

DARÍO ESPAÑOL-SOLANA | JESÚS G. FRANCO CALVO
M.^a PILAR RIVERO GRACIA
(COORDS.)

Recreación histórica e historia pública

Educación, difusión y democratización
de la historia y el patrimonio



Recreación histórica e historia pública

DARÍO ESPAÑOL-SOLANA
JESÚS G. FRANCO CALVO
M. PILAR RIVERO GRACIA
(coords.)

Recreación histórica e historia pública

*Educación, difusión y democratización
de la historia y el patrimonio*



EDICIONES TREA

Primera edición: noviembre de 2023

© de los textos: sus respectivos autores, 2023

Imagen de cubierta: José Espallargas

© de esta edición:

Ediciones Trea, S. L.
Pol. Industrial de Somonte · M.^a González la Pondala, 98, nave D
33393 Somonte · Cenero · Gijón · Asturias · España
Tfno. 985 303 801 · Fax 985 303 712

trea@trea.es
www.trea.es

Dirección editorial: Álvaro Díaz Huici
Producción: Patricia Laxague Jordán
Corrección: Patricia Martínez Fernández
Maquetación: Alberto R. Torices
Impresión: Podiprint

Depósito legal: AS 01626-2023
ISBN: 978-84-19823-17-5

Impreso en España — Printed in Spain

Todos los derechos reservados. No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo por escrito de Ediciones Trea, S. L.

La editorial, a los efectos previstos en el artículo 32.1 párrafo segundo del vigente TRLPI, se opone expresamente a que cualquiera de las páginas de esta obra o partes de ella sean utilizadas para la realización de resúmenes de prensa.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Índice

1. Recreación histórica e historia pública. Presentación	9
DARÍO ESPAÑOL-SOLANA Y JESÚS G. FRANCO CALVO	
2. La espada te pone la historia en la mano: la esgrima histórica como actividad educativa a través de la experiencia práctica con réplicas de armas históricas	13
ALBERTO BOMPRESZI	
3. Mos Religiosvs: aprender y experimentar la religión romana	37
MARCO ALMANSA FERNÁNDEZ	
4. Reflexiones epistemológicas y fundamentos de investigación para la recreación histórica y la experimentación sobre el pasado.	51
DARÍO ESPAÑOL-SOLANA	
5. SIMULARQ. Un proyecto de innovación docente en Arqueología e Historia Antigua	75
FERNANDO QUESADA Y OTROS	
6. Castillos vivos. Recreación histórica para la didáctica del arte y de la vida cotidiana en los siglos XIII y XIV.	95
LAURA JIMÉNEZ MARTÍNEZ Y OTROS	
7. Cómo ceñir falcata.	119
JOSÉ MANUEL PASTOR	

- | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 8. Orto di Gottfried, la ricostruzione sperimentale di un'area ortiva del periodo carolingio (IX-X secolo) presso l'Archeodromo di Poggibons ... | 129 |
| MATTEO TRIVELLA | |
| 9. La segunda Edad del Hierro en el centro peninsular. Una aproximación desde la reconstrucción histórica..... | 159 |
| PABLO ALONSO ARDURA | |
| 10. Progetto normanni nel sud..... | 183 |
| OSVALDO GAUDIO | |
| 11. La recreación histórica en la formación universitaria de profesorado y de profesionales del patrimonio | 205 |
| RAFEL SOSPEDRA-ROCA Y OTROS | |
| 12. Haciendo historia pública de la Edad Media a través de las historietas | 241 |
| JESÚS G. FRANCO CALVO | |
| 13. Gli ordini cavallereschi napoletani del XIV secolo | 269 |
| ROBERTO CINQUEGRANA | |
| 14. (Re)vivir la historia del Carrer del Balç de Manresa. Una experiencia didáctica en historia pública | 289 |
| DARÍO ESPAÑOL-SOLANA Y OTROS | |

La espada te pone la historia en la mano: la esgrima histórica como actividad educativa a través de la experiencia práctica con réplicas de armas históricas

ALBERTO BOMPRESZI

Maestro mayor de la Asociación Española de Esgrima Antigua

Director técnico de la Escuela de Esgrima Histórica de Madrid

Resumen: Es mi intención en este breve artículo defender el estudio y la práctica de la esgrima como actividad educativa, y no solo de la histórica. Creo que todas las formas de práctica marcial, tanto las orientales como las occidentales, tienen grandes beneficios en el desarrollo de jóvenes y adultos; no obstante, estimo que la esgrima histórica presenta, por los motivos que iré desgranando, mayor interés, al vincular la práctica activa y el aprendizaje en el uso de un simulador de una espada con la curiosidad y el interés por la historia.

Abstract: In this article I support the idea that the study and practice of Historical Fencing not only as a martial art but as an educational activity. I believe that all forms of martial arts, eastern and western are very beneficial for young and adults; nevertheless I consider HEMA (Historical European Martial Arts) more interesting as the practical activity is related to the study of History.



EL ARTE DE LA ESPADA A TRAVÉS DEL TIEMPO: DE ACTIVIDAD PRÁCTICA
A CIENCIA DE LAS ARMAS. LOS ORÍGENES DE LA ESGRIMA

No decimos nada nuevo al afirmar que pelear es una actividad consustancial al ser humano desde que este existe, aunque las formas en que el combate se produce y desarrolla cambian evidentemente con el tiempo, el contexto y el lugar; en nuestro

caso, al usar simuladores de espadas, nosotros nos acercamos a ciertos tipos de enfrentamientos muy específicos y, por lo tanto, a aquellas épocas y lugares en los que los hombres usaban espadas para enfrentarse entre ellos. No son pocas, obviamente, ya que desde muy pronto el ser humano desarrolló, ya fuera para atacar o defenderse, armas de hojas más largas que los cuchillos, más grandes y pesadas, que otorgaban por ello una notable superioridad al que las portaba.

La espada, es decir, un arma con una hoja larga de doble filo, aparece muy pronto. Ya en el IV milenio antes de Cristo se localizan espadas de cobre, sin embargo, a los efectos del estudio y la práctica moderna, las tipologías de espadas cuyos simuladores se utilizan son las que ya se fabricaban con hojas de acero y, aunque pueden estudiarse todas, las que gozan de mayor difusión y practicantes son las que pueden, por su morfología y características, ser usadas para el juego o arte de la espada o, en términos más comunes, la esgrima. De esta afirmación se colige necesariamente algo que, a menudo, en el lenguaje común se confunde, tendiendo a considerar que la esgrima es, como me dijo una vez un alumno, pelear con espadas.

Y si atendemos a la definición que da la RAE del término *esgrimir*, en efecto, ese el significado que se le da hoy en día: «Jugar y manejar la espada, el sable y otras armas blancas, reparando y deteniendo los golpes del contrario, o acometiéndole».

Sin embargo, esta definición no es del todo exacta en términos históricos, ya que, en las épocas que nosotros estudiamos, la espada era una herramienta de uso común, al contrario de lo que ocurre hoy en día, cuando la espada es una herramienta que se usa solo para la práctica lúdica, no para el combate real.

En el pasado existían, y es importante hacerlo notar, espadas blancas, es decir, con filo y punta, cuya función es herir al adversario y defenderse mediante la amenaza de la herida, y espadas negras, sin filo ni punta, negras porque el acero no se pulía, y que eran las que estaban diseñadas para la práctica lúdica, el arte de la espada.

Las primeras referencias a la esgrima en España, en un nivel documental, se dan en el reino de Aragón en el siglo XIII,¹ y tenemos referencias en el siglo XIV,² aunque, en general, y no solo en España, sino en toda Europa, la práctica lúdica con espadas negras se va a difundir cada vez más a partir del siglo XV.³ Aunque es indudable que

¹ Juan Vicente García Marsilla (28 de noviembre de 2011): *Llibre de la Cort del Justícia de València: (1283-1287)*, Universitat de València, p. 412.

² 1331. Mestre de esgrima Pere de Antist. Josep Trenchs Òdena: *Documents de cancelleria i de mestre racional sobre la cultura catalana medieval*, a cura d'Ignasi J. Baiges, Daniel Duran, Maria Teresa Ferrer i Mallol.

