

RESEÑAS

RESEÑA DE / REVIEW OF: Graells i Fabregat, Raimon y Pérez Blasco, Miguel F. (eds.): *El guerrero ibero y el juego. Estrategia, azar y estatus*. Ajuntament d'Elx, Elche, 2021. 128 pp. ISBN 978-84-92667-20-8.

POR

ANTONIO MIGUEL JIMÉNEZ SERRANO*

El volumen que se presenta a continuación es fruto de una exposición pionera en España denominada *El guerrero ibero y el juego*, desarrollada entre el 18 de mayo y el 30 de septiembre de 2021, y organizada por el Ayuntamiento de Elche y el Museo Arqueológico y de Historia de Elche Alejandro Ramos Folqués (MAHE) en colaboración con otras instituciones y museos, como la Universidad de Alicante o el Museo Arqueológico Nacional.

Primeramente, se debe señalar que no nos encontramos ante un catálogo de la exposición con imágenes y pies textuales como acompañamiento. El volumen del que nos ocupamos titulado *El guerrero ibero y el juego. Estrategia, azar y estatus*, de cuya edición científica se han encargado Raimon Graells i Fabregat y Miguel F. Pérez Blasco, contiene, por supuesto, ilustraciones, imágenes y fotografías con sus respectivos pies en el apartado reservado a tal fin (pp. 113-114), pero el protagonismo no recae sobre estas, sino sobre los textos, que de la mano de quince reconocidos especialistas presentan una magnífica visión de la relación entre guerreros y juego desde la tradición homérica hasta la fase ibérica tardía o iberorromana en el siglo I a. C.

A este respecto, conviene tener en cuenta una muy ponderada afirmación: «Desde que existen palabras para pelear y jugar, los hombres han tenido la costumbre de llamar “juego” a la guerra».

Así lo afirmaba el insigne historiador holandés Johan Huizinga en su clásico trabajo sobre el elemento cultural del juego en las sociedades del pasado (Huizinga, 1980 [1938]: 89), y qué duda cabe de que la guerra y el juego evolucionaron estrechamente unidos a lo largo de la Antigüedad, especialmente los juegos de estrategia. Así pues, las sociedades protohistóricas de la península ibérica, insertas lógicamente en contextos culturales más amplios, no fueron una excepción. El juego tuvo un papel esencial en las comunidades peninsulares en todos los ámbitos de la sociedad, siendo uno de ellos el ámbito guerrero, cosa que a falta de fuentes escritas para el ámbito ibérico ha confirmado sobradamente el registro arqueológico, donde pequeñas fichas de piedra o de pasta vítrea y astrágalos y dados de hueso han sido hallados en multitud de tumbas junto a ricos ajuares y panoplias. Pero precaución: esto no debe entenderse como una enmienda a la totalidad, pues como evidencian los hallazgos arqueológicos (muchos recogidos en este volumen) los objetos que se han interpretado como útiles de juego no han aparecido siempre relacionados con guerreros (al no hallarse acompañados por una panoplia). Vayamos por partes.

Encontramos una estructura general ordenada cronológicamente en quince capítulos que se distribuyen, a su vez, en cinco grandes apartados. En el apartado 0, el capítulo 0.1 presenta una sucinta

* UNED, dskeran@hotmail.com / ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-3485-7195>

y esclarecedora introducción de los editores, Raimon Graells i Fabregat y Miguel F. Pérez Blasco, haciendo un brevísimo bosquejo del contenido general, y estableciendo además una importante diferenciación entre los objetos acogidos por la exposición del MAHE y que se abordan en el volumen: los objetos contextualizantes (la magnífica ánfora griega del MAN con Aquiles y Áyax jugando al *pente grammai* y los ajuares funerarios con elementos de juego); los objetos ejemplificantes (pequeñas fichas de piedra o de pasta vítrea y astrágalos y dados de hueso); y los objetos gráficos (fotografías y dibujos para explicar e ilustrar, pp. 11-12).

