

ARTE Y GESTUALIDAD EN EL *LIBRO DEL ACEDREX*, *DADOS E TABLAS* DE ALFONSO X EL SABIO

ART AND GESTURE IN THE *LIBRO DEL ACEDREX*, *DADOS E TABLAS* BY ALFONSO X THE WISE

MARÍA TERESA LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ
Universidad Autónoma de Madrid. España
maite.lopezdeguerenno@uam.es

El *Libro de los Juegos* de Alfonso X es una de las producciones más originales del *scriptorium* alfonsí. A la necesidad de codificar el juego en el siglo XIII, se une la valiosa aportación artística de las miniaturas que ilustran el desarrollo de sus diferentes partidas. Este trabajo profundiza en un aspecto no tratado por la historiografía de la obra: el análisis de la gestualidad, como recurso visual y artístico, con la que se muestran sus protagonistas y la interpretación que los miniaturistas alfonsíes hacen de este lenguaje codificado no verbal. De esta manera, gestos, actitudes y expresiones son adoptados de manera discrecional, en función de la naturaleza de juegos tan diversos como el ajedrez, los dados y las tablas.

Palabras clave: gestualidad; iconografía; miniatura; siglo XIII; *scriptorium* alfonsí.

The Book of Games by Alfonso X is one of the most original works in the Alphon sine *scriptorium*. The need to develop an encoding system for games in the 13th century is compounded with the invaluable artistic contribution of the miniatures that illustrate the progression in each game. This manuscript studies in depth two aspects that are not dealt with in the historiography of this work: the analysis of gesture, as a visual and artistic resource, through which players are depicted and Alphon sine miniaturists' interpretation of this non-verbal, encoded language. Thus, gestures, attitudes and expressions are adopted in a discretionary manner according to the nature of the game, which may vary widely to include chess, dice or checkers.

Keywords: gesture; iconography; miniature; 13th century; Alphon sine *scriptorium*.

CUESTIONES INTRODUCTORIAS

El *Libro del acedrex, dados e tablas* de Alfonso X, también conocido como el *Libro de los Juegos*, es el eslabón más importante entre la literatura ajedrecística oriental y la occidental y el más notable en lengua europea medieval. Entre las consideraciones que ha recibido, destaca la de ser una de las mejores compilaciones de juegos *departido* y la de tratarse, probablemente, de la aproximación medieval más cercana a la manera de entender el ocio del monarca y el descanso de sus pesares ante las cuitas del gobierno. A ambas hay que añadir su espléndido repertorio de miniaturas, que nos permite conocer la cultura del ocio en la Edad Media hispana –la de los “juegos que se fazen seyendo”– y su imaginario. Gracias a sus ilustraciones podemos percibir de manera más cercana a sus protagonistas y ser conscientes del impacto y jerarquización social que tuvo lo lúdico a través de los jugadores, la escenografía y la gestualidad surgidos en torno al juego.

Tal y como se recoge en su colofón, el libro fue comenzado y acabado en la ciudad de Sevilla en 1283, para lo que se habrían tardado varios años en traducir del árabe la mayoría de los problemas de ajedrez, adaptarlos y añadirlos con juegos europeos, además de ilustrarlos con sus bellísimas miniaturas¹. El resultado fue una pieza de ajuar de gran riqueza material, un magnífico ejemplo de libro de uso privado, realizado para disfrute del rey y de su círculo cortesano más íntimo, cuyo fin primordial, a diferencia de otros textos de temática similar, no parece ser el incitar a la moralidad. Es, por tanto, un excepcional trabajo tanto por tratarse de una de las pocas obras alfonsíes que completó el programa de su ilustración como porque define perfectamente la empresa cultural e intelectual del monarca².

¹ Entre la abundante bibliografía sobre el tema es necesario destacar DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, Ana: “*El Libro de los Juegos* y la miniatura alfonsí”, en *Alfonso X el Sabio. Libros del Ajedrez, Dados y Tablas*. Vol. II. Madrid-Valencia, 1987, pp. 30-123; y FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, Laura: *Arte y ciencia en el scriptorium de Alfonso X el Sabio*. El Puerto de Santa María, 2013. Recoge un estado de la cuestión al respecto LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M^a Teresa: “Las miniaturas del *Libro del acedrex, dados y tablas* de Alfonso X el Sabio”, en “*Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas*” de Alfonso X el Sabio. Valencia, 2010, pp. 19-67. Quedan excluidas de este trabajo, por su diferente naturaleza en lo que respecta a la gestualidad, las miniaturas de presentación de Alfonso X (ff. 1r, 65r y 72r), las del rey de la India (ff. 2r y 2v) y las de los talleres en las que se realizaban las piezas (ff. 3r, 65v y 73r), incluido el *scriptorium* (f. 1v).

² Para contextualizar el poliédrico reinado alfonsí, véase, entre otros, CÓMEZ RAMOS, Rafael: *Las empresas artísticas de Alfonso X el Sabio*. Sevilla, 1979, pp. 187-200; DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, Ana: “Sevilla y el *scriptorium* alfonsí”, en GONZÁLEZ JIMÉNEZ, Manuel (coord.): *Sevilla, 1248* (1998). Madrid, 2000, pp. 635-659; BANGO TORVISO, Isidro (ed.): *Alfonso X*. Murcia, 2009; GONZÁLEZ JIMÉNEZ, Manuel: “Alfonso X el Sabio, Rey de Castilla y León (1252-1284)”, en “*Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas*” de Alfonso X el Sabio. Valencia, 2010, pp. 9-17; DOUBLEDAY, Simon R.: *The Wise King: A Christian Prince, Muslim Spain and the Birth of the Renaissance*. Nueva

Ante la necesidad de codificar los juegos en el siglo XIII hispano, lo absolutamente innovador de su realización fue redactar el primer texto sobre problemas de ajedrez acompañado de escenas con figuras y no de diagramas³. El esquema de la obra fue un aspecto especialmente cuidado al dividirse en siete partes, respondiendo a una evidente atracción por la numerología ya empleada en obras como las *Partidas* o el *Setenario*; las tres primeras están dedicadas al ajedrez, dados y tablas y el resto a otros juegos.

En su conjunto y especialmente en su ilustración, el libro fue producto de un proceso intercultural capaz de adaptar y fusionar sus fuentes textuales, visuales y culturales, sin escapar a la crítica social, a la literatura o a la música contemporáneas, a través de la diversidad de personajes que juegan. Sus 150 miniaturas, realizadas por diferentes manos, se intercalan en el texto y están concebidas como foco de atención para clarificar su contenido⁴. Dada la calidad exhibida en muchas de ellas estamos ante una de las obras más destacadas surgida de los *scriptoria* alfonsíes, tanto desde la perspectiva estilística como desde la iconográfica, puesto que trasciende a una mera ilustración de la vida de la corte⁵.

York, 2015; y MARTÍNEZ, H. Salvador: *El humanismo medieval y Alfonso X el Sabio. Ensayo sobre los orígenes del humanismo vernáculo*. Madrid, 2016.

³ Hasta entonces lo habitual era que los tratados de ajedrez medieval, incluso los árabes, incorporaran diagramas del juego pero nunca representaciones reales de las partidas; si aparecían imágenes, no tenían relación con el texto o representaban partidas imposibles. Para lo relacionado con los juegos de ajedrez y dados en el Medievo hispano véase LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M^a Teresa: “Mas ualie sesso que uentura. El ajedrez en la Edad Media hispana”, en BANGO TORVISO, I. (ed.): *Alfonso X*, op. cit., pp. 560-572; y LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M^a Teresa: “No ualie nada el seso sino la uentura. Los dados: juego y azar en época medieval”, en *Alfonso X*, en BANGO TORVISO, I. (ed.): *Alfonso X*, op. cit., pp. 598-605. Una reciente aportación sobre el ajedrez es la de O’SULLIVAN, Daniel (ed.): *Chess in the Middle Ages and Early Modern Age. A Fundamental Thought Paradigm of the Premodern World*. Boston, 2012.

⁴ Las de los juegos *departido* se ubican después del texto explicativo de cada jugada pudiendo quedar en el folio siguiente.

⁵ Se ha puesto en relación con la miniatura francesa y con la ilustración de *Bayad wa Riyad* y los *Maqamat de al-Hariri*, obras con un vocabulario visual ligado al ocio en las que debieron inspirarse los miniaturistas alfonsíes, al no disponer de textos árabes ilustrados sobre ajedrez. ROBINSON, Cinthya: “Preliminary considerations on the illustrations of Qissat Bayad wa Riyad [Vat. Ar. Ris 368]: Checkmate with Alfonso X”, en *Al-Andalus und Europa. Zwischen Orient und Okzident*, Petersberg, 2004, pp. 285-296; ROBINSON, Cinthya: “El manuscrito de Bayad wa Riyad y las relaciones con las distintas culturas mediterráneas, cristianas e islámicas en la Península Ibérica”, en *Simposio Internacional El legado de Al-Andalus. El arte andalusí en los reinos de Castilla y León durante la Edad Media*. Valladolid, 2007, pp. 159-201; CONSTABLE, Olivia: “Chess and Courtly Culture in Medieval Castile: The Libro de ajedrez of Alfonso X, el Sabio”, *Speculum. A Journal of*

En el prólogo, las imágenes son explicativas y didácticas, siguiendo de forma clara la narración y haciendo referencia al contenido textual. Más adelante, aparecen imágenes híbridas en las que se combinan escenas con personajes y tableros, captando un momento real e inicial del juego y buscando la interacción con el espectador para resolver cada problema⁶. En el caso del ajedrez, tablas y juegos similares, el juego se desarrolla de manera más ordenada y sosegada, con el tablero en el centro de la composición; en las partidas de dados la recreación de cada partida gana en libertad y espontaneidad compositiva⁷.

El repertorio de miniaturas del códice fue ambicioso, ampliando la relación que se hace en el prólogo de las gentes que pueden jugar, ya que son muchos los personajes que aparecen representados en él. Sus ilustraciones reflejan la diversidad de la sociedad hispana coetánea, aunque de manera más limitada que en las *Cantigas*, y la utilización de modelos orientales ilustrados al recrear los personajes de una corte real e imaginaria del siglo XIII⁸.