³ Gabriel Llompart: *Cuadernos de Historia Jerónimo Zurita*. El Padre Gabriel Llompart documenta en Mallorca entre otros: en 1345. Pere de Puigdorfila y Joan de Cremona, conjurados a favor de Jaume III, tenían en sus domicilios cada uno «una espada de esgrima». Documenta también varias escuelas de esgrima a partir del siglo XIV, con la presencia del maestro de esgrima del rey Juan I, el judío denominado *Bellos*. En 1398, encontramos a Francesc Portell de Barcelona, que entra de aprendiz en Mallorca para aprender durante un año y medio. El 2 de febrero de 1418, Benedetto da Firenze, llamado «maestro de esgrima de espada de

existía una práctica lúdica que puede no estar documentada, el hecho de que la fabricación de espadas fue difícil y costosa durante mucho tiempo (y es precisamente en el siglo xv cuando su producción empieza a abarataarse) y la constatación documental de que los maestros de esgrima, y evidentemente sus alumnos, son artesanos pertenecientes a gremios⁴ hace bastante probable concluir que el siglo xv fuera el momento en que la esgrima aparece y se difunde.

Desde el punto de vista documental encontramos en la ya citada obra de Gabriel Llopart referencias a actividades esgrimistas y cartas de examen en las que queda patente la condición social de los maestros y de los examinandos, siempre artesanos y oficiales, es decir, gente de la clase media, no de la nobleza, como pudiera parecer en un principio. Igualmente, las cartas de distintos exámenes de maestro celebrados en Sevilla en el siglo xvi y recogidas por Gestoso⁵ corroboran este hecho; se trata en todos los casos de gente de clase media, con oficios como el de carpintero o albañil. Los hechos posteriores y el esperado advenimiento por parte de las clases privilegiadas y cultas de lo que se vino a llamar *verdadera destreza*, un método teórico basado en la geometría y en la filosofía aristotélica que elevaría la práctica con la espada a la categoría de ciencia, como respuesta a la práctica de la gente corriente, el vulgo, dejan claro que, efectivamente, la esgrima, el juego con la espada era una práctica del pueblo, no de la nobleza.

La definición de *esgrima* de Sebastián de Covarrubias en su diccionario publicado en 1611 es bastante ilustrativa: «Ensayo y ademanes de reñir con acero, y por ser de burla se llamó *juego*, aunque entre burla y juego se suelen dar muy buenos coscorrones».

Aunque en principio pueda resultar chocante que la esgrima fuera una realidad de la gente corriente, del vulgo, lo cierto es que tiene bastante sentido si vemos lo que realmente es la esgrima. Jugar la espada es, y siempre ha sido y será, una actividad que se mueve entre distintos mundos y que puede tener distintos sentidos en función de qué objetivos se persiga con su práctica y de la misma mentalidad de los practicantes, o, lo que es lo mismo, de la filosofía de dicha práctica. La esgrima no es un combate real, no puede, por motivos de seguridad, serlo (ni ahora ni entonces, hace cuatro siglos).

dos manos», después Nicola de Alemania el 23 del mismo mes entra también como aprendiz por el mismo periodo de tiempo y eso en las condiciones generales de los contratos de aprendizaje de todos los oficios en el Reino de Mallorca.

⁴ En el siglo xv y el xvi la esgrima era considerada socialmente como un oficio mecánico y se organizaba igual que cualquier otra actividad profesional. El maestro de esgrima se correspondía a un maestro carpintero o a un maestro albañil. Este hecho no es exclusivo de España, por las referencias que tenemos en otros países: en Italia, Francia, Inglaterra o Alemania ocurre lo mismo y en todos ellos la esgrima es en esencia una práctica popular que, poco a poco, irá haciéndose más culta y será absorbida por las clases privilegiadas, aunque de distintas formas en cada país.

⁵ José Gestoso Pérez (1911), *Esgrimidores sevillanos*. Revista de archivos bibliotecas y museos, Madrid.

En cuanto a simulación, depende mucho de la educación, de la violencia que se usa al jugar las armas, de cómo se define lo que se supone que es una herida (en realidad, un tocado), y esto afectará de forma absoluta a la práctica que se realiza. En mi opinión, por eso es conveniente que la esgrima la enseñen personas cualificadas técnicamente y que puedan enseñar prácticas correctas, técnicamente eficientes, que definan una filosofía de la práctica realista y eficiente, pero segura y educada.

Pero, volviendo al siglo xv, está claro que la esgrima es una práctica urbanita, de gente de ciudad, que la practica, de forma parecida a lo que ocurre hoy en día, por pura diversión. Por ello sus maestros, los que la enseñan, son también gente corriente, del vulgo, como prueban las cartas de examen recogidas por Gestoso.

Para regular la actividad económica y organizativa de los maestros de esgrima, los Reyes Católicos en 1474 crean la institución de maestro mayor, un cargo dependiente de la Corona que no llevaba aparejado sueldo, pero con el derecho de cobrar por los exámenes realizados. Había entonces dos maestros mayores, uno para Castilla y otro para Aragón, que en el siglo xvi acabarán unificándose, habiendo uno para toda la península.

Aunque la necesidad de regular la actividad comercial y económica es lógica y deseable, da la impresión, a tenor de la evolución posterior de la esgrima, de que los Reyes Católicos, al crear la institución de maestro mayor, querían, al mismo tiempo, quitarle a la nobleza territorial con la que estuvieron enfrentados durante todo su reinado el símbolo propio de su clase social: la espada, e, indudablemente, lo consiguieron durante un tiempo.

Tal y como leemos en las cartas de examen recogidas por Gestoso en tiempos de Carlos V, el maestro mayor de Castilla, el sevillano Francisco Román, es un hombre de clase media con algunas tierras e inmuebles, pero sin título alguno. Román escribió un tratado de esgrima, el *Tratado de esgrima con figuras* en 1532, hoy por desgracia perdido.

Sin embargo, la reacción no se hizo esperar y, a finales del siglo xvi, Jerónimo Sánchez de Carranza, noble sevillano comendador de la orden de Cristo, jurisconsulto, soldado y caballero al servicio del duque de Medina Sidonia, escribirá su libro *De la filosofía de las armas y de su destreza y la agresión y defensa cristiana*, que tuvo un éxito arrollador en España y que llegó incluso a ser conocido en el extranjero.⁶

El libro de Carranza se compone de cuatro capítulos, de los cuales solo uno se centra en la técnica y en la práctica, estando los otros tres dedicados a criticar la esgrima vulgar, es decir, la que practica el pueblo, de manera condescendiente e irónica,

⁶ Jerónimo Sánchez de Carranza (1582): *De la filosofía de las armas y de su destreza y la agresión y defensa cristiana*, Sanlúcar de Barrameda. Un militar italiano al servicio de España publica un tratado de esgrima en 1587 en el que la influencia de Carranza es evidente: Federico Ghisliero (1587): *Regole di molti cavagliereschi esserciti*, Parma.

poniendo en evidencia tanto lo incorrecto de la práctica y de la teoría como la cualificación de quienes enseñan.

Y es aquí realmente lo que convierte el libro en un éxito editorial, no tanto sus novedades técnicas, aunque estas sean importantes. La nobleza y la clase intelectual quedan encantadas con la crítica que el sevillano hace de la esgrima del vulgo, ente social confuso y difícil de definir con exactitud, pero genéricamente detestado por las clases cultas y la nobleza en particular, como prueban los centenares de referencias que tenemos de autores tan famosos como Quevedo, Lope de Vega, Tirso de Molina y todos en general.⁷

El novedoso enfoque teórico de Carranza para el juego de la esgrima, ahora llamado *verdadera destreza*, será desarrollado de forma extensa y demostrado en la práctica por el sargento mayor D. Luis Pacheco de Narváez, que será el que finalmente consiga elevar socialmente el estudio y la práctica con la espada negra, diferenciándola de la esgrima y convirtiendo la verdadera destreza en una ciencia, la ciencia de las armas.⁸

La transformación de la esgrima, del juego de la esgrima, en ciencia, dejando atrás su consideración de actividad exclusivamente mecánica e impropia de un caballero, tuvo sin duda consecuencias favorables, a pesar de su inherente clasismo, para su desarrollo y continuidad en su tiempo, pero, también por motivos distintos, resulta extremadamente útil hoy en día como herramienta educativa.