En el capítulo 0.2, titulado «El juego y la guerra», Mauro Menichetti presenta el ánfora de Exequias, con Aquiles y Áyax jugando (supuestamente) al *pente grammai*, que según el autor medía la *aristeia* (excelencia) en la ética aristocrática. Destaca la aparición de Atenea como maestra de la *metis* (astucia) y la realidad del juego antes del combate como ritual adivinatorio. A este respecto resulta obligatorio ahondar en los astrágalos y en Palamedes, el héroe homérico al que se atribuye la invención del juego. Menichetti relaciona así la función lúdica del juego con la cleromanía. Según este autor el ánfora de Exequias mostraría un modelo de *aristeia* que encaja bien tanto para el valor del juego como el del adivinatorio. Evidencia la proximidad entre deporte y guerra, el primero como preparación para la segunda, afirmando que «atletismo y valor guerrero están en la base de la ética aristocrática» (p. 18). Para Menichetti Aquiles es ejemplo de guerrero-corredor. Finalmente, el autor menciona los *munera gladiatoria* como perfecta unión de lo lúdico y lo bélico, no sin antes citar la famosa frase de *anerriphtho kybos* («que se lance el dado») atribuida por Suetonio a Julio César.

En el apartado 1, titulado «La invención del juego durante el asedio de Troya: Palamedes, la inspiración y los jugadores», se presentan dos capítulos. En el 1.1, titulado «Palamedes: un héroe cultural», Calogero Ivan Tornese presenta a este héroe homérico inserto en el ciclo troyano, Palamedes, como inventor del juego de los astrágalos a quien Esquilo, Sófocles y Eurípides dedicaron una tragedia. Señala también Tornese que los antiguos asignaban a Palamedes la paternidad de la práctica lúdica como el juego de dados (*kybeia*) y el de fichas de mesa (*pesseia*). Al parecer Sófocles (en su *Palamedes*) afirmaba que el objetivo del héroe al inventar el juego fue el de mantener atenta a

la tropa aquea durante el asedio de Troya evitando la relajación. A este respecto el autor menciona la información aportada por el poco fiable Pausanias de los dados ofrecidos por Palamedes en el templo de Tyche (Fortuna) en Argos. Por otra parte, poco secreto encierra la afirmación de la relación entre el juego de la *pesseia* (fichas sobre tablero) y la actividad bélica: el tablero como campo de batalla, las fichas como soldados. La referencia del autor a que Platón en su *República* consideraba al gobernante ideal como un jugador de *pesseia* no deja lugar a dudas, haciéndose así la confrontación de «lo regulado» versus «lo dominado por el caos». Pese a todo, recuerda el autor, no deja de ser enigmático la ausencia de Palamedes en el arte figurativo.

En el capítulo 1.2, titulado «El ánfora con Aquiles y Áyax jugando a los dados», Margarita Moreno Conde realiza una magnífica exégesis del ánfora griega del MAN. La escena, que no aparece en la *Iliada*, fue curiosamente muy popular entre los pintores de vasos (c. 540-480 a. C.): Aquiles y Áyax jugando a los dados, supuestamente al *pente grammai* inventado por Palamedes. De nuevo se entiende el juego como mimesis de la guerra, y la voluntad divina se ejecuta a través de la tirada del dado. Señala también Moreno Conde la importancia de estos juegos en la educación de los niños como iniciación a las reglas fundamentales de los ciudadanos.

En el apartado 2, titulado «Juegos en el contexto mediterráneo», se presentan cuatro capítulos esenciales a la hora de entender el mundo ibérico en un contexto más amplio. En el capítulo 2.1, titulado «El origen del juego. De Oriente a Occidente», Martín Almagro Gorbea confirma la existencia del poder que el juego ejercía sobre aquellos acostumbrados a una vida de riesgo, donde prevalece el azar. Señala, además, la doble faceta, de diversión y adivinación, y la evidencia de la relación juego-azar-adivinación-magia-mundo del más allá que «explica la importancia del juego en la mentalidad y en las sociedades de la Antigüedad» (p. 38). Subraya la importancia de los astrágalos o tabas como sistema de adivinación (*astragalomanía*) de orígenes prehistóricos; plenamente presentes en Egipto y Mesopotamia en el 3000 a. C., y hallados frecuentemente en poblados, tumbas, santuarios y templos en el paso de la Edad del Bronce a la del Hierro. Según Almagro Gorbea, «la costumbre de depositar astrágalos en las sepulturas pasó del mundo fenicio a Chipre y a Tartessos [...], se debieron extender posterior-

mente hasta la cultura ibérica, en la que su uso se constata entre las élites guerreras como pasatiempo, por la atracción del juego y como medio de adivinación» (p. 41).