Las miniaturas no ilustran un relato complejo; su secuencia de imágenes carece de la fuerza narrativa de las *Cantigas* pero, sin embargo, permite que la gestualidad de sus protagonistas adquiera una importancia fundamental en función de las características de cada juego. Son un ejemplo de la capacidad de los gestos para potenciar la fuerza de la imagen pues, gracias a ello, en cada una de las ilustraciones se desarrolla el ritual del juego, definiendo perfectamente el ambiente ideal en el que entablar una sosegada partida de ajedrez o tablas y transportando al espectador a la realidad más vital y pendenciera de los dados.

Sabido es que la cultura medieval es una cultura de gestos, que se convierten en un recurso imprescindible y en un vocabulario riguroso y sistemático, capaz de establecer una transmisión eficaz de los significados de la imagen⁹. Los episodios

Medieval, 82, 2007, pp. 301-347, especialmente, p. 308; y BANGO TORVISO, I. (ed.): *Alfonso X*, op. cit., pp. 266-268.

⁶ Serían imágenes didascálicas que ilustran sobre qué personas pueden jugarlo. MONTOYA MARTÍNEZ, Jesús: *El libro historiado. Significado socio-político en los siglos XIII-XIV*. Madrid, 2005, p. 193.

⁷ Por un lado, las ilustraciones que se dedican a Alfonso X dictando el texto de cada uno de los tres juegos principales (ff. 1r, 65r y 72r); la que nos muestra su *scriptorium* (f. 1v) y las que nos introducen en los talleres donde se elaboran las piezas para los juegos (ff. 3r, 65v y 73r), incluyendo en este grupo las espléndidas miniaturas que ilustran la leyenda del rey de la India con sus tres sabios (ff. 2r y 2v).

⁸ Para Constable (“Chess and Courtly...”, op. cit., pp. 314) el *Libro de los Juegos* restringe sus imágenes a los miembros de la corte real y a los parámetros intelectuales y literarios de la imaginación cortesana de la época.

⁹ En este sentido, habría que diferenciar entre las expresiones propias de la naturaleza humana y los ademanes surgidos de las convenciones culturales, que se llevan a cabo para manifestar un mensaje o para exteriorizar los sentimientos a través de la gesticulación del cuerpo y de la cara; en el arte la mayoría de éstos se refieren a la comunicación

importantes de la civilización medieval iban acompañados de actitudes cuyo marcado carácter ritualizante hizo que se convirtieran en definidores de personas y sirvieran para insertarlas en un determinado grupo social¹⁰. En la Edad Media la gestualidad llegó a crear un completo lenguaje codificado, propiciando así que la polisemia funcional del gesto, según la temática y la composición, pudiera tener varias lecturas simbólicas. En consecuencia, la iconografía medieval se enriqueció notablemente respecto a la creación de imágenes sacras y profanas para todo tipo de actos y ceremoniales¹¹.

La Edad Media fue heredera de numerosos gestos de la Antigüedad. La idea clásica de Platón y Aristóteles, según la cual las actitudes del cuerpo son un espejo del alma, fue retomada por Cicerón (*De officiis* y *De oratore*) y, fundamentalmente, por Quintiliano (*Institutio Oratoria*) que se convirtieron en el punto de partida de la reflexión teórica y moral sobre el gesto en Occidente¹². Partiendo de la diferencia entre *gestus* y *gesticulatio*, ésta con carácter peyorativo, se consideran tres tipos de gestos: las actividades gestuales que deben acompañar el arte

verbal. Véanse, a modo de ejemplos, los estudios ya clásicos sobre la gestualidad en el arte de CHASTEL, André: *El gesto en el arte*. Madrid, 2004; CHASTEL, André: "Gestures in Painting: problems in Semiology", *Renaissance and Reformation*, vol. 10, nº 1, 1986, pp. 1-22; GOMBRICH, Ernest: "Gesto ritualizado y expresión en el arte", en *La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid, 2000, pp. 63-77; y WARBURG, Aby: *Atlas Mnemosyne*. Madrid, 2010.

¹⁰ BARASCH, Moshe: *Gestures of Despair in Medieval and Early Renaissance*. Nueva York, 1976; BARASCH, Moshe: *Giotto y el lenguaje del gesto*. Madrid, 1999; LE GOFF, Jacques: *Lo maravilloso y lo cotidiano en el Occidente medieval*. Barcelona, 1994; LE GOFF, Jacques y TRUONG, Nicolás: *Une histoire du corps au Moyen Âge*. París, 2003, p. 160; y DÍAZ-CORRALEJO, Violeta: *Los gestos en la literatura medieval*. Madrid, 2004, pp. 11-13.

¹¹ El punto de partida para los estudios sobre la imagen y la gestualidad medieval fueron los trabajos de François Garnier (*Le langage de l'image au Moyen Âge. Signification et symbolique*. París, 1982; y *Le langage de l'image au Moyen Âge. Grammaire*. París, 1989) y Jean-Claude Schmitt (*La raison des gestes dans l'Occident medieval*. París, 1990). En el ámbito hispano ha trabajado sobre este tema Alicia Miguélez Cavero (*Actitudes gestuales en la iconografía del románico peninsular hispano. El sueño, el dolor espiritual y otras expresiones similares*. León, 2007; *Gesto y gestualidad en el arte románico de los reynos hispanos: lectura y valoración iconográfica*. Madrid, 2009; y "Metodología para el estudio de la gestualidad en la plástica románica de los reinos hispanos", *Anales de Historia del Arte*, vol. ext., 2011, pp. 307-318).

¹² BREMMER, Jan y ROODENBURG, Herman (ed.): *A cultural History of Gesture: from Antiquity to the present, with an introduction by sir Keith Thomas*. Cambridge, 1993; BAKEWELL, Geoffrey y SICKINGER, James (ed.): *Gestures. Essays in ancient history, literature and philosophy present to Alan L. Boegehold*. Oxford, 2003; y BODIU, Lydie; FRÈRE, Dominique y MEHL, Véronique: *L'expression des corps. Gestes, attitudes, regards dans l'icongraphie Antique*. Rennes, 2006.

de la oratoria noble, la gestualidad de actores y, por último, los gestos considerados vulgares¹³. Articulados de manera teórica por el *decorum* social o moral, tal y como se aprecia en el arte románico, también es necesario tener en cuenta las convenciones artísticas; es el caso de la “mano elocuente”, antiguo gesto de la *adlocutio* romana, capaz de transmitir diversos matices de significado y emoción¹⁴.

En la Alta Edad Media la gestualidad en el arte parece atenerse a fórmulas expresivas ligadas a los rituales centrados, fundamentalmente, en gestos de dolor o de risa, evocando así el pecado en contextos negativos; a partir del siglo XIII, el repertorio de expresiones se enriquece con actitudes más positivas y que demuestran mayor libertad¹⁵. Como vamos a ver en el *Libro del acedrex, dados e tablas*, el gesto, especialmente de manos y rostro, se convierte en un recurso visual que permite conocer las emociones, intenciones e, incluso, los sentimientos de sus protagonistas¹⁶.

¹³ Para K. Thomas (“Introduction”, en BREMMER, Jan y ROODENBURG, Herman (ed.): *A cultural History of Gesture. From Antiquity to present Day*. Cornell, 1992, pp. 1-14) el gesto, a diferencia de la gesticulación o acción exagerada, incluye todo tipo de movimiento corporal y postura –también la expresión facial– que transmite un mensaje al observador. En la cultura medieval la oposición gesto/gesticulación es consecuencia del antagonismo orden/desorden; mientras el gesto tuvo un valor positivo, la gesticulación tenía una connotación negativa, propia de los grupos sociales más bajos. SCHMITT, J.-C.: *La raison des gestes...*, op. cit., p. 14.

¹⁴ QUINTILIANO, *Instituto oratoria*, lib. XI, cap. III, 85-87 (QUINTILIANO DE CALAHORRA: *Sobre la formación del orador. Obra completa*. Salamanca, 2000, p. 241).

¹⁵ Como por ejemplo la sonrisa, una invención netamente medieval, derivada de la emergencia del aristotelismo y del naturalismo. Ya en época moderna se producirá la teorización y sistematización del gesto en tratados artísticos. SÁNCHEZ, Rocío: “Geste”, en BARRAL I ALTET, Xabier (dir.): *Dictionnaire critique d'icongraphie occidentale*. Rennes, 2003, pp. 410-411.

¹⁶ Es importante hacer una distinción entre gesto y postura. Los gestos son conductas dinámicas que implican movimiento por lo que, para poder ser traspasados al campo de las imágenes, deben ser codificados y convertidos en posturas. Éstas sí tienen un carácter estático y por ello pueden ser representadas visualmente. Ambos términos suelen ser utilizados como sinónimos, englobados dentro del contexto terminológico de “lenguaje gestual” o “actitudes gestuales”. FIRTH, Raimond: “Postures and gestures of Respect”, en POUILLON, J. y MIRANDA, P. (ed.): *Echanges et Communications. Mélanges offertes à Claude Levi-Straus à l'occasion de son 60ème anniversaire*. Vol. I. París-Le Hague, 1970, pp. 188-209, especialmente, p. 189; y MIGUÉLEZ CAVERO, Alicia: “Descontextualización de los gestos en el arte románico de los reinos hispanos”, *De Arte*, 9, 2010, pp. 25-36, especialmente p. 25, n. 1.