TREINTA TRETAS FRENTE A GEOMETRÍA DESCRIPTIVA

Situémonos en el siglo xv; antes esgrima, lo que es esgrima, ha habido poca. Se entrenaba con espadas para la guerra, pero no se jugaban las armas, o, usando un símil moderno, se aprendía a disparar con un HK 416, con un AR15, con un Remington 700, un Steyr Mannlicher SSG, una Welther PPK, o una Glock 34, pero no se jugaba al *airsoft*. Y, siguiendo con el símil, mientras que la nobleza y los profesionales de la guerra siguen

⁷ Sobre la opinión sobre el vulgo en el siglo xvii: José María Diez Borque (1992): «Lope de Vega y los gustos del “vulgo”», *Revista de Estudios Culturales*, Universidad Complutense de Madrid.

⁸ D. Luis Pacheco de Narváez sirvió en las milicias a finales del siglo xvii. Las milicias eran las unidades militares encargadas de la defensa de la costa y de las islas Canarias, en aquel tiempo sometidas a ataques constantes de piratas, bereberes, ingleses y holandeses. Pacheco de Narváez ascendió al grado de capitán, con el que fue destinado a Canarias en un momento en que Felipe II quería reforzar su defensa. En Canarias casó con Beatriz de Bobadilla, joven hija de un notable local, y se integró en los entornos académicos canarios, mientras su carrera militar progresaba ascendiendo al rango de sargento mayor de las islas de Lanzarote y Gran Canaria, y participando en la victoriosa defensa de la isla contra el pirata Francis Drake en 1595. Publicado en 1599 su libro de *Las grandezas de la espada*, comenzó a viajar a Madrid con el propósito de trasladarse a la corte y buscar su camino como teorizador de la esgrima, siguiendo las ideas de D. Jerónimo Sánchez de Carranza. Finalmente se trasladó a Madrid a principios del siglo xvii, donde publicó diez libros más, desarrollando los preceptos de la verdadera destreza con enorme profundidad teórica.

usando armas reales, la gente corriente, en las ciudades, la clase media, empieza a usar simuladores de esas armas y empieza, con el propósito de divertirse, a jugar al *airsoft*, en su tiempo, la esgrima. Aparece así un oficio, profesionales que se dedican a enseñar cómo jugar con esas armas que, aunque no son reales, pueden causar un daño real, aunque menor y distinto, ya que no tienen ni filo ni punta. Para la enseñanza, ya en el siglo XVI, se usa un sistema muy simple basado en enseñar técnicas, denominadas *tretas*, desarrolladas a partir de la práctica. Dichas tretas, aunque sufren alguna que otra variación, son aproximadamente treinta, y como tal se mencionan: las treinta tretas. Este modelo de enseñanza y de práctica es muy simple, y no puede considerarse, en pureza, un método, ya que carece de una teoría, es decir, de un sistema de análisis del tiempo y del espacio; en realidad, no deja de ser más que una colección de tretas. En mis primeros años, escribí un artículo en el que defendí lo contrario y me equivoqué, pero en cuanto empecé a estudiar la destreza me di cuenta de mi error.

Durante el siglo XVI, las treinta tretas serán el sistema de enseñanza de la esgrima, y, aunque en 1582 Carranza publica su libro, creando la destreza como método, no será hasta la llegada de Pacheco de Narváez cuando la verdadera destreza comience su andadura como método, que el baezano (y sus continuadores) acabarán por imponer en toda España.

¿POR QUÉ NO SOBREVIVIÓ EL SISTEMA DE LAS TREINTA TRETAS?

Hay varios motivos, que finalmente se reducen a uno: las treinta tretas era una colección de técnicas, no todas correctas, que se enseñaban de forma práctica, sin que existiera un método de análisis del tiempo y del espacio, es decir, sin teoría. Fácil, sencillo y nada culto, algo imperdonable en la clasista sociedad del Siglo de Oro, en el que toda actividad manual y práctica era tenida por indigna de un caballero. Por lo tanto, la asociación de las treinta tretas al vulgo, a la clase media, hace que la misma clase media, una vez que Pacheco impone su método, quiera considerarse diestro verdadero y aprender y enseñar la destreza y no las treinta tretas vulgares. Nadie quiere ser vulgar.

Y así con perseverancia, talento, dedicación y esfuerzo, D. Luis Pacheco de Narváez obtiene para la esgrima, ahora verdadera destreza de las armas, la consideración de ciencia, y como tal fue reconocido en su tiempo:

La destreza de las armas, en que no ha tenido igual el gran don Luis Pacheco de Narváez, ha sido hasta hoy arte liberal, y hoy podemos decir que don Luis la ha hecho ciencia, porque consta de principios ciertos y propios, porque es demostrativa en sus silogismos: porque trata

de movimientos naturales, y porque consta de figuras geométricas, claras y manifiestas, como prueba el autor referido con evidencia.⁹

LA ESGRIMA Y EL DUELO: SU REALIDAD HISTÓRICA

La ya mencionada definición de *esgrima* en el *Diccionario* de Covarrubias creo que resulta, al menos para comenzar, muy esclarecedora:

«Ensayo y ademanes de reñir con acero», es decir, no riña o pelea verdadera, sino simulación de esta. La esgrima no es una pelea real, sino una simulación que se realiza, por motivos de seguridad, con espadas negras sin punta ni filo; es, como bien dice la definición, un juego.

En el mismo sentido se manifiesta la definición contenida en el *Diccionario de la lengua* de 1732: «Ensayo de reñir y batallar uno con otro para aprender y saber jugar la espada y, por no ser riña verdadera, se llama *juego de la esgrima*».

En resumen, la esgrima es un juego que se relaciona, pero se diferencia con claridad de la riña verdadera: el duelo.

No es este el lugar para hablar extensamente del duelo, actividad humana que implica el enfrentamiento de dos o más seres humanos, que se produce desde tiempos inmemoriales tomando variadísimas formas con muy distintos tipos de armas en distintas culturas, tanto occidentales como orientales.

Por ello me voy a referir brevemente al que se produce en Europa, y más concretamente en España, a partir del siglo xv, que, como hemos visto, es la época en que se generaliza la práctica de la esgrima.

Como es comúnmente sabido, el duelo es el enfrentamiento entre dos seres humanos, normalmente hombres, por motivos de honor, por lo que, en inicio, el duelo se vincula a la clase de los caballeros.

En la Edad Media los caballeros están moralmente vinculados entre sí por un pacto de confianza que, cuando se rompe, desencadena la posibilidad de un duelo, por ello, es una prerrogativa de los caballeros y no de la gente corriente. El duelo, en el siglo xv e incluso en buena parte del xvi está tremendamente ritualizado, es público y no es una reyerta callejera, como acabará por ser en el siglo xvii, sino un enfrentamiento solemne, en campo cerrado, en el que intervienen desde el principio abogados y expertos legales para determinar la posibilidad, el lugar, la forma, las armas, en resumen, todos los detalles que forman parte de un enfrentamiento entre dos nobles, lo que constituye todo un acontecimiento.

⁹ Juan Pérez de Montalbán (1632), *Para todos ejemplos morales humanos y divinos*, Madrid.

Los contendientes visten armadura de placas y llevan una notable variedad de armas y protecciones según pacten en lo que se denominan *cartas de batalla*, verdaderos documentos legales en los que consta hasta el más mínimo detalle relacionado con el enfrentamiento en cuestión.

Para entenderlo, quizá sea útil un ejemplo: el desafío entre don Rodrigo de Benavides, segundo hijo del IV conde de Santisteban, y del caballero belga Richard Merode, señor de Frentzen.

