



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

Presentación

Juegos desde la Antigüedad al Barroco

Ricardo da COSTA¹
Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ²

El [volumen 37](#) de [Mirabilia Journal](#), publicación académica vinculada al [Institut d'Estudis Medievals \(IEM\)](#) de la [Universitat Autònoma de Barcelona \(UAB\)](#), está dedicado a explorar la temática de *los juegos a lo largo de la Historia*, desde la Antigüedad hasta el Barroco. Este volumen cuenta con la valiosa contribución de investigadores procedentes de once países, incluyendo Alemania, Italia, Argentina, Marruecos, España, Inglaterra, Brasil, Estados Unidos, México y Grecia. Asimismo, en este número especial se han sumado catorce destacados académicos especializados en juegos antiguos, medievales y renacentistas, quienes han enriquecido esta edición con sus interesantes artículos.

El juego y las investigaciones académicas en este campo han experimentado un notable avance, cuyo punto de partida se encuentra en la publicación de *Homo ludens* en 1938, significativa obra escrita por el filósofo e historiador de las mentalidades, Johan Huizinga (1872-1945). Otros eruditos, como el sociólogo Roger Caillois (1913-1978) con su obra *Los juegos y los hombres* (1958), el filósofo Eugen Fink (1905-1975) y su trabajo *El juego como símbolo del mundo* (1967), el filósofo Bernard Suits (1925-2007), autor de *La cigarra. Los juegos, la vida y la utopía* (1978), y la filósofa Graciela Scheines (1947-2001) con su contribución *Juegos inocentes, juegos terribles* (1998), por nombrar algunos, han desempeñado un papel fundamental al elevar el juego a la categoría de una auténtica cuestión filosófica. Sus aportes resultan ineludibles en esta transformación.

¹ [Universidade Federal do Espírito Santo, UFES; RABLB](#). E-mail: ricardocosta1962.rdc@gmail.com.

² [Universidad Nacional de Mar del Plata](#). E-mail: martinezsaeznicolas@gmail.com.



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023

ISSN 1676-5818

A lo largo de la Historia, desde tiempos ancestrales, los seres humanos han participado en actividades lúdicas. La evidencia de esta tradición se remonta a más de 5.000 años atrás, como lo demuestran tableros de juegos hallados en tumbas sumerias y egipcias. Este dato revela que los juegos tienen una antigüedad que supera con creces la de la cultura tal como la conocemos. Huizinga afirma que conocer el juego es conocer el espíritu. A través de esta comprensión, podemos acceder al vasto imaginario social, un compendio de creencias y prejuicios que facilitan la transferencia de juegos de una cultura a otra, reflejando así las particularidades de cada sociedad. De hecho, podríamos hablar de una *translatio ludorum* que ha perdurado desde tiempos antiguos hasta nuestros días.

El primer artículo es del investigador y antropólogo alemán **Ulrich Schädler** ([Universität Freiburg](#)) quien abre el número con la pregunta acerca de si es posible conocer las reglas de los juegos de tablero antiguos o bien ya se han perdido para siempre. Indaga en las posibles transformaciones que pueden haber sufrido los juegos de generación en generación y de cultura a cultura para finalmente presentar un proyecto de investigación donde se trabaja en función de ludemas, módulos de reglas de juego que podrían combinarse de cualquier manera para analizar variantes de reglas de juego o propuestas de reconstrucción, e incluso crear árboles genealógicos.

El investigador italiano **Marco Tibaldini** ([Università di Genova](#)) quien analiza la relación entre los juegos de mesa y la adivinación, y el papel que en ella desempeñaron elementos aleatorios como los dados y los nudillos. Incluye fragmentos de literatura sumeria y acadia, hebrea, griega y latina referidos a las suertes, y especialmente los relacionados con el uso de nudillos y dados, y analiza la *Astragalomanteia* y la *Homeromanteia*, y sus puntos de contacto con las *Sortes Sanctorum* y las *Sortes Monacenses*.

El tercer artículo pertenece a dos investigadores argentinos, **Nicolás Martínez Sáez** ([Universidad Nacional de Mar del Plata](#)) y **Lucía García Almeida** ([Universidad Nacional de Mar del Plata](#)) que presentan una traducción inédita del capítulo 183 del libro II de la obra *De naturis rerum* del filósofo inglés Alejandro Neckam escrita hacia finales del siglo XII y cuyo título es *De aleatoribus*. Los autores recuperan los usos de los



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

dados en el mundo antiguo, las condenas y prohibiciones medievales y el contexto histórico-filosófico en que aparece la crítica a los juegos de azar del filósofo inglés.

En el cuarto artículo **Mourad el Fahli** ([Mohammed V University in Rabat](#)) explora la convergencia de las festividades con las tradiciones culinarias en el contexto histórico de *al-Andalus*, y revela la compleja interacción de influencias islámicas, cristianas y judías que culminan en un rico panorama culinario. Su exploración analítica investiga celebraciones icónicas como el *‘Īd al-Fitr* y el *‘Īd al-Adhā*, prácticas islámicas que se entrelazaron de manera fluida con la herencia culinaria árabe. Festividades como *al-Anṣara* y *Nawrūz* demuestran la convergencia de diversos elementos culturales. La síntesis cultural discernible en *al-Ándalus* subraya cómo la amalgama de diversas tradiciones culinarias servía como puente entre comunidades, facilitando la conmemoración de la unidad en medio de la aceptación de la diversidad religiosa.

