZ, 1991, p. 87).



O capítulo termina limitando o número de fiéis que vão debater e julgar quem fora melhor. Esse número varia, segundo a obra, de acordo com o número de jogadores do torneio. Sempre com número de julgadores iguais para duas partes de juízes que analisavam a competição no fim da votação, esses fiéis juízes escolhem o vencedor. Na proporção da obra, segue da seguinte forma. Se forem trinta cavaleiros, são quatro julgadores de cada lado. Se forem cinquenta, que sejam oito de cada lado a julgar e se forem acima de cem, doze serão os julgadores. Ainda que o papel dos fiéis julgadores não esteja devidamente esclarecido nos escritos do livro, há de crer que havia uma votação entre os julgadores de cada lado, e se elegia entre eles o melhor de cada um, e no fim uma votação final dava os louros da vitória ao vencedor, num julgamento conjunto de todos os juízes.

O capítulo continua com suas regras para os jogos e há uma dedicação de deixar claro quem é o vencido. Nas justas é aquele que cai, mas há ponderações sobre a queda. Os cavaleiros, segundo o primeiro trecho do capítulo devem fazer quatro idas de encontro a seu opositor nas baias separadas por uma grande haste. De cada um dos lados um jogador com uma lança que corre ao encontro do outro procurando o impacto com a lança. A regra de Alfonso XI permitia quatro dessas idas.

Se nessas quatro tentativas, o cavaleiro não conseguir quebrar sua haste contra a armadura de seus opositores, ele é declarado perdedor. A obra elenca duas formas de vencer. Uma é quebrando duas hastes contra dois de seus adversários, outra é arrancando o elmo da cabeça de um de seus opositores.

Neste capítulo do livro, aparece um parágrafo que se preocupa em dar uma regra, não se pode devolver o cavalo dem quem caiu dele até acabar o torneio. Em seguida, essa queda do cavalo, especialmente nas disputas das justas, abre um leque de discussões. Que no texto aparece suscita, mas pode ter sido fruto de um debate até se chegar a conclusão sobre quem foi menos eficaz na disputa, o texto traz o seguinte:

E otrosi si un cauallero derribare a outro e a su cauallo, si este que cayo derribara al outro sin el cauallo dezimos que aya la mejoria el cauallero que cayo el cauallo com el, porque



parece que fue la culpa del caballo e non del cauallero, e el que cayo sin caer el cauallo com el fue la culpa del cauallero e non del cauallo. (ALFONSO XI, 1991 apud DÍAZ, 1991, p. 78).

No discurso um alerta e uma preocupação com as fraudes no jogo, onde se lê que há a necessidade de averiguar que as lanças quebradas foram de fato quebradas durante os jogos com o impacto contra a armadura do adversário e não por outra circunstância qualquer, há pelo menos, uma indicação de que entre os jogadores alguém já deve ter lançado mão de ter quebrado as varas para burlar a regra. *“E otros ydezimos que ninguna de las varas quebradas no Sean judgadas por aquebradas quebrandolas atrauesadas saluo quebrandolas de golpe.”* (DÍAZ, 1991, p. 88)

A crônica também regula o caso de empate, como em todo o texto uma preocupação com premissas que garantam uma ética interna ao jogo. O texto mostra a dedicação do autor em regular um fato que pode ter sido comum. Os dois cavaleiros quebrarem as lanças ao mesmo tempo,

[...] si en estas quatro venidas quebrantaren dod dos varas o sendas e fiçieren golpes yguales que iusguen a Laos cavalleros por yguales e sy en estas quatro venidas no se pudieren dar que iusguen que no ovieron buen acaecimiento. (DÍAZ, 1991, p. 88).

O texto se encaminha para fim, proibindo que um adversário fira o outro se este estiver desarmado. A última recomendação volta à figura do fiel juiz quando lembra que dois fiéis de cada lado serão o tribunal para resolver questões desta natureza.

Alfonso ao fundar La Orden de La Banda tem a preocupação de eleborar um código de conduta que não só estabelece comportamentos propriamente de guerra mas também inclui a prática dos jogos bélicos entre os interesses militares preementes. De onde se considera como importante o trabalho feito junto aos espetáculos esportivos de origem guerreira para essa ordem.

