

# TAPIZ

EL PAPEL DE LA ESGRIMA EN LA HISTORIA  
DESDE SU ESÉNCIA LÚDICA

Edición 1.1

# ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER

D. Marcelino J. Miguel Castro:  
Maestro en la disciplina de la Esgrima Láser  
Kigen de la Academia de Esgrima Láser

-

D. Jesús Manuel Vergara Jiménez:  
Analista de marketing y gestión comercial  
Apasionado de la historia y la ludología  
Aprendiz de la Academia de Esgrima Láser

Linares, 2024

Queda terminantemente prohibida la copia y reproducción parcial o total del contenido de este volumen, sin consentimiento expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

Si el permiso de difusión o copia de este libro fuese concedido, se habrá de nombrar este volumen como fuente, así como los autores del mismo.

"Academia de Esgrima Láser" es una marca registrada, sujeta a las normas de la propiedad intelectual de España, 2024. Queda prohibido el uso de estos términos para la descripción, publicidad o fines comerciales de entidades terceras, sin permiso expreso del Kigen de la Academia de Esgrima Láser.

ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER - MAESTRO MARCELINO MIGUEL. 2024. ©  
(TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS)

NRA: AELMM20241109001

TAPIZ - ACADEMIA DE ESGRIMA LÁSER

# TAPIZ

En el tapiz de la historia, la esgrima se despliega como una obra maestra de destreza y juego, entrelazando las fibras de culturas ancestrales con la danza afilada de la espada. A medida que exploramos el pasado, descubrimos que más allá de ser un arte marcial, la esgrima florecía como una expresión lúdica, cautivando a sociedades antiguas con su mezcla única de habilidad técnica y juego. Así, nos aventuramos en un viaje en el tiempo, desvelando cómo el acto lúdico se entretejía en las antiguas técnicas de esgrima, dejando una impronta en las costumbres y estructuras sociales de épocas ya olvidadas.

En las eras en las que la esgrima echaba sus raíces, el juego no solo estaba presente en los torneos, duelos y justas, sino que permeaba el mismo corazón de las prácticas cotidianas. Las escuelas de esgrima no solo eran academias de combate, sino también espacios donde la camaradería y la competencia amistosa se manifestaban. Los aprendices no solo afilaban sus habilidades con la espada, sino que también participaban en juegos y ejercicios que resaltaban la agilidad y la rapidez, transformando el aprendizaje en una experiencia lúdica y estimulante.

Desde las antiguas culturas asiáticas hasta las tradiciones europeas, el juego de la esgrima trascendía las barreras geográficas y temporales. En Japón, por ejemplo, el Kenjutsu no solo era una disciplina marcial, sino también un medio de cultivar virtudes como la cortesía y la humildad a través de competiciones que no sólo medían la habilidad con la katana, sino también la nobleza de espíritu. Por otro lado, en la Europa medieval, los torneos de esgrima no solo eran eventos de destreza física, sino también de elegancia y estilo, donde la ostentación y el juego caballeresco eran tan importantes como la victoria misma.

En estas épocas, la esgrima se integraba en la sociedad como una forma de entretenimiento que iba más allá de los campos de batalla. Los maestros de esgrima no solo enseñaban la técnica, sino que también cultivaban la apreciación por el arte, creando una sinfonía de movimientos elegantes que resonaban en las cortes reales y en los patios de entrenamiento humildes por igual. Así, el acto lúdico se convertía en una pieza fundamental del mosaico cultural, dejando su marca en la psique colectiva de aquellos tiempos.

- Maestro, en este lienzo histórico donde el juego y la esgrima danzan en armonía, ¿cómo percibe usted que estas prácticas esgrimísticas influían en la mentalidad y estructuras sociales de las épocas pasadas? ¿En qué medida la expresión lúdica de la esgrima se entrelazaba con los valores y la visión de sociedades antiguas, transformando no solo el arte del combate, sino también la forma en que la humanidad se veía a sí misma?