ACTITUDES GESTUALES EN EL “ASSESSEGADO” JUEGO DEL AJEDREZ

El prólogo del *Libro de los Juegos* expresa claramente la finalidad de los juegos “que se fazen seyendo” (f. 1r). El objetivo de su práctica es que mujeres, hombres viejos, cautivos, marineros y, sobre todo, aquellos que disponen de mucho tiempo puedan entretenerse. El denominador común es, por tanto, aquellos juegos que se practican sentados. Así, el marco escenográfico es el esperado; los jugadores se disponen siempre sentados frente a un tablero, la mayoría de las veces sobre un banco o sitial cubierto con telas y otras, directamente en el suelo, a veces con cojines, mientras que los acompañantes permanecen de pie junto a los jugadores. Sin embargo, existen bastantes diferencias y matices gestuales entre los jugadores de un mismo juego y, lógicamente, entre los protagonistas de juegos distintos. Con un gran sentido de la realidad, las miniaturas se presentan como símbolo de autenticidad pictórica. En el ajedrez las actitudes de los participantes son elegantes y reflexivas; los ganadores ofrecen bebida y los músicos amenizan la partida, en un contexto ordenado y cortesano; en los dados, por el contrario, prima el ambiente desafiante, airado y violento de la taberna y tafurería.

A partir del folio 5v, en el *Libro del acedrex* se describen 103 problemas, acompañados por sus respectivas ilustraciones. Dos tercios de estos problemas están basados en compilaciones y traducciones de textos árabes existentes, como los de al-Suli y otros procedentes de los *mansubat* o repertorios de jugadas en los que se buscaba la belleza en lugar de la efectividad y rapidez; el otro tercio fue una aportación de los ajedrecistas del entorno de Alfonso X¹⁷. El tablero se dispone en perspectiva abatida para la mejor comprensión de la jugada; la casilla blanca se sitúa en la esquina derecha de cada jugador y con la posición respectiva de blancas y negras, invertida en muchas ocasiones. La originalidad del texto alfonsí radica en que cada problema del juego va acompañado de una ilustración con personajes de ambos sexos, diferentes edades, religión y clase social, sentados ante un tablero. No parecen casuales los 64 folios dedicados al ajedrez, cuyo número se corresponde con el de las casillas del tablero de juego; es más, confirmando el gusto por la simbología numérica en las obras alfonsíes, el número de problemas parece forzado para llegar a esa cifra.

¹⁷ No existe correspondencia en las miniaturas entre las creencias religiosas de los jugadores y la estrategia del juego que describe el texto. Los problemas islámicos corresponden a los juegos 1 al 69; del 70 al 72 también son islámicos aunque con un esquema diferente; del 73 al 87 pertenecen al estilo europeo y, por último, del 88 al 103 son repeticiones. CALVO, Ricardo: “Comentarios a los problemas de ajedrez”, en *Libros del ajedrez, dados y tablas*. Madrid-Valencia, 1987, pp. 167-235; y BORDONS ALBA, César: “El ajedrez, juego de reyes”, *Alcanate: Revista de Estudios Alfonsíes*, 5, 2006-2007, pp. 191-266, especialmente, pp. 169-197.

En relación al lenguaje visual, un aspecto muy interesante desde el punto de vista artístico es la comparación de las miniaturas del códice alfonsí con las de otros manuscritos de contexto cronológico próximo también dedicados al ajedrez. Su principal diferencia con respecto del *Libro del acedrex* es que se trata de textos con un planteamiento teórico muy diferente pues su finalidad es fundamentalmente moralizante. Nos referimos al *Liber de moribus hominum et de officiis nobilium sive super ludum scacchorum* de Jacobo de Cessolis y el *Tractatus de ludo scacorum*¹⁸. Ambos son verdaderas alegorías religiosas, morales y sociales extraídas de la simbología del juego del ajedrez y sus piezas, al compararlo con la sociedad medieval y sus clases sociales. La obra de Cessolis, compuesta por sermones que tratan sobre la correcta actuación de cada individuo en la sociedad, fue una de las más destacadas del primer tercio del siglo XIV por su rápida difusión y repercusión¹⁹. Traducido a varias lenguas, el manuscrito escrito en francés conservado en la Universidad de Chicago (ms. 392) fue ilustrado con elegantes imágenes de entre las que destacan las miniaturas de los folios 1r y 32r en las que se representan sendas partidas de ajedrez disputadas entre el rey y un eclesiástico. El *Tractatus de ludo scacorum* se relaciona con el círculo bohemio de Wenceslao IV (1378-1419). Aunque diferente en la estructura general y, sobre todo, en su segunda parte, sin embargo, sus quince miniaturas, distribuidas entre los cuatro primeros capítulos, sí parecen inspiradas en algún lujoso ejemplar del libro de Cessolis²⁰. La mayoría de ellas ilustran el cuarto capítulo, donde se representa al

¹⁸ La progresiva desaparición del empleo de dados en el ajedrez hizo disminuir la hostilidad de la iglesia hacia este juego con lo que empezó a incorporarlo a su doctrina. LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M. T.: “Mas ualie sesso que...”, op. cit., pp. 561-562. En el caso del *Roman de rou* (Londres, British Library, Royal 13 A XVIII) estamos ante un tratado de ajedrez (ff. 161-173) fechado en la primera mitad del siglo XIV, ilustrado, únicamente, con diagramas del tablero.

¹⁹ En el primer tratado explica la invención legendaria del juego; el segundo trata sobre las piezas nobles –rey, reina, alfiles o jueces, caballeros o guerreros y roques o vicarios del rey–; el tercero se dedica a los peones y el cuarto a los movimientos. Es interesante el paralelismo, no exento de cierta crítica social, que establece entre los peones y diferentes oficios, así como la relación entre el movimiento de las piezas y la subordinación de unas clases y oficios a otros. Es de gran interés por los *exempla* que contiene. El libro se publicó en España por primera vez en 1549. LEMARCHAND, Marie-José (ed.): *Jacobo de Cessolis. El juego del ajedrez o dechado de fortuna*. Madrid, 1991; y LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M. T.: “Mas ualie sesso que...”, op. cit., p. 562.

²⁰ Se divide en ocho capítulos. El primero trata de la invención del juego; el segundo, de cómo el tablero representa a la ciudad de Babilonia; en el tercero se recrea el tablero con dos reinos enemigos y en el cuarto, del que falta el comienzo, se establece el significado moral de cada una de las figuras del juego, respetando la ordenación de Cessolis. El quinto capítulo asimila la situación de las figuras con los campamentos; el sexto trata sobre la significación moral de los movimientos de figuras; en el séptimo, se explican los movimientos

rey y a la reina, con sus consejeros y los oficios de la ciudad, en clara metáfora del ajedrez como reflejo de la vida y de la sociedad. Especialmente delicadas son la que representan al rey de Babilonia Evilmerodach y sus cortesanos jugando al ajedrez en dos tableros (f. 6r) y la que muestra el tablero de ajedrez junto a una espectacular ciudad de Babilonia (f. 9r)²¹.

LA MANO, LA MIRADA Y OTRAS ACTITUDES GESTUALES

Es evidente que las imágenes realizadas para el *Libro del acedrex* están superpuestas a la necesidad de mostrar el inicio de cada una de las partidas por lo que los miniaturistas optaron por repetir el esquema compositivo, es decir, el tablero en el centro y un jugador a cada lado. En este capítulo vamos a analizar sus actitudes gestuales, algunas con una lectura en clave ajedrecística pues la imagen refrenda la explicación textual del problema. Así, la gestualidad que muestran los protagonistas cobra una sustancial importancia ya que, a veces, los gestos pueden anunciar el resultado final de la partida.

Ya conocemos la profunda carga semántica y la multiplicidad de posturas que realiza la mano, de manera que se ha convertido en icono simbólico de primer orden en la historia del arte. La mano es utilizada para expresar sentimientos, emociones, actitudes y afecciones del alma; se utiliza para enfatizar y completar el discurso verbal y es una de las partes del cuerpo, junto con el rostro, de mayor capacidad y carga expresiva del lenguaje no verbal. Las manos acompañan el discurso oral, lo complementan e, incluso, llegan a sustituirlo transmitiendo conocimiento. Quintiliano fue claro al respecto: “consiguen casi la misma plenitud que tienen las palabras” y “por sí mismas hablan”²².

castrenses y, por último, en el octavo se analiza el movimiento de las figuras con el encuentro de los ejércitos, utilizando ejemplos de la Antigüedad.

²¹ FF. 22, 24v, 25v, 26v, 27, 28, 28v, 29v y 31. Madrid, Biblioteca Nacional, Vitr. 25-6; VÁZQUEZ DE PARGA, Luis (ed.): *Tractatus de ludo scacorum*. Madrid, 1970; y LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M^a Teresa: “*Tractatus de ludo scacorum*”, en BANGO TORVISO, I. (ed.): *Alfonso X*, op. cit., p. 597.

²² *Institutionis Oratoriae*, lib. XI, cap. III, 85-87 (QUINTILIANO DE CALAHORRA: *Sobre la formación del orador...*, op. cit., p. 241). Véase también GARNIER, F.: *Le langage de l'image... Signification...*, op. cit., pp. 209-212; y DALLI RIGOLI, Gigetta: *Il gesto e la mano. Convenzione e invenzione nel linguaggio figurativo fra Medioevo e Rinascimento*. Leo S. Olschki Editore, 2000. Ha analizado la mano, como transmisora del conocimiento en el mundo gótico, MIGUÉLEZ CAVERO, Alicia: “Gestos lícitos e ilícitos en la iconografía gótica hispana”, en *La transmission de savoirs licites ou illicites dans le monde hispanique (XII-XVII siècles)*. Toulouse, 2011, pp. 59-77, especialmente pp. 60-62. Para el románico hispánico, véase MIGUÉLEZ CAVERO, A.: *Gesto y gestualidad...*, op. cit., pp. 93-116.

En el *Libro del acedrex, dados e tablas* la mano mantiene la fuerza expresiva de épocas anteriores²³. En la mayoría de las miniaturas aparece abierta sin rotar el brazo o con el dedo índice apuntando horizontal o verticalmente, de tal manera que los jugadores o los espectadores indican una dirección, muestran autoridad o reafirma el planteamiento de los movimientos en la partida (f. 6r). La mano puede ser reflejo del lenguaje verbal como en el folio 45v, donde un jugador tiene ante sí un libro abierto y el otro le indica un “dos” con los dedos de la mano izquierda, como si avisara de que peligran dos de sus piezas, mientras que con la otra señala el tablero; o en el folio 36r donde uno de los jugadores exhibe la palma abierta como diciendo “ya está”; incluso, en el folio 46r un jugador con la mano abierta levantada, parecen conversar animadamente con cierta despreocupación²⁴. Una postura común en varios jugadores de ajedrez es la de la mano derecha con los dedos índice y meñique extendidos. La utilizan jugadores de diferente religión y sexo que van a ganar o perder la partida de manera indistinta, por lo que parece una postura más dentro del variado repertorio que muestran las imágenes²⁵ (Figura 4).