Acompañando a Felipe II durante su viaje al norte de Europa, don Rodrigo abofetea a Richard Merode y este lo desafía. El desafío llega cuando D. Rodrigo está ya en España, este lo acepta y empiezan las negociaciones para buscar campo franco, puesto que en España está prohibido bajo pena de muerte; finalmente lo consiguen en Italia. Establecen fecha para el día, y D. Rodrigo se pone en marcha con toda su corte, pero tiene retrasos por mal tiempo durante el viaje, por lo que llega bastante después; además, estaba encargado de confeccionar las armaduras de ambos, y cuando le entrega la suya a su adversario este se queja de su factura. Llaman a expertos, pero, a pesar de su dictamen, el caballero belga se niega a aceptar el duelo. Le propone entonces el español batirse con espada y capa, pero el belga tampoco acepta, argumentando que eso no era lo pactado, y al final el torneo no se celebra.

El duelo solemne, como deja patente este ejemplo, es extremadamente costoso y poco útil en una época, la Edad Moderna, en la que la monarquía hispánica no desea tal dispendio de dinero y hombres, que necesita para las guerras que tiene que enfrentar tanto dentro como fuera de España. Los Reyes Católicos, de hecho, habían prohibido el duelo en 1480, aunque, como en este caso, los nobles no renunciaban a su derecho a utilizar el duelo como forma de resolución de conflictos. Sin embargo, y de forma ineludible, los cambios sociales, una sociedad cada vez más urbana con una nobleza menos dedicada a la guerra y radicada en la corte, van a llevar a lo largo del XVI y ya prácticamente del todo en el siglo XVII el duelo solemne a degradarse y a convertirse en clandestino.

El duelo clandestino se caracteriza por su falta de solemnidad, ya que unas palabras o un billete son suficientes para desencadenarlo, estando en realidad muy cerca de una simple pelea o de una reyerta callejera algo en lo que a menudo se convertía.

Este duelo, urbano, que se celebraba a menudo en las proximidades de las iglesias para luego acogerse a sagrado, se dirimía con la espada sola, con espada y capa o espada y daga, sobre todo las dos primeras porque era lo que diariamente se llevaba puesto.

La casuística de este tipo de duelo es muy grande, y tenemos mucha información sobre ellos, algo útil para nuestra actividad, ya que el tipo de espadas que usamos se corresponde en general a las que se usaban para los duelos en los siglos XVI, XVII y XVIII.

Algún alumno me ha preguntado alguna vez que para qué estudiar estos aspectos de la historia cuando esto no es útil a efectos de la práctica moderna, a lo que suelo contestar que, desde mi punto de vista, para entender el uso y las espadas que trabajamos es necesario entender el mundo, la sociedad y la mentalidad de los hombres que usaron las espadas cuyo uso nosotros estudiamos. Toda violencia tiene reglas y están necesariamente vinculadas al mundo y la sociedad en que se produce.

Por ello espero que estos breves apuntes sobre la esgrima y el duelo sirvan de marco para el estudio de la práctica actual como actividad educativa tanto para jóvenes como para adultos.

LAS TRES CARAS DEL ARTE DE LA ESPADA: EL ARTE MARCIAL, EL DEPORTE Y LA ARQUEOLOGÍA EXPERIMENTAL

Como he mencionado en muchas de mis conferencias, la esgrima histórica puede enfocarse desde tres puntos de vista distintos, a saber: el arte marcial, el deporte y la arqueología experimental. Los dos más en uso por su viabilidad son los dos primeros, siendo el último, por la dificultad que entraña llevar a cabo de forma seria esta aproximación, mucho menos corriente.

El arte marcial

El desarrollo de la esgrima histórica como arte marcial es uno de los enfoques más en boga en tanto en Europa como en EE. UU. Este enfoque no se interesa por la competición deportiva, sino por el desarrollo de una práctica más realista, no sometida al arbitrio de las reglas inherentes a toda realidad competitiva.

En la actualidad esta aproximación se encuentra muy fragmentada, igual que ocurre en las artes marciales orientales. Como la esgrima no puede ser completamente realista por motivos de seguridad, los maestros deben definir una aproximación, una forma de comprensión de esta que afecta a la práctica que finalmente se implementa.

Esto, hoy en día, se traduce esencialmente en dos grandes enfoques:

1. Los que pretenden poner en práctica lo que se describe en los tratados de esgrima de forma estricta con independencia de que en la práctica actual la técnica sea o no efectiva.
2. Los que utilizan los tratados de esgrima como una fuente de inspiración de la que extraen información para desarrollar métodos prácticos efectivos en el contexto actual.

La primera aproximación suele ser utilizada, en general, ya que puede haber excepciones, por practicantes no demasiado hábiles en el asalto libre que, en general, reciben más que dan y pierden más que ganan; quizá por eso se refugian en la letra y no en el espíritu del tratado. Los que siguen este enfoque pasan más tiempo leyendo y pensando en el tratado que entrenando su cuerpo y la biomecánica necesaria para ser realmente diestro, por lo que en general, opinan, pero nunca llegan a ser realmente buenos.

Además, como su objetivo es intentar hacer lo que pone en el tratado, asumiendo que de esta forma hacen lo que hacían los diestros del pasado (cosa imposible), cuando tiran con practicantes mejor entrenados y más adaptados a la práctica moderna con careta y zapatillas se encuentran que lo que entrenan no acaba de funcionar (a menudo, no porque la técnica esté mal, sino por la forma en que entrenan), y entonces, para intentar ganar, tiran de una forma completamente distinta a lo que hacen cuando entrenan y despliegan una esgrima que no tiene nada que ver con las técnicas que proponen en el entrenamiento. Esta es, en mi opinión, una aproximación muy poco honesta y que no ayuda a que la esgrima histórica sea una disciplina respetada y reconocida, ya que esto solo puede obtenerse desarrollando buenos métodos prácticos y teorías verdaderas y consistentes a partir de las teorías históricas.

La segunda aproximación es, en mi opinión, mucho más honesta y adecuada para un desarrollo serio y consistente de la esgrima histórica como actividad práctica, y yendo al propósito de este artículo, educativa.

En este caso, los tratados y textos antiguos son una fuente de inspiración a partir de la que el diestro moderno construye un método práctico; dicho método debe ser bueno y efectivo y, como tal, su creador debe demostrarlo tanto en el plano teórico como en el práctico, con la espada en la mano, enseñándolo y tirando asaltos libres, tal y como en su día hizo su creador, D. Luis Pacheco de Narváez.

El deporte

Esta aproximación entronca con la realidad social del mundo actual y, ciertamente, influye necesariamente en las demás. Es indudable que, siendo imposible por cuestiones de seguridad reproducir un duelo (no se puede matar a nadie o arriesgarse a morir para entender lo que era), la competición, perder o ganar, es lo que emocionalmente más se aproxima, aunque no sea en verdad lo mismo y haya divergencias notables entre una cosa y la otra.

Pero es indudable que estamos educados en el deporte y sabemos lo que es y cómo funciona; por lo tanto, trasladar un planteamiento deportivo a la esgrima con réplicas de armas históricas es sencillo: solo se trata de desarrollar reglas dentro de las cuales se debe realizar la práctica, y el que hace más puntos gana. Bastante difundido en la

actualidad, no parece, sin embargo, que sea el camino único ni el más natural para una disciplina que entronca con la historia.

La arqueología experimental

Como es sabido, la arqueología experimental es una disciplina académica dentro de las ciencias sociales que se constituye como una ciencia auxiliar de la historia y de la arqueología. Los resultados extraídos de la investigación y experimentación realizadas son utilizados con fines didácticos, museísticos y de concienciación sobre el patrimonio histórico y arqueológico.

A través de diferentes técnicas, la arqueología experimental intenta comprender las fases que emplearon los grupos humanos para realizar sus actividades. La recreación del uso y el modo de obtención de todo tipo de artefactos fabricados por el hombre permiten desechar ideas o modificar teorías, razón por la cual se reconstruyen experimentalmente esos objetos, usos y técnicas para luego ser comparados con los objetos originales.

Se considera que hay dos tipos de arqueología experimental:

1. La arqueología experimental científica. Aquella realizada por el equipo arqueológico dentro de un proyecto concreto y que tiene como objetivo resolver hipótesis de trabajo.
2. La arqueología experimental divulgativa. Aquella cuyo objetivo principal es la divulgación de una manera didáctica y amena de la historia de un determinado periodo tratando de entretener y acercarla al público en general.