Conclusões



O conhecimento da guerra é inato por que o homem é de uma natureza tal onde há a presença do elemento conflituoso, mas também esse conhecimento é gerado após o fato, após a experiência bélica. O homem, diante deste instrumental teórico, celebra a guerra por que em primeiro lugar a experimenta dentro e fora de si mesmo e a exteriora em forma de conhecimento manifestado de forma privilegiada nos jogos como simulacro da guerra.

O homem é a guerra em potência e por sua vez, a guerra é o homem em ato. Ao fazer memória da guerra, ao celebrá-la em momentos diversos de sua existência, o homem está se celebrando, colocando para fora sua experiência no tempo e no espaço para tornar a fazer presente suas potencialidades. Se olharmos atentamente podemos identificar, em meio ao caos do ato bélico, momentos da formação de cenas dinâmicas ao ponto de chamar a atenção para sua forma espetacularizada. Esse elemento captado é encontrado novamente nos movimentos dos jogos inspirados nos conflitos da guerra, inimigo contra inimigo.

Assim o espetáculo ajuda a transportar os elementos da guerra para fora da batalha. Ele relativiza tempo e espaço favorecendo a repetição dessas modalidades derivadas da guerra, ajudando a formar a memória. Resumidamente podemos dizer que o espetáculo atua no fato histórico em favor da perpetuação da memória. Portanto, os jogos bélicos desempenham uma função importante nesse contexto de histórico. São veículos da memória através de suas próprias dinâmicas em favor de uma celebração. Isso se dá por em si mesmos, pelo simulacro de guerra que reproduzem e em favor do contexto, como vimos nas crônicas aqui estudadas. Já o aporte teórico escolhido, no caso a Teoria do Conhecimento de Kant, ajuda a entender que celebrar, nesse caso, tem como resultado também a produção de conhecimento metamorfizando conflito armado em atividades confluentes que unem espetáculo, fé para a produção de memória.

De acordo com os objetivos iniciais desse estudo, podemos concluir que há uma real utilização dos Jogos Bélicos enquanto parte das celebrações que lembram conquistas bélicas especialmente pós a grande vitória em Navas de Tolosa.



No centro desses eventos, está o homem, que celebra a guerra pela necessidade de fazer memória mesmo de seus momentos mais agressivos que lhe renderam glória e conquista. Os jogos bélicos são o aparelho através do qual o homem produz memória de si.

Referências Bibliográficas

AGOSTINHO. (2010) *Réplica a Fausto, El Maniqueo*. Tradução Pío de Luis, OSA. Madrid: Città Nuova Editrice y de Nuova Biblioteca Agostiniana. Disponível em: www.augustinus.it. Acesso em: 16 jul. 2016.

ALFONSO VIII, O Sábio. (1997) *Carta del rey Alfonso VIII de Castilla al papa Inocencio III sobre la batalla de Las Navas de Tolosa*. Toledo. Ed. y trad. Pérez González.

ALFONSO X, El Sabio. (1984) *Crônica história de España*. Dirigida por Manuel Tuñón de Lara. Barcelona: Editorial Labor. v. 11.

ALFONSO X, El Sábio. (1906) *Primera crônica general*. Tradução de Ramón Menéndez Pidal. Madrid: Editora Bailly Baillière.

CABRER, Martín Alvira. (2012) *Las Navas de Tolosa, 1212: idea, liturgia y memoria de la batalla*. Madrid. Sílex.

DÍAZ, Isabel Garcia. (1991) *La orden de la Banda*. Roma. Via dei Penitenzieri.

FITZ, Francisco García (2005). *Las Navas de Tolosa*. Barcelona. Ed. Ariel.

KANT, Immanuel. (2013) *Crítica da razão Pura*. Lisboa. Editora Calouste Gulbenkian, 2013.

LUCAS DE TUY. (1926) *Crónica de España*. Madrid. Tradução e Edição Julio Puyol. Real Academia de la Historia.

RADA, Rodrigo Jimenez de. (1989) *Historia de los Hechos de España*. Madrid. Edição e tradução Juan Fernandez Valverde. Ed. Labor.



ATHLOS. Revista Internacional de Ciencias Sociales de la Actividad Física, el Juego y el Deporte

International Journal of Social Sciences of Physical Activity, Game and Sport

Vol XVI- Año VIII

Enero 2019

MUSEO DEL JUEGO

www.museodeljuego.org©

ISSN: 2253-6604