En el capítulo 2.2, titulado «Los juegos en el mundo griego», Véronique Dasen y Alessandro Pace ahondan en las dinámicas de los juegos de los que hablan las fuentes. Destacan como instrumento lúdico por excelencia al dado (*kybos*), con el que se pretendía obtener una cifra más alta que el adversario (*pleistobolinda*). El astrágalo (*astragalos*), con caras divergentes de distinta puntuación, se usaba para el mismo menester. Los astrágalos usados por adultos iban en grupos de cuatro, de los que se pretendía obtener la combinación con la puntuación más alta posible (la «tirada de Venus»). También se usaban astrágalos para el *artiasmos* (adivinación de lo que el contrincante tenía en la mano). El *pentelitha* consistía en tirar al aire cinco astrágalos y cogerlos con el dorso de la mano, y además existían otros juegos como la *omilla* (una especie de petanca) o la *tropa* (parecido al anterior). Otra categoría de juegos eran los de mesa con fichas (*pesseia*), donde se establecía la diferencia entre juegos de *alea* (suerte) y juegos de *agon* (destreza), como el *pentegrammai* («juego de las cinco líneas»). Un famoso juego de *agon* era por ejemplo el *polis*, sobre tablero cuadrículado, cuyo objetivo era eliminar o bloquear las fichas rivales. Señalan los autores que muchos otros juegos se mencionan en las fuentes literarias, pero no han dejado rastro arqueológico.

En el capítulo 2.3, titulado «Los etruscos y el juego», Giacomo Bardelli aborda la función del juego como momento formativo para la comunidad en el mundo etrusco, tanto los deportes como las ceremonias fúnebres, evidenciándolo según este autor tumbas como la de Tarquinia (s. VI a. C.). El pugilato al son de la música, los bailes de atletas armados y acrobacias en carreras de caballos tienen especial protagonismo en el mundo etrusco. Es evidente, señala Bardelli, el predominio de la virtud y el valor guerrero sobre la dimensión lúdica. El autor apunta que algunos juegos de simposio, como el *kottabos*, se importaron desde el ámbito griego, y que «los etruscos también practicaron juegos de mesa, con dados y fichas realizadas tanto en piedra como en pasta vítrea» (p. 49) que han dejado evidencias arqueológicas en Etruria similares a las de la península ibérica.

En el capítulo 2.4, titulado «Un juego meseteño: Las bolas», Pablo Camacho Rodríguez y Alberto J. Lorrio Alvarado profundizan en esta

enigmática cuestión: las bolas o «canicas» como supuestos elementos de juego más frecuentes en yacimientos prerromanos de la meseta peninsular, presentes tanto en contextos de hábitat como de ajuares funerarios. Se adentran, así, en sus tipología, materiales y decoraciones. ¿Uso lúdico, comercial, ritual, soporte de vasijas, proyectiles de honda? Existen más dudas que certezas al respecto, teniendo como buenos ejemplos la sepultura 12 de Las Ruedas y la tumba 17 de Numancia. Además, las bolas no se limitan a ajuares de guerrero, y tienen un especial arraigo en zona vaccea. Los autores señalan que no parece haber relación especial alguna entre las bolas y el ámbito guerrero, además de no existir un patrón en los contextos en que se hallan, y aparecen en tumbas de todo tipo (rango social, sexo y edad).

En el apartado 3, titulado «Juegos en el mundo íbero», encontramos el núcleo del volumen, comenzando por el capítulo 3.1: «Los guerreros íberos y los juegos de estrategia», a cargo de Raimon Graells i Fabregat, quien hace notar la inexistencia de testimonios literarios que hayan llegado hasta nosotros de juegos en el ámbito ibérico, dejando campo libre a la documentación arqueológica. Graells i Fabregat distingue así entre juegos de mesa y de azar, ambos tipos evidenciados en contexto funerario, señalando la mayor presencia de juegos de estrategia que de azar. En cuanto al quién jugaba, apunta Graells que, ateniéndonos al registro arqueológico, entre los iberos jugaban, esencialmente, las élites. El hallazgo de piezas discoidales decoradas, de sección plano-convexa, con paralelos en la producción celtoitálica y etrusca dan pistas de la posible presencia, según Graells, del mercenariado ibérico en la Italia septentrional.

En el capítulo 3.2, cuyo título reza «Los guerreros íberos y los juegos de azar», Miguel F. Pérez Blasco aborda numerosas e interesantísimas cuestiones de los juegos de azar en el mundo ibérico, con clara primacía de los astrágalos. Pérez Blasco indica que los vestigios iberos en torno al juego son esquivos, pero se puede afirmar que en lo que a juegos de azar se refiere se puede establecer una división entre los dados y los astrágalos (o tabas). Los astrágalos están documentados en necrópolis de la península ibérica antes del siglo VI a. C.; el dado más antiguo, por otra parte, se halló en el s. V a. C. (Cancho Roano). De nuevo, se presenta la eterna pregunta sobre los astrágalos: ¿función lúdica o adivinatoria? En apoyo de la interpretación de la función lúdica destacan los hallazgos de