De todos los gestos que pueden realizarse con la mano, seguramente el del dedo índice levantado y extendido, con los demás completamente doblados, es uno de los más elocuentes²⁶. Se trata de un ademán del mundo antiguo surgido en el campo de la retórica y esgrimido por los oradores a lo largo de su discurso, desde donde fue codificado y transformado en postura en el campo artístico. Fue utilizado para señalar, hacer indicaciones, recalcar o enfatizar una idea e, incluso, para rebatir: “y cuando se levanta la mano y se gira un poco hacia el hombro sirve, un poco curvado, para hacer afirmaciones; vuelto hacia el suelo y, por así

²³ Aunque en el Románico representada con mayor tamaño que otras partes del cuerpo. MIGUÉLEZ CAVERO, A.: “El poder gestual de la mano en la sociedad medieval y su reflejo en la iconografía de los siglos del Románico en la Península Ibérica”, *Medievalismo*, 20, 2010, pp. 125-147, especialmente, pp. 127-128.

²⁴ A veces, la mano lleva los dedos recogidos (f. 33r). O, incluso, se juntan las manos, como en el f. 24r. John B. Trend (“Alfonso el Sabio and the game of Chess”, *Revue Hispanique*, 81/1, 1933, pp. 393-403, especialmente, pp. 396-397) quiso ver en la colocación de algunos dedos, posturas para ahuyentar el mal de ojo.

²⁵ Son un hombre (f. 8v), una mujer musulmana (f. 18r), un judío (f. 20r), un hombre musulmán de raza negra (f. 22r), una monja (f. 32v) y otro hombre (f. 51r). De ellos, únicamente la mujer musulmana y la monja van a ganar la partida. Más allá de la similitud formal que existe con algunos mudras budistas e hinduistas o, de alguna manera, con la mano de Fátima musulmana, quizás este gesto simplemente pueda interpretarse como un deseo de triunfo en el juego.

²⁶ GARNIER, F.: *Le langage de l'image... Signification...*, op. cit., pp. 167-168; MIGUÉLEZ CAVERO, A.: *Gesto y gestualidad...*, op. cit., p. 116-124; para otras épocas, CHASTEL, André: “El papel privilegiado del dedo índice”, y “Semántica del dedo índice”, en *El gesto y el arte*. Madrid, 2000, pp. 35-48 y pp. 49-63, respectivamente.

decirlo, inclinado, vale para recalcar; alguna vez es bueno para contar²⁷. También se utiliza para apuntar o dirigirse hacia aquellas figuras que reciben la información u orden y plasmar el rango de quien lo exhibe, con una clara función de atributo de poder²⁸. En nuestro manuscrito, los miniaturistas alfonsíes lo emplearon para dar pistas sobre la evolución de las diferentes partidas y señalar la casilla a la que debe ir la pieza en la primera jugada de la solución. Así ocurre en el folio 10v donde curiosamente el jugador que va a perder, jugando con negras, es el que indica al contrincante dónde debe colocar su caballo²⁹ (Figura 1).

Muchos de los personajes se encuentran observando y apuntando el tablero donde se disponen los trebejos³⁰; algunos, con verdadero ímpetu al señalar el tablero, como vemos en el folio 19v donde uno de los jugadores y sus dos acompañantes dirigen sus brazos y el dedo índice hacia el tablero; enfrente, tres personajes esperan sosegadamente³¹. Otros, apuntando en dos direcciones con los dedos índices hacia una pieza, la bebida o, incluso, algún objeto o persona fuera del campo visual de la partida³². A veces, los dos jugadores señalan con los dedos índice hacia arriba (ff. 37v y 44r). En el folio 31r incluso se señalan objetos que no están relacionados con el juego, como el frasco de la botica al que mira atentamente un jugador, desviando la atención de la partida, que pasa a un segundo plano (Figura 2). También los jugadores pueden ser representados cogiendo una

²⁷ Quintiliano, *Institutionis Oratoriae*, lib. XI, cap. III, 94-95 (QUINTILIANO DE CALAHORRA: *Sobre la formación del orador...*, op. cit., pp. 243-244); y GARNIER, F.: *Le langage de l'image... Grammaire...*, op. cit., p. 110.

²⁸ MIGUÉLEZ CAVERO, Alicia: "El dedo índice como atributo regio de poder en la iconografía románica de la Península Ibérica", en FERNÁNDEZ GONZÁLEZ, E. (coord.): *Imágenes del poder en la Edad Media. Estudios in memoriam del Prof. Dr. Fernando Galván Freile*. León, 2011, pp. 325-340, especialmente, pp. 326-332. Ghislaine Fournès ("La main du roi ou la synecdoque du pouvoir", *Cahiers d'Études Hispaniques Médiévales*, 27, 2004, pp. 171-181) analiza la representación de la mano del rey en el *Códice Rico*, como mano de designación del magister, de perdón y de justicia, formulando a través de esta representación las virtudes del rey. Véase también GARNIER, F.: *Le langage de l'image... Signification...*, op. cit., p. 167. Sería el caso de las imágenes de presentación de Alfonso X al inicio de los libros del ajedrez, dados y tablas que, como ya he comentado, no son objeto de estudio en este trabajo.

²⁹ CALVO, Ricardo: "El Libro de los Juegos de Alfonso X", en *Libro del ajedrez, dados y tablas*. Madrid-Valencia, 1987, pp. 127-152, especialmente p. 131. Serían los problemas 8 (f. 10v), 21 (f. 19v), 24 (f. 21v), 26 (f. 22v), 27 (f. 23r), 30 (f. 24v), 31 (f. 25r), 51 (f. 36v), 57 (f. 39v), 76 (f. 49r), 79 (f. 50v), 98 (f. 61r).

³⁰ FF. 11v, 21v, 24v, 36v, 39v.

³¹ También en ff. 9r, 11v, 19v, 24r, 30r, 32v, 35r, 36v, 48r, 50v y 61r.

³² FF. 49r, 60v. Es utilizado en contextos jurídicos como dedos "acusadores" (GARNIER, F.: *Le langage de l'image... Grammaire...*, op. cit., p. 112), también como exteriorización de un conflicto, p. 146.

pieza del tablero para moverla, iniciando así la resolución del problema³³. Finalmente, en otras ocasiones, los personajes secundarios exhiben actitudes despreocupadas con respecto al juego, ensimismados en su propio oficio (ff. 23r y 23v).

Otro de los aspectos más sugerentes de la gestualidad en el *Libro del acedrex, dados e tablas* es la intensa mirada de los contrincantes, como las penetrantes de los jugadores judíos, el empaque de las de caudillos árabes o las reflexivas de los caballeros y damas cristianos. La consecuencia es que el lector llega a percibir realmente las intenciones e, incluso, la trascendencia del juego. De hecho, la intensidad en la mirada de los dos jugadores contemplando las piezas, es claro indicador de que están en peligro³⁴. Incluso, la profunda mirada de los participantes hace que nos olvidemos realmente de la partida que se dirime, como en el caso del folio 17v, donde de los cinco jugadores musulmanes que participan, cuatro miran hacia el rey, reconociendo implícitamente su autoridad intelectual, por lo que parece ser más importante para ellos que la propia partida (Figura 3).

También la concentración y la reflexión tienen cabida entre las actitudes gestuales propias del ajedrez. En el folio 24r, uno de los acompañantes se toca la frente, en ademán reflexivo o de sorpresa; otros jugadores cavilan sobre cómo continuar la partida, apoyando la barbilla en la mano³⁵; se rascan la cabeza con aspecto meditativo (f. 30r); se mesan la barba (f. 46v) o, incluso, uno, dispuesto casi de espaldas al espectador, se muestra ensimismado en la partida, mientras su oponente mantiene un talante reflexivo al acariciarse la barbilla (f. 50v)³⁶. Los acompañantes cuchichean entre ellos y con los propios jugadores mostrando una clara interactividad (ff. 8r y 22r). Pero también los gestos indican una animada conversación entre los participantes, como si estuvieran comentando la mejor opción para la jugada. Así, en el folio 20r, a la derecha del tablero, uno de los acompañantes del jugador judío³⁷ cuchichea por detrás, poniendo la mano sobre el

³³ En los ff. 20v (caballo), 21v (roque), 22v (rey o alferza), 23r (un caballo en una mano y un peón en la otra), 24v (roque), 25r (rey o alferza), 25v (cada contrincante coge un caballo), 28r (rey o alferza).

³⁴ En el f. 21v, con una expresión de preocupación justificada ya que va a perder el juego en ocho movimientos. Ya advertido por CONSTABLE, O. R.: “Chess and Courtly...”, op. cit., pp. 312-313.

³⁵ FF. 12r, 14r, 43r; GARNIER, F.: *Le langage de l'image... Grammaire...*, op. cit., p. 118.

³⁶ También así se representaba en el románico. MIGUÉLEZ CAVERO, A.: *Gesto y gestualidad...*, op. cit., pp. 203-204 y 219-225.

³⁷ Ya se ha comentado en líneas precedentes la peculiar colocación de los dedos de su mano derecha. Aparece otro judío en el f. 8v y en una partida de dados en el ya citado f. 71v. Su imagen no difiere de la que se realiza en las *Cantigas* y evidencia la ambigüedad del reinado alfonsí, de claro antisemitismo religioso por un lado pero solicitando la colaboración de los judíos para las empresas administrativas e intelectuales. RODRÍGUEZ BARRAL, Paulino: “La dialéctica texto-imagen. A propósito de la representación del judío

hombro del otro, seguramente intercambiando las diferentes soluciones de la partida (Figura 4).