- Jesús, antes de nada he de felicitarte por tu manera de escribir. Puedo notar que estás ansioso de expresarte, y lo haces con una pluma excelente. Eso me alegra, pues para lanzar negro sobre blanco hace falta tanta ilusión como destreza, y aseguro que estás en posesión de ambas. No dudo que este libro me será una experiencia grata, pues intuyo que en cada ocasión que lea tus palabras disfrutaré tanto como lo he hecho esta primera vez.

Para comenzar, entiendo útil definir algunos conceptos de los que haces uso en tu planteamiento. Al menos, daré la descripción que existe de ellos en el Glosario General de la Esgrima Láser:

El primero de dichos conceptos es el juego, que ha de ser entendido como una actividad que se realiza con el propósito de disfrutar, y que sin embargo, posee unas reglas que lo organizan para poder interactuar con otros individuos de una manera coherente.



### **Juego:**

“El juego es una actividad lúdica en que existen unas reglas.”

Otro concepto que hemos de tener claro, es el del Kenjutsu, pues por lejanía geográfica podemos caer en ignorar su naturaleza o, incluso, creer que es lo que la romantización de la cultura japonesa nos ha hecho entender.

### **Kenjutsu:**

Arte marcial japonesa, de índole esgrimística, centrada en el estudio, desarrollo y práctica del enfrentamiento con armas; concretamente sable japonés histórico.

Es importante no confundir el Kenjutsu con el Kendo, pues este último es un heredero moderno y deportivizado, que conserva parte de su sustrato marcial, centrado en el enfrentamiento de dos individuos armados con armas que simulan una katana.

Atendiendo a tus preguntas, he de remarcar la profundidad enorme que presentan, pues resultan tan amplias que podríamos ahogarnos en las respuestas. Teniendo esto en cuenta, he de decirte que intentaré hacer una síntesis honesta y lo más fiel posible.

He de ser humilde, y encabezar toda mi exposición con el anuncio de que poco podemos saber de aquello que aconteció antes de nosotros. Sin embargo, podemos inferir información por los rastros que otros dejaron y, sobre todo, por observar la sociedad actual, que nos da una idea de cómo fue la de antaño, pues el humano es el mismo y, por ende, su relación también sigue siendo similar.

“El humano fue lo que es, siendo lo que fue.”

Siempre que nos pretendemos acercar a tiempos pasados quedamos fuertemente limitados por nuestros sesgos. Estos sesgos, mayormente, tienen origen en la cultura popular de los momentos en los que crecemos. En mi época, que más o menos es la tuya, nos criamos con la romantización de la Edad Media, que nos presentaba un escenario donde nobles y reyes, de refinados y atentos modales, arriesgaban todo cuanto tenían por sus principios y sus convicciones. Además, todo ello estaba regado por una buena dosis de ficción y fantasía, que daban lugar a una versión mitológica de los eventos, que poco o nada son reflejo de lo que pasó.

Sin embargo, creo que es coherente entender el pasado a través de la observación del presente, teniendo en cuenta los mismos conceptos básicos que conforman al humano. Es por ello que debemos suponer que, al comienzo de la sistematización de la actividad preparatoria de las armas, o sea, de la primera expresión esgrimística, los humanos tendían a tener unos intereses muy similares a los actuales. En esencia, todos pretenderían mantenerse cómodos y alimentados, defenderían su propia integridad y a sus familias, y como fin último, tendrían el propósito de formar una familia para continuar su estirpe, o en su defecto, dejar otra muestra de su paso por este mundo.

“Los humanos hemos tenido, tenemos y tendremos los mismos intereses elementales.”

Para entender cómo ha impactado la esgrima en la sociedad, hemos de definirla, pues al tener clara su concepción, nos permitirá extraer información de donde, aparentemente, no está presente:

## **Esgrima:**

“La esgrima es la actividad preparatoria, de un maestro para con un alumno, en la que por medio de un sistema docente basado en la ciencia, se adquieren destrezas para aumentar las posibilidades de éxito en un enfrentamiento armado.”