El quinto artículo corresponde a la investigadora estadounidense **Sonja Musser Golladay** quien identifica y categoriza los patrones distintivos de jaque mate en la obra del rey español Alfonso X, *El Sabio, El libro del ajedrez, dados y tablas* (1283), para identificar las fuentes bibliográficas del rey y el conocimiento sobre la procedencia de los problemas de ajedrez vinculados con las colecciones conocidas como *mansubat* o problemas para *shatranj*, el antecesor árabe del ajedrez europeo.

En el sexto artículo, el historiador español **Braulio Vázquez Campos** ([Archivo Histórico Provincial de Sevilla](#)) indaga, a través del análisis del *Libro del ajedrez, dados y tablas* de Alfonso X, los juegos que se practicaban en la corte castellana del siglo XIII, donde no solamente se recogen explicaciones de la mecánica y la estrategia de estos juegos, sino que también se despliega toda una cosmovisión a través de alegorías, metáforas, discusiones filosóficas e interpretaciones políticas.

El séptimo artículo **Emiliano Aldegani** y **Lucía García Almeida** ([Universidad Nacional de Mar del Plata](#)) analizan la articulación entre el *orden celeste* y el *orden militar* en la obra del jurista medieval Juan de Legnano (s. XIV), *Tractatus de Bello, de Represaliis et de duello*, la concepción de Legnano en el marco de las comprensiones canónicas



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)
Games from Antiquity to Baroque
Jocs, de l'Antiguitat al Barroc
Juegos, de la Antigüedad al Barroco
Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

respecto de la fundamentación de los conflictos bélicos que imperaban en el periodo tardomedieval.

El octavo artículo es del historiador y diseñador de juegos **David Parlett** ([University of Suffolk](#)), quien explora la percepción de las piezas y los tableros del juego como actores y teatros del juego, con especial referencia al ajedrez y los juegos de cartas, lo que permite apreciar cómo las personas del pasado recurrieron a sí mismas y a su entorno para dar vida a procedimientos de juegos formales que de otro modo serían abstractos.

En el noveno artículo **Adriana Zierer** ([Universidade Estadual do Maranhão](#)) y **Solange Pereira Oliveira** abordan la temática del imaginario del Más Allá cristiano en un juego de autor, en la modalidad de tablero, como herramienta lúdica de enseñanza-aprendizaje en la Historia Medieval. Con este recurso didáctico, establecen una movilización de conocimientos lúdicos sobre las posibilidades de aproximaciones a la religiosidad cristiana en el contexto histórico medieval. El proceso metodológico de creación y recepción de la práctica del juego en diferentes espacios de aprendizaje, como resultado de las experiencias de aplicabilidad de este juego, tiene como objetivo ayudar a docentes y estudiantes que no cuentan con la técnica de desarrollo de juegos analógicos de la época medieval y de otras diferentes temporalidades históricas.

El décimo artículo es de **Giuliano Marchetto** ([Facoltà di Giurisprudenza, Università di Trento](#)). Su texto analiza *De ludo scacchorum in legale Methodo tractatus* (1583), de Tommaso Azzi, que no es realmente un tratado sobre el juego de ajedrez, sino una obra que aborda diversas cuestiones jurídicas. En *De ludo* el tema de la guerra es relevante. Su objetivo es mostrar cómo la estrecha conexión entre guerra, juego de ajedrez y derecho establecida por Azzi es funcional a la idea de *guerra justa* basada en la *teoría de los juegos*. Según Azzi, la guerra tiene afinidades con el juego: reglas estrictas, un espacio limitado y ordenado para desarrollarse, una posición de igualdad entre las partes. Azzi subraya las similitudes entre la guerra y el juego y representa la guerra como un fenómeno regulado en el camino de la “civilización”.

En el undécimo artículo, la investigadora estadounidense **Ann Elizabeth Moyer** ([University of Pennsylvania](#)), analiza un manual del juego medieval, *Rithmomachia* (siglo



Ricardo da COSTA; Nicolás MARTÍNEZ SÁEZ (orgs.). *Mirabilia Journal* 37 (2023/2)

Games from Antiquity to Baroque

Jocs, de l'Antiguitat al Barroc

Juegos, de la Antigüedad al Barroco

Jogos, da Antigüidade ao Barroco

Jun-Dic 2023
ISSN 1676-5818

XVI), de Carlo di Roberto Strozzi, precedido de un breve tratado sobre la proporción de Benedetto Varchi (1503-1565), ambos en lengua vernácula. El examen del tratado permite observar la difusión del juego en las culturas universitarias europeas, así como los límites del interés por las matemáticas boecianas de la proporción que el juego pretendía ejercitar.

El duodécimo artículo del antropólogo español **José Antonio González Alcantud** ([Universidad de Granada](#)) analiza la utilización del Mausoleo de Augusto en Roma desde la constitución de un espacio funerario y sagrado, que en la Edad Media evolucionó a espacio defensivo, hasta la Edad Moderna donde se convirtió en un lugar para juegos y espectáculos, en particular de toros y de caballería llegando a su cénit a finales del siglo XVIII.

Por último, el investigador inglés **Adrian Seville** ([University of London](#)) trata de la adaptación del *Juego de la Oca* realizada por jesuitas franceses para la instrucción religiosa en sus misiones extranjeras. Analiza en detalle el más antiguo de estos juegos, el *Jeu du Point au Point*, proporcionando antecedentes históricos y una explicación de los emblemas y su significado. Además, estudia dos juegos jesuitas similares y compara con otros juegos religiosos de la época.