Otras actitudes gestuales dignas de reseñar son la del jugador inclinado hacia delante mostrando interés por el desarrollo del juego (f. 47r); la de las damas manifestando cierta timidez (ff. 8r y 49v); y los hombres evidenciando gran energía y cierta actitud desafiante (ff. 19v y 55v) o cogiendo cuidadosamente la capa o la cinta del cuello³⁸. Todos ellos están cómodamente sentados con las piernas cruzadas (ff. 6r y 44r) o sobre una pierna (ff. 8r, 11v y 58v)³⁹.

Dentro de la dinámica del juego en sí, las apuestas se convirtieron en un factor especialmente importante en la gestualidad, puesto que exaltaba los ánimos de sus participantes. A diferencia de lo que ocurre con los dados, en el calmado juego del ajedrez son difíciles de apreciar. Sin embargo, en alguna miniatura los gestos de las figuras, señalando determinados objetos, pueden presuponer la idea de la apuesta como, por ejemplo, los halcones que se posan tranquilamente sobre la pértiga (f. 30v) o los tinteros que exhiben dos jugadores, uno de ellos tonsurado (f. 27v)⁴⁰. De manera excepcional, en las miniaturas del *Libro del acedrex*, en el folio 57r, el puñal que sostiene uno de los jugadores, en similar actitud a la que muestran algunos jugadores de dados, quizás pueda sugerir un deseo de intimidación al contrario, consecuencia de una posible apuesta⁴¹.

Una de las escenas más interesantes, por el papel que adquiere su protagonista femenina, es la que se representa en el folio 40r. La dama parece apostarse con su contrincante masculino el anillo que exhibe con el brazo en alto. El hecho de que en las esquinas del marco aparezcan las armas de Castilla y León hace pensar que pueda tratarse de jugadores pertenecientes a la familia real⁴². La derrota

en las *Cantigas de Santa María de Alfonso X*”, *Anuario de Estudios Medievales*, 37/1, 2007, pp. 213-243; y RODRÍGUEZ BARRAL, Paulino: *La imagen del judío en la España medieval. El conflicto entre cristianismo y judaísmo en las artes visuales góticas*. Barcelona, 2009.

³⁸ FF. 26v, 27r, 28v, 47r y 54v.

³⁹ Desde la segunda mitad del siglo XII, las piernas cruzadas suelen expresar autoridad, superioridad y poder. GARNIER, F.: *Le langage de l'image... Signification...*, op. cit., p. 229; y MIGUÉLEZ CAVERO, A.: “El poder gestual de la mano...”, op. cit., p. 128.

⁴⁰ Los sostienen con las manos y llevan estuches que penden de un cordón, similares a los de los escribanos de las miniaturas de inicio del juego del ajedrez y de las tablas (ff. 1r y 72r). El hecho de que uno de los jugadores esté tonsurado y el otro no, puede ser muestra de los dos mundos, laicos y clérigos, dedicados al trabajo del *scriptorium*.

⁴¹ Las apuestas aparecen vinculadas, fundamentalmente, a los juegos europeos, mucho más dinámicos que los islámicos. CALVO, R.: “El Libro de los Juegos...”, op. cit., p. 130.

⁴² Esta escena se ha relacionado con Alfonso X y Violante, cuyas esculturas podemos contemplar en la panda norte del claustro de la catedral de Burgos, aunque aquí es el rey quien ofrece el anillo a la reina. Otra hipótesis es que se trate de Beatriz de Suabia recibiendo de Fernando III el anillo de desposada. CÓMEZ RAMOS, Rafael: *Las empresas artísticas...*, op. cit., pp. 198-199; CÓMEZ RAMOS, Rafael: “Tradicición e innovación

de la mujer y la entrega de su anillo se ha relacionado con el relato de Tristán e Isolda, también enamorados en una partida de ajedrez⁴³. Como el ajedrez proporcionaba al enamorado la oportunidad de estar con su dama, el juego en sí se convierte en una metáfora literaria para el cortejo y la seducción. Así, partidas entre hombre y mujer recuerdan las escenas de amor cortés de la literatura de la época⁴⁴. En todo caso, aunque es evidente que en este conjunto de miniaturas no existe una gestualidad característicamente femenina, también es importante destacar la visibilidad que la mujer de la sociedad de la época adquiere con este tipo de representaciones. Su aparición de forma activa en los ambientes del juego, fundamentalmente relacionados con el ajedrez, permite presuponer un carácter igualitario entre hombres y mujeres, al menos como participantes del ocio del momento⁴⁵.

Las miniaturas que ilustran el *Libro de las tablas* y los restantes juegos repiten esquemas compositivos y actitudes gestuales vistos en las partidas de ajedrez, aunque ahora con cierto estatismo⁴⁶. Algunas muestran a los participantes con un lenguaje gestual muy interesante. En el folio 75r un judío señala con vehemencia el tablero y parece entablar una animada conversación con un cristiano tonsurado; en el folio 80r uno de los jugadores, concentrado en el juego con el ceño fruncido, apoya enérgicamente el puño en la rodilla como signo de determinación.

artísticas en Castilla en el siglo XIII”, *Alcanate*, III, 2003, pp. 135-163; CÓMEZ RAMOS, Rafael: “La monarquía castellana y el arte”, en RODRÍGUEZ LLOPIS, M. (coord.): *Alfonso X y su época. El siglo del Rey Sabio*. Barcelona, 2001; ABEGG, Regine: *Königs und Bischofsmonumente: die Sculpturen des 13 Jahrhunderts im Kreuzgang der Kathedrale von Burgos*. Zurich, 1999, pp. 121-123; y CARRERO SANTAMARÍA, Eduardo: “El confuso recuerdo de la memoria”, en BANGO, Isidoro (coord.): *Maravillas de la España medieval. Tesoro sagrado y monarquía*. Vol. I. León, 2001, pp. 85-93 y 150.

⁴³ CONSTABLE, O. R.: *Chess and Courty...*, op. cit., pp. 322-326.

⁴⁴ FF. 8r, 15r, 40r, 40v, 54v, 58v y 62r.

⁴⁵ El prólogo del libro justifica la presencia femenina: “porque las mugieres que non caualgan e están encerradas an a usar destos” (f. 1r). Sus actitudes gestuales son similares a las masculinas: reinas con infantas (f. 16r); madres con sus hijas (ff. 33r y 58r); damas de corte asistidas por doncellas (ff. 24v, 32r, 32v, 49v, 56r, 57v, 59v y 60r); monjas (f. 32v); cristianas jugando con musulmanas (ff. 54r y 58r) (Figura 5) y musulmanas enfrentándose entre sí (ff. 18r, 38v y 48r). También son espectadoras de las partidas de ajedrez (ff. 5r, 8r y 12v) y dados (f. 70r), asesoran a jugadores señalando con el dedo índice el desarrollo de la partida (f. 24v), sirven comida y bebida (f. 22r), amenizan el juego tocando un laúd (f. 18r) o el arpa (f. 22r) o regentan la taberna donde juegan los tahúres (f. 68v).

⁴⁶ Hay jugadores que recogen monedas del tablero (f. 77v), señalan el dado (f. 78v) o colocan las fichas en el tablero mientras se lanzan los dados (f. 79r). Otros sostienen una bolsa con flecos (f. 83v), acompañan a jugadores, cogiéndoles por el hombro (f. 91v), ofrecen bebida al adversario (f. 84v), exhiben un guante –quizás como apuesta– (f. 85v), instruyen a niños (f. 93v) y, por supuesto, cogen las piezas o los dados para continuar la partida (f. 89v).

DIDÁCTICA, GESTOS E IMAGEN: LA ENSEÑANZA DEL JUEGO DE AJEDREZ

Una de las cuestiones que llama la atención en las imágenes del *Libro de los Juegos* es la visibilidad que se da a los métodos de enseñanza utilizados para el aprendizaje del ajedrez. Del análisis de las miniaturas del *Libro del acedrex* se desprende que debió ser frecuente que los niños de diferentes ambientes sociales aprendieran las reglas del juego practicándolo bajo la tutela de los mayores. De esta manera vemos en varias ilustraciones cómo dos niños o dos niñas se enfrentan flanqueando el tablero y un adulto detrás de cada uno de ellos les da las indicaciones pertinentes para acometer la partida. Es habitual que los maestros señalen el tablero con el dedo índice y apoyen cariñosamente la otra mano sobre el hombro del discípulo, en clara señal de ánimo, asesoramiento e, incluso, confianza en las posibilidades de victoria⁴⁷. Se enseña el ajedrez dentro del ambiente palatino como juego incorporado a las enseñanzas y educación de los príncipes⁴⁸. Así, vemos como los infantes reciben consejos de los reyes, dentro de un entorno arquitectónico cortesano y los sirvientes, flanqueando la escena, hacen aire con los abanicos (f. 15r); princesas con reinas (f. 16r); niñas y mujeres cristianas, algunas con arrugas en sus rostros que pueden interpretarse como signos de la sabiduría de la edad, enfrentándose a musulmanas (f. 58r) (Figura 5); mujeres cristianas (f. 33r) y hombres de iglesia instruyendo a niños también tonsurados (f. 33v).

Otra forma de aprender la técnica del ajedrez era a partir de la consulta de libros, incluso en el caso de los jugadores más expertos. Todos ellos son musulmanes o, por lo menos, tienen apariencia oriental, lo que indica claramente la procedencia del saber del ajedrez. Los manuales pueden aparecer cerrados (ff. 41r, 42v y 43v) o abiertos, con grafías árabes decorativas (ff. 14r, 41v y 45v) y, en ocasiones, depositados sobre un atril de tijera (f. 38r)⁴⁹. Incluso, de forma excepcional

⁴⁷ Se trata de una actitud muy expresiva utilizada en la enseñanza de la música y del canto. El maestro apoyaba la palma de la mano sobre el hombro del discípulo y le daba golpecitos para ayudarlo a llevar el ritmo. MIGUÉLEZ CAVERO, A.: “Gestos lícitos e ilícitos...”, op. cit., p. 63.