La Bastida de les Alcusses (Mogente, Valencia) y Coimbra del Barranco Ancho (Jumilla, Murcia). Pérez Blasco concluye que eran personas de toda edad, sexo y estatus quienes jugaban a las tabas, y entre ellos los guerreros iberos, lo que testimonian las tumbas con armas. A este respecto cabe mencionar las tumbas 478 de El Cigarralejo (Mula, Murcia) y la 258 del Cabecico del Tesoro (Verdolay, Murcia), donde cuatro astrágalos acompañan en el ajuar a una falcata, una lanza y un regatón. Resulta especialmente sugerente la afirmación de Pérez Blasco sobre los «acumuladores de suerte» para el viaje al más allá respecto a las tumbas con ingentes acumulaciones de astrágalos (más de trescientos en la tumba 200 de El Cigarralejo). Concluye Pérez Blasco afirmando que «el análisis de los contextos arqueológicos nos señala que el astrágalo debió de desempeñar un valor polisémico en la Antigüedad» (p. 72).

En los tres capítulos siguientes del apartado (del 3.3 al 3.5), titulados respectivamente «La tumba 478 de la necrópolis de El Cigarralejo», por Raimon Graells i Fabregat y Miguel F. Pérez Blasco, «Las tumbas 45, 200, 204 y 204bis de la necrópolis ibérica de El Cigarralejo (Mula, Murcia)», por Virginia Page del Pozo, y «Las tumbas 43 y 55 de la necrópolis del Poblado. Coimbra del Barranco Ancho (Jumilla, Murcia)», por José Miguel García Cano, se presentan reveladores estudios de caso con ajuares funerarios procedentes del sureste peninsular que ayudan a sustentar la idea de la enorme importancia del juego y los útiles lúdicos entre los iberos, así como la variopinta distribución de los objetos en todo tipo de enterramientos (sexo, edad, estatus).

Finalmente, en el apartado 4, titulado «El juego asimilado», los dos últimos capítulos abordan los aspectos tratados hasta el momento, pero en el acrisolado contexto iberorromano (ss. II-I a. C.). En el capítulo 4.1, y con el título «Cuando el juego ya no es solo cosa de guerreros», Miguel F. Pérez Blasco y Raimon Graells i Fabregat subrayan la paulatina implantación de juegos romanos en el sureste peninsular, especialmente a partir de las guerras sertorianas, mientras subsistían los juegos que se habían extendido por todo el Mediterráneo

siglos atrás, teniendo como ejemplo material las nuevas ciudades romanas asentadas sobre antiguos núcleos ibéricos y sus hallazgos, destacando el caso paradigmático de La Alcudia de Elche (Alicante).

El capítulo 4.2, titulado «La tumba 64 de la necrópolis del Poble Nou y el juego al final de la época ibérica», a cargo de Amanda Marcos González y Antonio Espinosa Ruiz, pone punto final a este breve pero intenso recorrido con el estudio del ajuar de la citada tumba, la más rica del periodo en la necrópolis (ss. II-I a. C.), cuyo interés aquí radica en las 34 fichas de juego de pasta vítrea con forma semiesférica de dos colores (blancas y negras). En contextos no funerarios, como el de la Villa del Xarquet o el basurero de la Villa de Plans, se han hallado fichas y un dado de bronce, así como fichas recortadas de paredes de ánfora, respectivamente, utilizadas estas últimas en el juego del *terni lapilli* (una especie de tres en raya), además de 14 astrágalos encontrados en el interior de un *kalathos* de la tumba 256 de la necrópolis de Casetes.

Para concluir, diremos que esta obra es mucho más que un catálogo. Resulta una iluminadora aportación sobre un interesantísimo ámbito de la Antigüedad, y más concretamente del mundo ibérico, que se ha caracterizado hasta el momento por su casi total opacidad. Evidentemente aún queda un largo camino de investigación sobre el tema, pero no cabe duda de que iniciativas como la exposición de *El guerrero ibero y el juego* y este volumen resultante son la mejor forma de emprender dicho camino. Por último, es de justicia agradecer cada una de las imágenes que se ofrecen en el volumen, así como la conveniencia de su colocación (fotografías de materiales, mapas, gráficos e ilustraciones), con especial mención de las sugestivas reconstrucciones de José Quesada Adsuar.

BIBLIOGRAFÍA

Huizinga, J. (1980 [1938]): *Homo ludens. A study of the play-element in culture*. London / Boston / Henley, Routledge & Kegan Paul.