Ha de quedar claro que la esgrima emerge cuando se comienza a sistematizar la manera en la que se hace uso de las armas, por medio de un método basado en la deducción, que permita entender que lo aprendido es aplicable y funcional en el propósito de ofrecer algo más de viabilidad en el propósito de superar a otro por la fuerza.

Es de esa forma que los conocimientos se comienzan a adaptar a las necesidades, apilando el saber, haciendo que los adelantos obtenidos por unos sean los cimientos sobre los que se sostienen los aciertos de otros. Es por ello que hemos de ser conscientes que para que esa sistematización sea posible, ha de existir un método de transmitir la información.

Sin duda alguna, el método más elemental con el que apilar información es la transmisión oral, que sin embargo resulta profundamente volátil, corruptible e impreciso, al ir la información de boca en boca, pues la memoria modifica los conocimientos y los desdibuja, lo que hace que el conocimiento no se transmita de manera fiel, desmejorándose con el paso de las generaciones.

“Podemos asegurar, sin necesidad de pruebas, que la primera expresión de sistematización de un técnica asociada a las armas se transmitió de manera oral.”

Una revolución enorme, pese a ser dilatada en el tiempo, fue el nacimiento de la escritura. Este método permitió el acceso a información precisa, de primera mano, pese a existir una distancia enorme en la dimensión temporal. De esta manera, aún hoy podemos leer testimonios de eventos pasados contados por testigos directos. Siendo así, podemos inferir que la escritura permitió que pudiesen ser transmitidas técnicas complejas para el uso de las armas, que pudieron ser desarrolladas por varias generaciones, haciendo que cada una de ellas fuese un escalón donde otros se subieron para alzar su vista, teniendo una mayor perspectiva. Así nace la esgrima tal y como la conocemos, como una disciplina formal, donde unos autores se valen del trabajo de otros para seguir completando ideas, aumentando la precisión con la que se tratan las armas.

“Las armas, sin la pluma, no son más que una anécdota sin contar.”

En el presente, la esgrima histórica se centra en el estudio hermenéutico de tratadística original, directa desde aquellas épocas de donde parten las armas que son usadas en estas disciplinas. Es por ello, que la escritura y la existencia de esos tratados conservados es crucial, pues permiten tener una visión, más o menos clara, de la manera en la que los autores originales se expresaban, arma en mano. Adicionalmente, pese a que esas obras son destinadas a la descripción de lo esgrimístico, se pueden extraer datos de interés sobre la sociedad de aquella época, contextualizando el uso de las armas y facilitando las causas y los efectos de ello.

“La transmisión escrita de la esgrima provee de información adicional que permite la comprensión de las causas y efectos de las armas.”

Otra revolución sin precedentes, fue la imprenta. Esta facilitó las publicaciones, abaratando de manera superlativa el coste de la edición, y además, aumentando la facilidad con la que las obras se expandían geográficamente. Dicha imprenta facilitó y sostuvo la emergencia del renacimiento, donde el acceso al conocimiento generó un cambio notable en la manera en la que

el hombre se veía a sí mismo. Esto generó que hubiese una explosión notable de interesados en publicar sus propuestas en diversas disciplinas, incluidas las maneras de esgrimir un arma. Por ello, el renacimiento europeo se entiende como el culmen de las obras esgrimísticas, no solo por el número, si no por el enfoque de estas, pues se comienzan a entender a los hombres como centro de las obras, atendiendo a sus proporciones particulares, generando una técnica para las armas enraizada en la anatomía del usuario. Para ello, se hubo de entremezclar distintas disciplinas, en las que podemos notar cómo es que el trabajo con las armas se fusiona con las matemáticas, la geometría, la filosofía, la anatomía, el arte gráfico y con otras muchas expresiones y ambiciones del hombre. Todo ello da lugar a que obras con quinientos años sigan iluminando a este que escribe en el presente, pues aportan un retrato ilustrado sobre la manera en la que el hombre usó y pretendió usar las armas.