Es evidente que la esgrima histórica tiene cierta relación con la arqueología experimental, aunque por sus características se mueva en un terreno menos sólido que el de otras actividades experimentales.

Indudablemente las espadas, muchas, se conservan en los museos, y es posible acceder a ellas para estudiar los objetos con los que se luchaba. De esta forma, es posible partir de ellas, construir réplicas correctas y saber cómo se usaban, al menos, las blancas, que tenían filo y punta, no así las negras, las de esgrima, que prácticamente no se han conservado, al menos, no hasta el siglo XIX.

Por lo tanto, la herramienta, de alguna forma, se ha conservado en sus variadísimas tipologías, por lo que, en un nivel básico, es posible entender el uso de un arma con relativa facilidad. Pero esto es así hasta cierto punto, y son múltiples los factores que pueden llevar a conclusiones muy distintas cuando se intenta ir al detalle, puesto que la práctica constante permite a un hombre entrenado hacer cosas que resultan

imposibles para otro con poca práctica, o con práctica, pero sin habilidad personal para la lucha.

Es cierto que, en el combate colectivo, militar, la disciplina y el entrenamiento son, con diferencia, los factores que más afectan al resultado de un combate; sin embargo, en el caso de armas pensadas para la defensa personal, la calidad del arma y la habilidad personal acaban por ser más importantes, ya que el duelista está solo, y la disciplina colectiva no puede ayudarlo. En este caso, las conclusiones que se pueden obtener sobre el manejo, las técnicas, demandan que estos estudios los realicen personas técnicamente preparadas y con experiencia práctica de años y una habilidad demostrada.

Un ejemplo bastante claro es cómo se agarra una espada. La forma en que se agarra la espada y los cambios del agarre durante el movimiento permiten al diestro manejarla con una fuerza, una velocidad y una precisión que no puede conseguir el que no sabe utilizarlos. La energía fluye del tren inferior al superior durante el movimiento y debe ser canalizada a la espada mediante una cadena de movimiento articular que termina en la mano y, concretamente, en los dedos que sujetan el mango; si su posición es incorrecta, esa energía no llegará a la espada, se quedará en la mano y la espada se moverá seguramente desde el hombro con solo la fuerza del brazo, lo que hará que este se canse muy pronto. Es evidente que esto no es nada nuevo; siendo el cuerpo humano el mismo hoy que en el pasado, no cabe duda de que en el pasado un hombre hábil con una espada los usaría igual que hago yo y cualquier diestro experimentado. En este sentido la esgrima histórica, en mi opinión, al ofrecer formación técnica individual, puede contribuir, en cierta medida, a la comprensión de las formas de combate del pasado, especialmente si se combina con la recreación histórica seria y de calidad.

EL ARTE DE LA ESPADA COMO ACTIVIDAD EDUCATIVA

La educación emocional

Cualquiera que haya competido en algún deporte sabe que el mero hecho de competir somete al deportista a un estrés emocional que tiene que aprender a controlar si quiere competir al máximo nivel y, evidentemente, ganar.

Estudios en el ámbito de la preparación deportiva y entrenadores cuyo papel principal es el de preparar y optimizar las cualidades de los deportistas coinciden en que niveles excesivos de ansiedad en la competición interfieren en el rendimiento.

La presencia del estrés y la ansiedad competitiva producen unas consecuencias o síntomas tanto en el nivel fisiológico como en el psicológico. Son las siguientes:

Síntomas fisiológicos

- Incremento de la presión sanguínea.
- Incremento del ritmo respiratorio.
- Ritmo cardíaco acelerado.
- Aumento de sudoración.
- Aumento de glucosa en sangre y de la secreción de adrenalina.
- Malestar en el estómago, sequedad en la boca.

Síntomas psicológicos

- Descenso de la flexibilidad mental.
- Confusión.
- Distorsión visual.
- Duda en la toma de decisiones.
- Aumento de pensamientos negativos.
- Menor capacidad de centrarse en la actuación.

La esgrima histórica, cuando se compete, como ocurre en cualquier deporte, pone al tirador ante la necesidad de enfrentar ese estrés y controlarlo.

En la actualidad en la alta competición se usan técnicas de relajación para que el deportista aprenda a controlar su estrés emocional, algo necesario, dado lo que se juegan cada vez que compiten. Hay que entender que el estrés viene generado en buena medida por las consecuencias negativas que puede tener perder cuando se trata de deportistas profesionales cuya carrera, y por ende, su forma de vida, dependen de sus resultados deportivos; en casos así, la derrota, si es recurrente, puede tener resultados desastrosos para el deportista.

En este sentido, la esgrima histórica, al no existir como deporte profesional, sino estrictamente *amateur*, no genera un estrés tan grande en sus practicantes: lo que uno se juega es la honra de ganar o de perder, que, obviamente, genera tensión, pero no se acerca ni de lejos a la que tiene que soportar un deportista de élite.

Por otra parte, la competición en el mundo de la esgrima histórica no tiene un formato de reglas aceptadas de forma universal, y los árbitros tampoco son profesionales, por lo que los errores arbitrales son tan frecuentes que los resultados son injustos muy a menudo, y esto tiene grandes implicaciones emocionales que conozco por experiencia propia. La esgrima, deportiva o histórica, es un deporte individual, así que tú te lo guisas y tú te lo comes. No hay equipo: si ganas o pierdes, es cosa tuya, el mérito o la culpa son tuyos, si las reglas son claras y el árbitro no se equivoca. Cuando competía en el *ranking* nacional de espada, era así, porque las reglas están claras y los árbitros

influyen, pero no mucho, en el resultado. Si tu luz se enciende más que la del otro, tú ganas. Cuando uno compite, lo sabe y se responsabiliza de ello.

Para la esgrima histórica, en cambio, al estar sujeto al criterio de árbitros y vistas, a menudo es eliminado el que merecía ganar porque los árbitros no ven un tocado o interpretan una regla de una manera y no de otra, por lo que el tirador no tiene realmente la culpa de su eliminación, por lo que compite con mucha menos tensión, ya que sabe que puede ser eliminado por acciones que no dependen de él. Esto, además, también permite a los tiradores menos capaces de ganar esconder su falta de éxito y evitar responsabilizarse de su falta de resultados.

Yo recuerdo una competición en la que tiraba en varias disciplinas y, habiéndole dado yo muchos más tocados a mi adversario que él a mí, resulté eliminado (cosa que me molestó muchísimo) y, en la siguiente disciplina, me volví a cruzar con el mismo tirador y, como las reglas y el arbitraje eran nuevas y complicadas, no sabía el tanteo que llevaba ni si me daban los tocados o no, ni sabía a qué atenerme. Y resultó que gané a mi adversario, dejándolo a cero.

Sin embargo, en todo este caos arbitral, no hay mal que por bien no venga. A mi entender, la esgrima histórica, por definición, no es una disciplina cuyo campo de desarrollo natural sea la competición deportiva reglada y profesional. Creo que cierto nivel de competición es útil y sano, y en realidad creo que esos problemas de objetividad arbitral son hasta útiles para relativizar la importancia de la victoria deportiva en la esgrima histórica. Una cosa es ser campeón olímpico, y otra, ganar una competición de esgrima histórica. Hay que aceptarlo y asumirlo.

Y, por otra parte, esto redundaría en que el practicante de esgrima histórica, en general, una persona corriente, no un atleta de élite, puede enfrentarse también él a un cierto nivel de estrés, relativo, pero que lo ayuda a desarrollar confianza en sí mismo, a controlar su tensión emocional y, poco a poco a tirar mejor. La esgrima es la simulación de la gestión de un conflicto violento dirimido con espadas, y aunque no puede nunca saber cómo sería enfrentarse a una situación real, la esgrima puede ayudar a entender, y la competición, no pudiendo haber duelos, es la única forma de aproximarse emocionalmente, dentro de un orden, al miedo a ser herido o morir que tenían inevitablemente los duelistas de otros tiempos.