⁴⁸ Actividades como jugar al ajedrez, montar a caballo, cazar y apreciar la música y la literatura formaron parte de la expresión de la cultura cortesana tanto en la Europa occidental como en el mundo islámico. Numerosos textos indican que reyes del pasado y héroes enseñaron a sus hijos a jugar al ajedrez: Carlomagno a sus hijos, Filipo de Macedonia a Alejandro Magno, Arturo al héroe Tristán, etc. CONSTABLE, O. R.: “Chess and Courtly...”, op. cit., p. 301 y 319-320. En la educación de los príncipes y en la enseñanza de todo tipo de juegos debían participar los padres (*Partida* II, título VII, ley X). De hecho, las miniaturas de Alfonso X jugando demuestran que, con probabilidad, él mismo recibió estas enseñanzas.

⁴⁹ En esta partida en la que se ilustra el *mansuba* más famoso de la historia del ajedrez, la leyenda de Dilaram, paradójicamente el jugador que consulta el libro es el que va a perder.

(f. 61v), en el libro del que se toma la inspiración se puede apreciar claramente el dibujo de un diagrama con los cuadros blancos y negros del tablero⁵⁰ (Figura 6). En contraposición a esta disciplina del ajedrez, en los dados, por su ambiente callejero y tabernario, no hay libros de enseñanza, mientras que en las tablas se instruye a los niños repitiendo el mismo gesto que en el ajedrez, es decir, posando la mano sobre el hombro de uno de ellos (f. 74r).

EL COMPLEMENTO PERFECTO: MÚSICA, COMIDA Y BEBIDA O LA IMPORTANCIA DE LOS PEQUEÑOS DETALLES

Las partidas de ajedrez necesitan de la recreación de un ambiente apropiado para un juego apacible. La composición de las imágenes se enriquece con fondos arquitectónicos, muebles y enseres que decoran los interiores de las estancias, música y, finalmente, comida y bebida, que reconfortan a los jugadores del desgaste intelectual⁵¹. Todos estos detalles nos permiten reconstruir el ambiente conveniente para el ocio y contribuyen a articular la gestualidad de los jugadores, facilitando su interrelación. Por esta razón, hay elementos que parecen representados intencionadamente. En ocasiones, como ya ha advertido Ricardo Calvo⁵², junto al jugador que va a ganar la partida de ajedrez, como si de una pista visual se tratara, aparecen viandas y, sobre todo, una jarra con su copa, probablemente símbolo del triunfo que va a llegar. Así lo vemos en el folio 10v con el jugador que lleva las piezas blancas (Figura 1). Casi siempre que se ofrece comida y bebida a un jugador o se coloca a sus pies un vaso o una jarra, éste se encuentra del lado de las piezas que van a ganar la combinación ajedrecística⁵³.

⁵⁰ El jugador que lo consulta lleva un curioso tocado, formado por una tela anudada acabada en pico en la parte superior y con tres adornos dorados en el frente, similar a los que se representan en los folios 41r, 42r y 43v.

⁵¹ Para la escenografía, la arquitectura y la creación de ambientes lúdicos en los juegos de ajedrez, dados y tablas véase LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M^a Teresa: “Escenografía y discursos visuales en torno al ocio en el siglo XIII hispano: el *Libro de los Juegos* de Alfonso X el Sabio”, en LAHOZ, Lucía y PÉREZ HERNÁNDEZ, Manuel (ed.): *Lienzos del recuerdo. Estudios en homenaje a José M^a Martínez Frías*. Salamanca, 2015, pp. 325-337.

⁵² “*El Libro de los Juegos...*”, op. cit., p. 131. Por ejemplo en los ff. 7r, 8v, 9r, 10r, 10v, 12r, 12v, 14r, 14v, 18r, 22r, 29v, 38r, 53v, 55r, 55v, 60v, 64r, 68r, 68v y 84v.

⁵³ Aunque no siempre es así y puede haber comida y bebida junto a ambos contrincantes (f. 40v), así aparece en los problemas 6 (f. 9r), 7 (f. 10r), 8 (f. 10v), 11 (f. 12v), 13 (f. 14r), 14 (f. 14v), 28 (f. 23v), 38 (f. 29v), 54 (f. 38r), 88 (f. 55r) y 103 (f. 64r), con las excepciones de los problemas 3 (f. 7r), 25 (f. 22r) y 97 (f. 60v). Constable (*Chess and Courtly...*, op. cit., p. 313) relaciona la concentración al principio del manuscrito de ilustraciones en las que se da esta circunstancia con un ambicioso programa artístico inicial que después no se mantuvo.

La comida que los sirvientes dejan junto a los participantes suele presentarse en bandejas y cestas con apetitosas frutas de color rojo, como en el folio 22r, donde dos doncellas musulmanas de tez oscura esperan, charlando animosamente, a que termine la partida⁵⁴. La bebida, mucho más abundante, se sirve en jarras y copas, algunas de formas muy delicadas, junto a otras más toscas, como la jarra de madera rematada por gruesos clavos (f. 14v). Se bebe indistintamente en el lugar de trabajo (f. 23v), en los exteriores, junto a las tiendas de campaña (ff. 62v y 64r), o en ambientes palaciegos (f. 7r). Muchas veces parece un elemento importante en el transcurrir de la partida, como en el folio 64r donde el jugador musulmán señala claramente la bebida como si formara parte del lance del juego⁵⁵. En el *Libro de los dados*, aunque parece un elemento lógico en el ambiente de la taberna, únicamente hay bebida en las partidas del folio 68r-v. Finalmente, en las tablas, un jugador ofrece a su contrincante una cuidada copa que destaca sobre el tablero solo (f. 84v); en el resto de los juegos no hay bebida ni comida.

Por último, a pesar de la presencia habitual de la música en los ambientes lúdicos medievales, no son abundantes las miniaturas con instrumentos musicales. En ocasiones hay músicos occidentales que tañen un arpa (f. 9r), otros de raza negra (f. 22r) y féminas que amenizan a los jugadores, como la mujer que toca una viola o guitarra de siete cuerdas con clavijero acordado (f. 18r). Solo en una miniatura los jugadores son dos músicos que llevan sendas violas, adornadas con temas heráldicos (f. 31v), lo que nos hace intuir que perteneciesen al círculo de la corte⁵⁶. Quizás, porque el juego de los dados se prestaba menos al acompañamiento de la música cortesana, en él solo encontramos una miniatura con un músico tocando un laúd. Además, por sus elegantes arquitecturas de fondo y las cuidadas indumentarias, es la imagen que más se aproxima al ambiente ajedrecístico (f. 68r).

“REX LUDENS”: LA GESTUALIDAD DEL REY EN EL JUEGO

El *Libro del acedrex* es el único manuscrito, junto con las *Cantigas*, en el que se presenta a Alfonso X ligado a actividades distintas a la de ser el promotor o autor de sus obras. Es conocido cómo *Las Partidas* y el *Libro de los Juegos* defienden, intencionadamente, la utilidad del juego para procurar la tregua de los pesares y preocupaciones de la vida. Esta justificación era más evidente en el caso del

⁵⁴ También hay comida en los ff. 8v, 12v, 14r, 14v, 18r y 40v.

⁵⁵ Se representa bebida en los ff. 8v, 9r, 10v, 12r, 12v, 38r, 40v, 53v, 55r, 55v y 60v. Y, además, con jugadores musulmanes en los ff. 10r, 14r, 18r, 22r y 38r.

⁵⁶ La heráldica también se representa en los marcos de varias miniaturas (ff. 39v, 40r, 52v, 53r, 53v, 55v, 92r, 92v, 93r y 93v), en la ropa de Alfonso X y en las vainas de las espadas del f. 12v. LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M. T.: “Las miniaturas del *Libro del acedrex...*”, op. cit., p. 42.

monarca, ya que debía reponerse de las pesadas cargas del gobierno para lo que el ajedrez se entendía como una de las “alegrías” a las que debía recurrir⁵⁷. Esta idea justifica la existencia de una de las imágenes más sugerentes de la iconografía regia medieval al presentar al propio rey jugando al ajedrez, dentro del ámbito más íntimo y privado de su vida cotidiana.

De toda la producción alfonsí, el *Libro del acedrex, dados e tablas* es el que contiene un mayor número de imágenes del soberano en plena actividad⁵⁸. Como es lógico, para este capítulo nos interesan las imágenes en las que, como conocedor de estos juegos, el monarca se representa participando activamente en ellos⁵⁹. En el folio 47v el rey con una cuidada barba, y ataviado con manto y *capiello* y la heráldica habitual de leones y castillos, está jugando, sin señalar ninguna pieza, contra una recatada dama. Ambos están cómodamente sentados en el suelo. La falta de signos distintivos en la mujer ha originado diferentes hipótesis, poniendo de relieve que se trate de su esposa Violante⁶⁰ o doña Mayor Guillén de Guzmán, como homenaje tardío al gran amor de juventud del monarca⁶¹.

En clara contraposición a esta imagen, en el folio 48r Alfonso, con una indumentaria similar a la anterior aunque ahora sentado en un banco cubierto por telas, presencia una partida entre dos mujeres musulmanas prácticamente desnudas (Figura 7). El lenguaje corporal del monarca ha cambiado, en esta ocasión señala con el dedo índice la jugada que debe efectuar la mujer que lleva las fichas blancas para ganar la partida. Es, sin duda, otra escena privada del monarca que, además, puede interpretarse de manera simbólica: de la misma forma que el ajedrez

⁵⁷ “E más conviene esto a los Reyes que a los otros omnes; ca ellos deven fazer sus cosas muy más ordenadamente e con rrazon” (*Partida II*, título V, ley XXI).

⁵⁸ Para las imágenes de presentación de libros de ajedrez, dados y tablas (ff. 1r, 65r y 72r) véase DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, A.: “El *Libro de los Juegos...*”, op. cit., p. 45; y DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, A.: “Retratos de Alfonso X en el *Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas*”, *Alcanate*, 7, 2010-2011, pp. 147-161.

⁵⁹ FF. 47v, 48r, 96v y 97v. De hecho es muy significativo que las dos ilustraciones del *Libro del acedrex* que representan al monarca jugando (ff. 47v y 48r) ilustran problemas europeos. Igual ocurre con la miniatura del f. 54v.