Así pues, la competición es una forma más de aprendizaje, no el fin en sí mismo, de la práctica con simuladores de armas antiguas. El viaje con la espada es también un viaje emocional, y en este sentido, la competición puede ayudar a ello.

No es esta, sin embargo, la única forma de aprendizaje emocional que se deriva de la práctica con el arma histórica: de hecho, cuando no se compite, se tiene menos estrés, indudablemente, y se tira de otra manera, inevitablemente, porque las emociones afectan de manera enorme a lo que uno hace, pero aparece la necesidad de enfrentarse al propio ego de una manera distinta. En el asalto no competitivo, al no

haber un enfrentamiento reglado dirigido por un árbitro, los tiradores se encuentran ante la necesidad de reconocer los tocados que reciben y de valorar la calidad de los que dan de manera honesta, algo no siempre fácil para algunas personas. Cuando el árbitro da el tocado, no hay más remedio que aceptarlo, pero, en el asalto amistoso, asumir los tocados que se reciben o no considerar los que se dan cuando no son claros no es tarea emocionalmente sencilla. Madurar y ser intelectualmente honesto, por uno mismo, porque es necesario y bueno serlo, es algo que debe aprenderse desde el principio; los tiradores que quieren ganar, fuera del entorno competitivo, interpretando lo que pasa para sentirse victoriosos, de manera subjetiva, tirando con fuerza excesiva contra practicantes novatos para satisfacer su ego, hacen más daño que bien a la disciplina, y especialmente a la sala, club o grupo al que pertenecen.

Es, desde luego, deber de la escuela y del profesor que enseña promover, no solo con la palabra, sino mediante el ejemplo, una práctica y una actitud intelectualmente honesta, de manera que los alumnos aprendan que la práctica del arte (no del deporte) exige constancia y honestidad; solo así podrá realmente mejorar, pero, sobre todo, obtener el respeto de los demás compañeros de su escuela y de otras salas, y dignificar la esgrima histórica, que es la actividad que practica.

La esgrima es la simulación de un conflicto dirimido con espadas mediante lo que era una actividad violenta, y en cuanto arte marcial (o deporte) es una especie de metadona frente a ella; a través de la práctica y el entrenamiento constante, el alumno aprende a gestionar las distintas emociones que se desencadenan durante los distintos contextos en los que se realiza el aprendizaje.

Por último, hay un último elemento emocional, nada desdeñable: el viaje emocional al pasado. No puede negarse que el practicante de esgrima histórica suele ser una persona interesada por la historia y no tanto (o no solo) por la victoria, sea o no deportiva. Aprender a manejar la espada y las emociones de manera que uno llegue a convertirse en alguien objetivamente hábil hace que se establezca una conexión con el diestro del pasado, especialmente si se tiene la posibilidad de esgrimir espadas originales. Yo he podido manejar muchas y, cuando pongo en movimiento una espada de cuatrocientos años, estoy dando vida en el presente a un pedazo de pasado. Es algo difícil de explicar: hay que vivirlo.

La educación técnica; el estudio del armamento

Una característica de la esgrima histórica que la aleja completamente de la esgrima como deporte es el estudio de la espada, de sus tipologías, su historia, su evolución y el contexto en el que se usó.

Las espadas deportivas son una herramienta que no se inspira en las espadas históricas, sino en las de duelo del siglo XX, aunque evidentemente comparte, no todos, aunque sí ciertos movimientos en su uso, como la extensión del brazo. Pero son herramientas regladas, tienen unas características y son iguales para todos. El deportista no necesita saber de espadas para ganar, ya que lo que usa no es un simulador de una espada histórica, sino una herramienta bien definida para la práctica de un deporte cuyo objetivo es marcar más puntos que el otro y ganar. Estudiar la espada o el sable deportivo no ayuda nada si uno lo que pretende es entender y conocer espadas o sables históricos.

Las armas blancas se fabrican y diseñan para cumplir objetivos específicos y bien definidos, por eso hay tantísimas tipologías y formas distintas que van cambiando según la función para la que se diseñan y el lugar, tiempo y sociedad en que se fabrican.

La esgrima histórica, en cambio, dentro de los límites que impone la seguridad de la práctica, usa simuladores más realistas con características morfológicas mucho más cerca de las espadas cuya práctica se entrena. Así, las roperas tienen gabilanes y formas variadas de taza, de concha, de lazo; las medievales tienen arriaces rectos, curvos, hojas más largas, más cortas, más ligeras o más pesadas, según el gusto del que practica.

Y esto, naturalmente, despierta el interés de saber más, de conocer las originales, la necesidad de saber más sobre su fabricación y la época en que se usaron; en resumen, despierta interés por la cultura de la espada.

La espada es, a la vez, una obra de artesanía, que puede llegar a ser un objeto de arte, como un cuadro de Velázquez, y también un arma, cuya única función es la de matar a otro ser humano: está diseñada para eso.

Esta doble realidad, tan contradictoriamente humana, creo yo que es lo que hace que las espadas ejerzan una eterna fascinación en el ser humano, aunque ya no sean en realidad un arma, sino más un símbolo de valor y una herramienta hoy útil para un juego lúdico, pero indudablemente instructivo. La vida es una realidad no enteramente racional, sino fuertemente emocional, y el ser humano difícilmente puede entender lo que no ha vivido, lo que no ha experimentado. Aprender a usar espadas, o, mejor dicho, réplicas correctas de espadas históricas, herramientas para una tarea sórdida y cruel, ayuda sin duda a entender mediante la vivencia, la experiencia práctica de cómo eran esos tiempos en los que la vida pendía de la punta de una espada. Y yo creo que eso es bueno porque hace a la gente más tolerante, más comprensiva, y ayuda a entender cómo los seres humanos no somos de un solo color, sino una compleja mezcla inclasificable cuya personalidad aparece al empuñar una espada.

Las armas blancas en general, y las espadas en particular nos conectan a una realidad doble: la del mundo militar, al uso de la espada en la guerra y a lo que esto supone

en cuanto lucha colectiva; y al mundo civil y su uso para el duelo o la defensa personal. Estas dos realidades, indudablemente relacionadas, exigen también el estudio del contexto; tanto para entender lo que fue y por qué como para desarrollar una práctica actual honesta que, como ya hemos expresado, no puede evidentemente ser la que fue, algo que no todos los practicantes quieren aceptar y que por eso es importante reconocer si se quiere hacer de la esgrima histórica una práctica seria.

EL VEHÍCULO EDUCATIVO: LA ESCUELA DE ESGRIMA HISTÓRICA

Es evidente que educar a través del arte de la espada no es algo tan sencillo. Me refiero a que el mero hecho de usar una espada unos años no convierte a un practicante en alguien capacitado para educar realmente. Con alguna práctica alguien así puede enseñar cosas, sin duda, pero no puede obviamente educar realmente a nadie, ya que, para esa tarea, se necesita formación técnica, histórica, filosófica y emocional, siendo esta última de ese tipo que solo se puede adquirir mediante una larga experiencia práctica vinculada inevitablemente a una habilidad individual demostrada.

No podemos olvidar ni dejar de lado el hecho de que el arte de la espada se compone de teoría y de práctica, y que la implementación a la práctica de los conceptos teóricos de forma correcta y eficiente no se consigue leyendo libros, sino a través del entrenamiento constante, y esto es accesible a todos, evidentemente; sin embargo, hay quien, por sus capacidades físicas y mentales, aprende más rápido, lo entiende antes y, en definitiva, lo hace mejor. Hace años un profesor de esgrima que tuve me dijo: «La esgrima la aprende el que ya la sabe», algo con lo que estoy completamente de acuerdo. Hace unos años tenía una alumna de unos 10 años que era un portento físico: sus acciones eran rápidas y profundas, y tenía una decisión y unas capacidades muy superiores a los demás niños, por eso tocaba mucho más que los demás y aprendía más rápido. O como mi mejor alumno, el maestro Óscar Torres: nada más verlo, cuando empezó a entrenar conmigo, con 26 años, era evidente que tenía un talento innato para la esgrima, como los años demostraron.