⁶⁰ CALVO, R.: “Comentarios a los problemas...”, op. cit., p. 218; y CONSTABLE, O. R.: *Chess and Courtly...*, op. cit., pp. 335-337.

⁶¹ DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, A.: “El *Libro de los Juegos...*”, op. cit., p. 56. Recoge esta idea sonja Musser Golladay (*Los Libros de acedrex, dados e tablas: historical, artistic and metaphysical dimensions of Alfonso X's book of games*, PhD Dissertation, Universidad de Arizona, 2007, pp. 720 y 742), para la que doña Mayor estaría también representada en los ff. 18r, 40v, 48r, 54v y 58r, y Fidel Fajardo-Acosta (“The King is Dead, Long Live the Game: Alfonso X, el Sabio, and the *Libro de acedrex, dados e tablas*”, *e-Humanista*, 31, 2015, pp. 489-523).

proporciona emociones intelectuales, estas mujeres entretienen al monarca con su juego⁶².

Sin embargo, la gestualidad del rey y el estado del manuscrito han permitido elaborar interpretaciones bien distintas de esta imagen. Compartiendo la tesis de Wollesen⁶³ y Domínguez⁶⁴, creo que el rey Alfonso está participando del juego del ajedrez como auténtica manifestación de su vida personal. Posteriormente, lectores seguramente condicionados por el posible daño a la imagen regia rasparían los senos de las mujeres. Otros autores, de manera forzada, entienden que no hubo censura en esta miniatura y que se trata, simplemente, de una mancha accidental provocada por el desgaste⁶⁵. El rey, entonces, no jugaría al ajedrez sino que estaría poniendo su mano de manera intencionada sobre el pecho de una de las jugadoras, relacionando directamente ajedrez y erotismo. Así, la opuesta interpretación de estas dos escenas se fundamentaría en la diferente actitud gestual del monarca, casta en la primera miniatura y tocando el pecho de una jugadora, en la segunda, lo que permitiría su lectura con un sentido alegórico⁶⁶.

En los dos últimos juegos del libro se vuelve a representar a Alfonso X, en esta ocasión, presidiendo las partidas. Las dos miniaturas (ff. 96v y 97v) reflejan un espíritu de despedida y de expresión final en su concepción del mundo que se desprende de la nota final del libro, casi autobiográfica. Domínguez⁶⁷ ha señalado que

⁶² Quizás, esta escena, claramente sexualizada, tendría la finalidad de divertir al público cortesano. CONSTABLE, O. R.: *Chess and Courtly...*, op. cit., p. 338.

⁶³ WOLLESEN, Jens T.: "Sub specie ludi... Text and images in Alfonso el Sabio's Libro de Acedrez, Dados e Tablas", *Zeitschrift für Kuntgeschichte*, 53, 1990, pp. 277-308, especialmente, p. 295.

⁶⁴ Sobre todo porque las imágenes fueron aprobadas por el rey, aunque puntualiza que el soberano solo señala el tablero "El Libro de los Juegos...", op. cit., pp. 30-123, especialmente p. 56.

⁶⁵ ROBINSON, C.: "Preliminary considerations...", op. cit., pp. 291-292; y CONSTABLE, O. R.: *Chess and Courtly...*, op. cit., pp. 337-338.

⁶⁶ Tesis defendida por K. Kennedy ("On chess, chest and Kingship: two miniaturas of Alfonso X of Castle in the Libro de acedrex, dados e tablas (1283)", en BRAIDA, Antonella y PIERI, Giuliana (ed.): *Word and image. Reflections of Art and Literature from the Middle Ages to the Present*. Oxford, 2003, pp. 51-75, especialmente, pp. 64-66) quien establece un paralelismo entre los últimos años de la vida de Alfonso X y el rey Salomón. Basándose en el *Cantar de los Cantares*, en su doble interpretación con sentido literal erótico y espiritual alegórico, las mujeres de las dos miniaturas serían consideradas no ejemplos opuestos de valor moral, sino símbolos complementarios de la Iglesia, identificándolas con la Virgen y Eva.

⁶⁷ La inclusión de los juegos astronómicos con dados al final del libro es un reflejo de los acontecimientos negativos que acompañan al monarca al final de su vida. DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, A.: "El Libro de los Juegos...", op. cit., p. 58; y DOMÍNGUEZ RODRÍGUEZ, A.: "Libro de los juegos de ajedrez, dados e tablas", en BANGO TORVISO, I. (ed.), *Alfonso X*, op. cit., p. 558-559.

estas imágenes regias tienen casi un carácter pagano: el rey, rodeado por seis jugadores que conversan entre sí, adopta una costumbre oriental sentándose a la turca y se despoja de los símbolos de poder occidentales, sustituyendo la corona por el bonete. Toda la escena se desarrolla en un ambiente distendido, casi islamizado, identificando al monarca con el Sol y con una concepción astrológica del mundo.

Para terminar con este capítulo dedicado a la figura del *rex ludens*, hay dos miniaturas más que representan a un rey jugando. La primera (f. 54v) ilustra el último problema europeo con una sugerente imagen de un rey y una reina occidentales enfrentándose en una partida de ajedrez, identificados con Alfonso X y Violante⁶⁸. En la segunda, un monarca musulmán con halo dorado aparece sentado en un trono ricamente labrado, portando un cetro dorado y ataviado con una lujosa túnica, con la compañía de un espartario (f. 17v) (Figura 3)⁶⁹. El soberano ejerce su autoridad en el juego al indicar con el dedo índice cuál es la jugada a seguir, mientras jugadores y acompañantes le observan fijamente. Aunque por su dignidad y el halo podría ser el rey de la India Mayor de los primeros folios del manuscrito, también se ha identificado con el califa Al-Mahdi⁷⁰ y con el abasí al-Mutawakkil (†861)⁷¹.

⁶⁸ SÁNCHEZ CANTÓN, Francisco Javier: *Los retratos de los reyes de España*. Barcelona, 1948, p. 49; CÓMEZ RAMOS, Rafael: “El retrato de Alfonso X, el Sabio en la primera *Cantiga de Santa María*”, EN KATZ, I. J. y KELLER, J. E. (ed.): *Studies on the Cantigas de Santa Maria: Art, Music and Poetry*. Madison, 1987, pp. 35-52, especialmente, p. 41; y CONSTABLE, O. R.: *Chess and Courtly...*, op. cit., pp. 335-337.

⁶⁹ KENNEDY, Kirstin: “Influence and power: Arabic iconography in Alfonso X’s book of chess”, en LOWDEN, J. y BOVEY, A. (ed.): *Under the influence. The concept of influence and the study of illuminated manuscripts*. Turmont, 2007, pp. 89-96, especialmente, pp. 90-92. En la cantiga 169 del *Códice Rico* (f. 226v) se representa al rey moro de Murcia sentado en un trono similar. BANGO TORVISO, I. (ed.), *Alfonso X*, op. cit., p. 182.

⁷⁰ Tercero de la dinastía abasí (†785). CALVO, R.: “El Libro de los Juegos...”, op. cit., p. 132; y CALVO, R.: “Comentarios a los problemas...”, op. cit., p. 184. Según Bordons (“El ajedrez, juego de reyes...”, op. cit., pp. 227-228) los miniaturistas alfonxíes dispondrían de una copia del manuscrito *Atif Efendi*, fechado en 1221, en el que se lee que este problema fue compuesto por el citado califa.

⁷¹ Califa a quien se supone supervisor de las partidas entre los maestros de ajedrez al-Adli y al-Razi, con los que aquí se representaría jugando. Al-Nadim, en el siglo X, escribió sobre al-Razi que “era igual que al-Adli y ambos jugaron en presencia de al-Mutawakkil”. CONSTABLE, O. R.: *Chess ana Courtly*, op. cit., p. 339.

LOS PELIGROS DE LA “UENTURA”: EXPRESIVIDAD Y VIOLENCIA EN EL *LIBRO DE LOS DADOS*

Por su gran realismo pictórico, las ilustraciones del *Libro de los dados* permiten imaginar las actitudes y gestos del tahúr⁷², el lugar habitual donde se practica el juego, la tafurería⁷³, y las circunstancias en las que se jugaba en el siglo XIII hispano. Gracias a imágenes tan explícitas como éstas y las de las *Cantigas*, y a disposiciones legales como el *Ordenamiento de las Tafurerías*⁷⁴, podemos conocer cuál era el ritual del juego de los dados y comprobar visualmente el “daño que le pueda venir por la aventura de los dados”⁷⁵. Era, fundamentalmente, un entretenimiento reservado a los hombres de toda condición⁷⁶: “ricos omes” y “fijos d’algo”, escuderos, judíos y musulmanes –aunque no aparezcan en las miniaturas– e, incluso, a pesar de las prohibiciones, eclesiásticos⁷⁷. Es muy significativa la representación de los tahúres en las primeras miniaturas del *Libro de los dados*. Su gestualidad no deja lugar a dudas: un personaje, que parece tonsurado, solicita de rodillas con actitud suplicante el *Ordenamiento de las Tafurería* en manos de Maestre Roldán (f. 65r). Otro, vestido únicamente con un calzón, recoge de manos de una mujer los dados que acaban de ser fabricados (f. 65v).

⁷² En época medieval, con este nombre se conocía al jugador envidioso o fullero asimilándolo, en ocasiones, con un delincuente: “los tahúres, e los bellacos vsando la tahurería, por fuerça conuiene que sean ladrones, e omes de mala vida: e por ende si le furtassen algo, o le fiezieren otro daño, suya es la culpa de aquel que ha la compañía con ellos” (*Partida VII*, título XIV, ley VI).

⁷³ Como vemos en las cantigas 163 y 174, aunque también se podía jugar en otros lugares. Las *Cortes de Jerez* de 1268 (cap. 35) recogen que “tafurerías de dados nin otro juego ninguno non se fagan en todo el reyno por ninguna manera... Nin se ayunten tafures en plaça nin en taberna nin en otra casa ninguna”. En el f. 68v se representa a los tahúres, uno tonsurado, en una taberna donde dos mujeres les sirven el vino. LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M. T.: “Escenografía y discursos visuales...”, op. cit., p. 333.

⁷⁴ Ley I. ORELLANA CALDERÓN, Raúl (ed.): *Alfonso X el Sabio. Libro de los Juegos: acedrex, dados e tablas. Ordenamiento de las Tafurerías*. Madrid, 2007, pp. 379-380.

⁷⁵ Prólogo del *Libro de los Juegos*, f. 2r; LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M. T.: “No ualie nada el seso sino la uentura...”, op. cit.

⁷⁶ Aunque también lo practicaban mujeres (cantigas 136 y 294).

⁷⁷ Dentro de la élite cortesana castellana, los cristianos no aparecen jugando a los dados con musulmanes y sí con judíos, circunstancia que sí ocurre en el ajedrez. CONSTABLE, O. R.: “Chess and Courtly...”, op. cit., pp. 342-343 y 346. Aparecen religiosos tonsurados en los ff. 65r y 68v incluso, uno de ellos, va desnudo por haber sido despojado de todo, a pesar de que las *Partidas* prohíben a los clérigos jugar a los dados (I, título V, ley 57), al igual que la Ley XXV del *Ordenamiento de las Tafurerías*. ORELLANA CALDERÓN, R. (ed.): *Alfonso X el Sabio...*, op. cit., p. 392; y LÓPEZ DE GUEREÑO SANZ, M. T.: “No ualie nada el seso...”, op. cit., pp. 598-600.

A priori, los caballeros, por su elevada condición, parecían excluidos del juego de los dados; sin embargo, son constantemente aludidos en el *Ordenamiento de las Tafurerías* y su presencia es habitual en las miniaturas de este libro⁷⁸. Así, de manera explícita se describen visualmente las vicisitudes por las que pasaban aquellos que caían en el juego. Un caballero, a lomos de un corcel, guarda los caballos de sus compañeros y espera que, en la tafurería, terminen la partida en la que han apostado hasta sus ropajes (f. 67v). Es interesante comprobar que, aunque llegaban a perder sus ropas, armas e, incluso el caballo, sin embargo, su extracción social permitía introducir en el ritual del juego costumbres más refinadas, como la música, y actitudes gestuales similares a las vistas en las partidas de ajedrez⁷⁹. De esta manera no nos sorprende la escena cortesana del folio 68r en la que un paje que ofrece una copa a uno de los jugadores y un juglar ameniza tañendo un laúd.

En otros casos la gestualidad de las figuras adquiere aspectos dramáticos. La generalización de apuestas de todo tipo como dinero⁸⁰, vino y comida⁸¹ o ropa⁸² les llevaba a perderlo todo, acabando la partida desarrapados, con aspecto desaliñado, despeinados y cubriéndose, únicamente, con bragas o, incluso, desnudos⁸³. En la escena del folio 69r un jugador entrega la ropa que ha perdido e, incluso, la espada corta con el tahalí. La tensión del juego y sus nefastas consecuencias daban paso a la más cruda violencia, llegando a las manos, depositando el arma para intimidar al contrario sobre el tablero, rajando el tablero con un cuchillo e, incluso, clavándose puñales⁸⁴. A veces se representan dos tableros y los jugadores vestidos, sentados o de pie, muestran una actitud de tranquilidad que precede al incipiente movimiento con las monedas que se van a apostar sobre los tableros (f. 66r). En la miniatura del folio 67r los diez jugadores, desnudos y luchando entre sí, ya han acabado la partida. Entre los tahúres hay dos vestidos, otro semidesnudo y otro más que, apenas, se cubre con los calzones. Éste tiene entablada una violenta lucha con otro tahúr que, para contraatacar y defenderse, está agarrando

⁷⁸ FF. 66r, 69r, 70r y 71r.

⁷⁹ *Ordenamiento de las Tafurerías*, ley XXIII. ORELLANA CALDERÓN, R. (ed.): *Alfonso X el Sabio...*, op. cit., pp. 391-392. Durante el enfrentamiento entre Sancho II y García en Santarén, Alvar Fandis se presenta a Sancho confesando haber perdido en el juego su caballo y sus armas, solicitando que le den otros con los que participar en la batalla. VINDEL, Ingrid: *Crónica de 1344, edición crítica y estudio*, cap. 371, tesis doctoral, Bellaterra, 2015, p. 630.

⁸⁰ FF. 67r, 70v, 71r y 71v y en cantigas 154, 163, 174, 238 y 294.

⁸¹ *Ordenamiento de las Tafurerías*, ley XXXI. ORELLANA CALDERÓN, R. (ed.): *Alfonso X el Sabio...*, op. cit., p. 396.

⁸² FF. 67v, 68v y 69r.

⁸³ “Desque los homes están en juegos encendidos, despojense por dados, los dineros perdidos, al tablajero fincan dineros e vestidos”. ARCIPRESTE DE HITA: *Libro del Buen Amor*, 555. Aparecen desnudos en los ff. 65v, 67r y 68v y en las cantigas 38 y 93.

⁸⁴ FF. 66r, 69r, 70r y 70v.

por los genitales a su rival, mientras que con la otra mano sostiene un cofrecillo que debía contener el dinero; otro jugador gira bruscamente la cabeza para contemplar la riña, olvidándose de la propia partida (Figura 9). Una de las imágenes más expresivas y que muestra, gracias a su acusada gestualidad, la verdadera dimensión del juego de los dados, es la que ilustra una pelea entre dos jugadores que se agarran de las ropas mientras se clavan en el pecho su cuchillo, apreciándose la sangre de sus heridas (f. 70v) (Figura 10). Por último, en una calle o huerto mediterráneo se desarrolla la última partida de dados del manuscrito (f. 71v) en la que un grupo de cristianos que mantiene una animada conversación se enfrenta a varios judíos que cuchichean entre sí⁸⁵ (Figura 8).

CONCLUSIONES

Las miniaturas del *Libro del acedrex, dados e tablas* representan a jugadores y espectadores de los juegos “que se fazen seyendo” en plena actividad. Todas ellas, en su diversidad, son muestra evidente de la capacidad de los gestos para reflejar una realidad concreta, definiendo a las personas que los emplean. En cada ilustración, con la ayuda de una cuidada escenografía, se evoca el ritual del juego diferenciando perfectamente el lenguaje gestual característico de unas sosegadas partidas de ajedrez y tablas, con las actitudes comedidas y reflexivas propias de un juego intelectual, del repertorio de gestos agitados e, incluso violentos, de gran fuerza expresiva y muy explícitos, habituales en el juego de los dados.

Los miniaturistas alfonsíes supieron mostrar de manera magistral el imaginario de la diversidad cultural, racial y religiosa de la sociedad hispana de finales del siglo XIII. La ausencia de intención moralizante en la obra alfonsí permite inundar sus imágenes de un carácter cotidiano y espontáneo gracias a la multiplicidad de gestos demostrando que el complejo lenguaje codificado de la gestualidad medieval les otorgaba un valor polisémico en función del contexto en el que eran reproducidos.

Así los gestos de la mano, del dedo índice, la mirada intensa, las actitudes reflexivas junto con otras más comunicativas incitando a la conversación e, incluso, a la apuesta, nos permiten hacer una aproximación real de los comportamientos surgidos durante el juego. La gestualidad de sus protagonistas se convierte en un recurso visual capaz de transmitir al lector las emociones, las intenciones e, incluso, los sentimientos de sus protagonistas y, por tanto, la verdadera trascendencia del juego.

⁸⁵ Para ROBINSON (“Preliminary considerations...”, op. cit., p. 290) es intencionada la contraposición entre el grupo de judíos, mal vestidos, a la derecha, y el de los cristianos, bien vestidos, a la izquierda.

Si bien es cierto que el *Libro del acedrex* es el primer manual de ajedrez acompañado de escenas con figuras y no simplemente de diagramas, las imágenes únicamente guardan relación con el texto en lo que respecta a la representación del tablero y sus piezas preparadas para el desarrollo de la jugada. Este hecho no impide que la gestualidad de sus protagonistas adquiera una importancia fundamental como referente visual de las características asociadas a cada juego. Especialmente significativas son las miniaturas en las que aparece Alfonso X jugando al ajedrez en la intimidad, mostrando de manera gráfica y poco habitual, aspectos privados del ocio del monarca. Sin olvidar la importancia de los gestos en la didáctica del juego en todas sus variantes o el posible simbolismo que puede deducirse de la presencia de pequeños detalles como comida, bebida y música en el lado del vencedor. En este sentido y en relación con el juego del ajedrez, una interesante línea de investigación planteada a partir de este trabajo será la de analizar la existencia o no de un lenguaje gestual común en las miniaturas de obras de temática similar en el Occidente medieval y, en consecuencia, delimitar hasta qué punto la diferente naturaleza de estos textos –lúdica y de codificación del juego en el caso alfonsí y de clara intención moralizante en otros manuscritos– condiciona la gestualidad de los personajes representados en sus miniaturas.

Fecha de recepción: 6 de octubre de 2016

Fecha de aceptación: 31 de enero de 2017



Figura 1. *Libro de los Juegos*, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial, Ms. T-1-6, f. 10v.



Figura 2. *Libro de los Juegos*, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial, Ms. T-1-6, f. 31r.



Figura 3. *Libro de los Juegos*, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial, Ms. T-1-6, f. 17v.



Figura 4. *Libro de los Juegos*, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial, Ms. T-1-6, f. 20r.



Figura 5. *Libro de los Juegos*, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial, Ms. T-1-6, f. 58r.



Figura 6. *Libro de los Juegos*, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial, Ms. T-1-6, f. 61v.



Figura 7. *Libro de los Juegos*, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial, Ms. T-1-6, f. 48r.



Figura 8. *Libro de los Juegos*, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial, Ms. T-1-6, f. 71v.



Figura 9. *Libro de los Juegos*, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial, Ms. T-1-6, f. 67r.



Figura 10. *Libro de los Juegos*, Biblioteca del Real Monasterio de El Escorial, Ms. T-1-6, f. 70v.