En contra de lo que los libros de autoayuda normalmente quieren hacer creer a la gente, el diestro nace, no se hace. Hay que entrenar, desde luego, pero, como en todas las artes y deportes, hay personas con más talento y habilidad que otras: estas son las que, si ponen de su parte esfuerzo, constancia y pasión, son las que pueden y deben, cuando hayan adquirido experiencia suficiente, empezar a transmitir y finalmente asumir la tarea de educar a otros. Soy consciente de la dificultad que eso supone en una actividad tan minoritaria como la esgrima histórica, en la que la formación es mayormente autodidacta, por eso opino que la forma de desarrollar la esgrima histórica y de darle un lugar en la sociedad es desarrollando escuelas de esgrima histórica. Ob-

viamente, estas tienen que convivir con otro tipo de practicantes, pues soy consciente de que no todos quieren organizarse y articularse alrededor de la idea de escuela, y no veo que ese sea un problema, aunque creo que la continuidad de la práctica, si se quiere que tenga alguna relevancia social, necesita organizarse y articularse alrededor de un proceso de formación que garantice la calidad.

En mi opinión, para la existencia de una escuela, como en el caso de cualquier otra actividad humana, son necesarios cuatro elementos clave:

a) **Objetivos**

Una escuela debe tener claramente definido su objetivo primario y tener identificados los secundarios.

La enseñanza

Como es evidente, su objetivo principal es la enseñanza. Otros objetivos dentro de la escuela pueden ser la investigación de la esgrima, del combate individual (el duelo) o del combate colectivo (reyerta, escaramuza, batalla) o el entrenamiento para la competición deportiva con diferentes armas y reglas: para ello se puede involucrar a parte o a todo el alumnado en este tipo de actividades, pero al frente del trabajo deben estar siempre profesores o, de no serlo, diestros muy cualificados técnicamente. De no ser así, lo que se haga será poco o nada relevante.

La práctica

Enseñar implica no solo que se sabe lo que se enseña, sino que se domina, puesto que no es posible enseñar lo que no se sabe. En el caso de un arte práctico como la esgrima, tener un conocimiento, saber, significa que el profesor debe dominar los detalles prácticos además de la teoría; me refiero a que debe saber colocar el cuerpo de forma correcta, de manera que los pies, rodillas, cadera, hombros, brazos, muñeca, dedos y espada se encuentren siempre en la posición mecánicamente más eficiente, sabiendo cuál es esta, cómo se cambia y cómo se pasa de una posición a otra con fluidez, equilibrio y control. Hay quien pretende aprender esto leyendo tratados. Esto es un error enorme, porque el dominio de la biomecánica corporal exige entrenamiento práctico, sabiendo qué elementos físicos hay que trabajar, y esto no es algo que pueda aprenderse leyendo. Hace algún tiempo, un alumno veterano muy hábil me comentó

cómo veía él una acción conocida y controvertida de la verdadera destreza y, aunque su planteamiento era muy coherente, siempre llevaba la rodilla demasiado flexionada hacia el interior, lo que, en general, no solo en ese caso, lo hacía lento al retroceder, ya que el impulso de vuelta, al estar la rodilla no alineada con el pie, no le permitía un rendimiento pleno, además de ser potencialmente lesiva. Como es normal, un detalle mecánico de ese tipo lo tiene que corregir un profesor que pueda identificar el problema y que, obviamente, sepa ejecutar los movimientos de manera correcta y eficiente. De no ser así, ni siquiera detectará el error de su alumno.

Es decir, se debe conocer la práctica, o lo que es lo mismo, lo que se ejecuta cuando se tiene la espada en la mano, el movimiento del cuerpo y de la espada, y debe conocerse en cierta profundidad, y se tiene que ser capaz de hacerlo bien y de demostrarlo. Esto implica, sobre todo en esta fase inicial del desarrollo de la esgrima histórica, ser hábil con la espada y moverse con destreza y acierto, probando cómo se es capaz de tocar y no ser tocado, demostrando cómo se aplican las técnicas que uno enseña.

Este mismo año, en un curso que di en Polonia, enseñé una técnica denominada la *torneada*, que consiste en un giro sobre uno mismo para evitar ser desarmado y salir por la espalda del adversario tocándolo tras el giro. Curiosamente, al final tiré con el profesor, antiguo alumno mío, y cuando me fue a desarmar, ejecuté la torneada, para sorpresa de muchos, que la consideraban difícil de aplicar. Como digo, no se debe enseñar lo que no se sabe hacer.

En resumen, la práctica debe ser verdadera, es decir, dados ciertos parámetros, si se ejecuta correctamente debe funcionar siempre.

La teoría

Para enseñar es necesaria una teoría que nos permita explicar lo que se enseña, lo que se hace con la espada, y que permita en último término analizar lo que ocurre en una frase de armas. Toda actividad humana, para elevarse, para poder ser estudiada en un plano intelectual, necesita un desarrollo teórico consistente que ayude a la comprensión y desarrollo de la práctica.

En España ese desarrollo teórico se produjo ya en el siglo XVII con la verdadera destreza. Lo que yo he hecho en mi escuela es sencillamente modernizar el método, que es esencialmente el mismo, adaptándolo a los tiempos en los que vivimos, y enseñar a usarlo.

Tal y como yo lo veo, una teoría para la esgrima debe funcionar como el solfeo para la música; si el solfeo es un lenguaje para la música, en mi caso, la verdadera destreza es un lenguaje para la esgrima, para el arte de la espada.

La teoría no es un fin en sí mismo, sino una herramienta para la práctica, para en-

tender mejor, explicar mejor, tirar mejor, enseñar mejor. Y no es anterior a la práctica: como en todas las disciplinas, nace de ella y vuelve a ella para mejorarla. El solfeo no es anterior al arte de interpretar música, sino posterior, aunque hoy en día, el que estudia música, aprende a tocar, pongamos, el piano, y dé tres días de clase, dos son con el instrumento, tocando, y uno es para el solfeo, para aprender el lenguaje. La teoría de la guerra de Von Clausewitz nació de las guerras contra Napoleón, y es, como toda teoría, algo que nace de la voluntad de comprender y de mejorar para, evidentemente, en este caso, vencer. Como en el caso de la guerra, al ser la esgrima una actividad de oposición, su teoría es una teoría de la victoria, ya que nace y se desarrolla para vencer, aunque se pierda, pero su finalidad última es vencer. Por eso está estrictamente unida a la práctica para cuya mejora nace y que es lo que realmente la define.

En el caso de la esgrima, toda teoría, para ser considerada como tal, necesita de un método de análisis del tiempo y del espacio. En la verdadera destreza, que es mi método, se usan los medios, concepto teórico procedente de la filosofía aristotélica; otras teorías usan conceptos distintos, pero todas buscan dar al diestro herramientas para entender y explicar lo que ocurre para luego, volviendo a la práctica, aprender a actuar de manera más eficaz, y vencer.

b) Filosofía

Una escuela de esgrima, como toda arte marcial, debe tener una filosofía que sirva de marco a su actividad. Esto es importante porque la esgrima es, como cualquier actividad marcial, y a diferencia en este caso de la música, una actividad de oposición; la gestión de un conflicto que se dirime mediante la violencia, en este caso, controlada mediante protecciones y simuladores de espadas correctos y seguros, pero, sobre todo, mediante la educación. El profesor debe enseñar a usar la espada y tirar asaltos libres con fuerza y precisión, de manera que el alumno aprenda a tirar correctamente y a vencer, e inevitablemente, en ese proceso, a perder, pero sin olvidar que esto debe hacerse con educación y nobleza, sin utilizar una violencia burda y sin sentido que no añade nada al aprendizaje.

En un arte marcial esto se transmite mediante el ejemplo práctico, porque nada es tan instructivo como ver cómo se comportan, cómo tiran y cómo enseñan los docentes de una escuela y el resto de los alumnos y compañeros, sobre todo, los veteranos. Una escuela de esgrima es al final la casa de una tradición. Es lento y trabajoso crear un marco para la práctica, seguro, realista y eficiente porque se trata de educar en una cierta forma de practicar, de enfrentarse al adversario que es un compañero o un alumno, al mismo tiempo que a la necesidad de enfrentarse a uno mismo y al propio ego. Y esto es algo complicado de asumir, como la experiencia demuestra.

Una filosofía de la práctica con una actitud adecuada es esencial, y es responsabilidad del maestro transmitirla e imponerla, directamente y a través de los demás profesores de una escuela.

c) Profesorado

Cito sobre este tema a D. Luis Pacheco de Narváez:

Conviene así mismo que sea cuerdo y sosegado, de maduro entendimiento, agudo ingenio y bastante experiencia; gastando algún tiempo en el ejercicio de esta ciencia: que es muy conveniente que el maestro primero comience a obrar que a enseñar, que obrando bien enseñará bien [...].

GdE, p. 24

Algo esencial para una escuela es que el profesor sea una persona de dilatada experiencia tanto práctica como docente.

Las cualidades que entiendo que debe tener un profesor son, en cuanto a la práctica:

- Experiencia práctica con las armas que enseña: debe saber manejarlas con soltura y debe dominar de forma más que aceptable el movimiento de su cuerpo, los desplazamientos y la biomecánica del cuerpo humano, o enseñará mal, ya que el 60 % del manejo del arma depende del cuerpo.
- Conviene que tenga experiencia deportiva y que haya competido en las modalidades que practica y enseña. El arte de la espada es una actividad emocional, y un asalto de competición es muy distinto a tirar en la sala de armas. Esa experiencia no tiene por qué ser importante para un alumno, pero sí lo es para un profesor que tendrá que enseñar a centenares de alumnos. El aspecto deportivo es un aspecto más de la esgrima histórica, ni el único ni el más relevante, creo yo, pero no puede ser dejado de lado. Y, como he dicho, no se puede enseñar lo que no se ha vivido y, por lo tanto, se desconoce.
- En el caso de maestros creadores de un método, deben tener una buena cultura de la espada y del contexto histórico del arma que enseña, sobre todo, si pretende entender e investigar los aspectos históricos de la práctica. Conviene que haya visto y cogido muchas piezas históricas originales para poder comparar su comportamiento mecánico con los simuladores que usa y ayudar a los armeros a fabricar espadas históricamente más correctas.

Citando de nuevo a Pacheco de Narváez:

Así han de hacer los Maestros que delante de sus discípulos han de ejercitar la Destreza que les enseñaren, para que viéndola la imitarén. *GdE*, p. 24.

Cualquiera de estas cosas que haga el Maestro sus discípulos le imitarán, porque los corazones humanos más se persuaden con las obras que ven que con las palabras que oyen [...]. *GdE*, p. 24.

d) Reconocimiento

La esgrima histórica, al ser un arte marcial, no es estrictamente un deporte de competición, aunque haya competiciones, pero tampoco es un arte marcial oriental al uso nacido para la autodefensa, puesto que nadie hoy en día ciñe espadas por la calle ni las usa para defenderse. Y, entroncando en parte con la historia y la cultura, tampoco tiene legalmente reconocimiento alguno como disciplina de la cultura, como pueden ser la música, las artes plásticas o escénicas. Como hemos visto, tiene un componente educativo fundado en esta dicotomía, pero se mueve en terreno de nadie en cuanto a reconocimiento. En el nivel internacional, esta problemática es sustancialmente la misma, aunque toma formas levemente distintas según la formación y nivel de los practicantes y la relación de la actividad con federaciones deportivas e instituciones culturales.

En mi opinión, a falta de apoyos institucionales, que ni están ni se los espera, el camino es establecer de manera privada modelos formativos serios, bien estructurados y consecuentes con los objetivos que se persiguen, dada la naturaleza mixta de la esgrima histórica, agradeciendo a las instituciones educativas, profesores de historia, recreacionistas serios e investigadores su apoyo e interés para con esta humilde actividad deportiva y cultural.

Darle un lugar respetable a esta actividad en la sociedad es una cuestión compleja; lo importante, en mi opinión, es que, dentro de la lógica y deseable variedad en los enfoques prácticos y el tipo de armas que se estudian y enseñan, haya estructuras que sean capaces de crear modelos de formación y certificación de calidad que le den nombre y reputación, que sean económicamente viables y la hagan respetable y respetada.

BIBLIOGRAFÍA

- CHAUCHADIS, C. (1997): *La loi du duel: Le code du point d'honneur dans l'Espagne des XVIIe-XVIII siècles*, Toulouse: Presses universitaires du Midi.
- DIEZ BORQUE, J. M.^a (1992): «Lope de Vega y los gustos del “vulgo”», *Revista de Estudios Culturales*, Universidad Complutense de Madrid.
- GARCÍA MARSILLA, J. V. (1283): *Llibre de la Cort del Justícia de València (1283-1287)*, Universitat de València, p. 412.
- GESTOSO PÉREZ, J. (1911): «Esgrimidores sevillanos», *Revista de Archivos Bibliotecas y Museos*, Madrid.
- GHISLIERO, F. (1587): *Regole di molti cavagliereschi esserciti*, Parma.
- LLOMPART, G.: *Cuadernos de Historia Jerónimo Zurita*.
- PACHECO DE NARVÁEZ, L. (1599): *Las grandezas de la espada*.
- PÉREZ DE MONTALBÁN, J. (1632): *Para todos ejemplos morales humanos y divinos*, Madrid.
- SÁNCHEZ DE CARRANZA, J. (1582): *De la filosofía de las armas y de su destreza y la agresión y defensa cristiana*, Sanlúcar de Barrameda.
- TRENCHS ÒDENA, J. (1331): *Documents de cancelleria i de mestre racional sobre la cultura catalana medieval*, en J. d'Ignasi, D. Baiges y Maria Teresa Ferrer i Mallol.

Prevalece en el panorama científico la definición de recreación histórica (*Reenactment* o *Living History*, por sus denominaciones en inglés) como la práctica de reconstruir usos, costumbres, cultura material y aspectos del pasado a partir de pautas taxativamente científicas, para lograr objetivos relacionados con la divulgación cultural y la educación por un lado, y con la investigación, por otro.

Estos son los elementos fundamentales para denominar a esta práctica como recreación histórica dentro de la Historia pública. Los distintos encuentros científicos españoles y europeos acerca de esta disciplina consideran que el reenactment (recreación/reconstrucción histórica) es la práctica avalada por el método histórico que reconstruye tecnología y competencias pretéritas con los objetivos de divulgar conocimiento o comprender el pasado. De un tiempo a esta parte, solo en España, administraciones, medios de comunicación, consorcios comerciales y turísticos y otros sectores se han empeñado en denominar recreaciones históricas a lo que no lo son, por no cumplir estas tres prerrogativas. Así, las obras de teatro histórico, los desfiles, las fiestas históricas, los encuentros de disfraces con la excusa de un hecho histórico, los mercados y ferias medievales o historicistas, las fiestas donde los vecinos se disfrazan y tantas otras prácticas evocativas que persiguen objetivos sociales, comerciales, folklóricos y turísticos no son recreaciones históricas, aunque lo veamos repetido incansablemente. En muchas ocasiones, las reticencias de los ámbitos científico, patrimonial o museal con respecto a esta disciplina se suscitan como consecuencia de la apropiación del término por parte de estos eventos populares.

Esta monografía es el resultado del trabajo conjunto por parte de la principal plataforma de recreadores, investigadores y científicos de nuestro país para dotar de contenido conceptual, epistemológico y metodológico a una práctica emergente, vinculada en ciertos aspectos a la arqueología experimental, denominada recreación histórica. Los estudios de caso, reflexiones teóricas, metodologías de investigación histórica, propuestas didácticas y de pensamiento histórico, etc. recogidos en los artículos de esta obra colocan en el panorama científico una disciplina emergente, sentando las bases de su tratamiento en el futuro dentro de la esfera de la Historia pública. Una obra fundamental para todo didacta, historiador, investigador experimental y divulgador del pasado.



Instituto Universitario de Investigación
en Ciencias Ambientales
de Aragón
Universidad Zaragoza



Universidad
Zaragoza