“Dada la necesidad de entender el conocimiento de aquellos que nos preceden, y transmitirlo, la esgrima siempre ha estado ligada a la literatura, pues el registro escrito de lo tratado es el método más eficiente para apilar información. Es por ello, que la esgrima ha hecho que la sociedad haya sido más culta, pues ha forzado a muchos a leer, y a otros muchos a escribir, dejando impreso un retrato histórico, que se puede vislumbrar entre acciones y frases de armas.”

Puedo decir, por tanto, que:

“La esgrima ha ido sosteniéndose en los adelantos de la humanidad, haciéndose cada vez más sólida, gracias a la literatura y su poder para apilar el conocimiento.”

Dicho esto, comienzo con tu primera pregunta:

*¿Cómo percibe usted que estas prácticas esgrimísticas inflúan en la mentalidad y estructuras sociales de las épocas pasadas?*

Históricamente, todos los estratos de la sociedad han estado expuestos al enfrentamiento armado. Sin embargo, la naturaleza de los enfrentamientos ha sido distinta para cada uno de los niveles sociales.

### **La esgrima en la alta sociedad de la Edad Media:**

En la Edad Media, previa al renacimiento, la actividad preparatoria de las armas, formal y de calidad, era algo relativamente restringido a la alta sociedad, pues eran las clases que podían permitirse saber leer y escribir, accediendo así a la tratadística más funcional, que quedaba recogida en libros.

En dicho periodo, así como en los siguientes, los individuos de la alta sociedad habían de estar preparados para el combate singular, entendiéndose este como un enfrentamiento en que únicamente estaban inmersos los protagonistas.

### **Combate singular:**

“El combate singular es una situación literal, en la que se aplica o se pretende aplicar la fuerza entre dos individuos, de manera premeditada, haciendo cada uno representación de intereses propios, particulares e independientes, pretendiendo la repercusión tangible sobre la integridad física o social del antagonista.”



Dicho combate singular tenía la función de dirimir las diferencias de una manera parcialmente refinada, donde los participantes pudiesen demostrar su valía como individuos, pues en el combate no solo se representaban a ellos mismos sino que defendían otros muchos intereses.

Siendo así, los individuos de familias poderosas, reales y nobles, tendían a tener una formación relativamente profunda, en la que el uso de las armas tendía a ser una parte importante de ella, pues era más que posible, que hubiesen de defender sus propiedades en duelos, justas, a muerte o primera sangre, y/o batallas en las que podían perder estatus, pertenencias, o incluso la vida.

Quienes se encargaban de formar a la alta sociedad en materias marciales eran los maestros de armas, que se erigían como sujetos cultos y con experiencia, que escribían sus obras de manera críptica, para asegurarse que eran contratados para poder desentrañar los secretos que sus poesías escondían.

Contratar a esos maestros resultaba caro, pues su público eran nobles e individuos adinerados, normalmente pertenecientes a la realeza. Es por ello, que estos individuos, en numerosas ocasiones pertenecían a la corte, o residían permanentemente allí o cerca de ella, dado que las élites eran sus principales clientes que aseguraban su sustento.

De esta manera, los maestros que desarrollaban la técnica de las armas, o ejercían la docencia marcial, tendían a ser de alta cuna, venir de ella o acabar inmersos en sus intrigas, pues los adinerados eran los únicos que podían pagarse la formación y la publicación de sus obras, haciéndoles más fácil acceder a las clases altas, y por ende, conseguir clientes potenciales. Sin embargo, siempre ha habido maestros que, o bien fueron adinerados y perdieron su posición y poder, o bien nunca llegaron a tenerlo.

### **La esgrima en la baja sociedad de la Edad Media:**

Por otro lado podíamos y podemos encontrar a la escala baja de la sociedad, que no tenían formación ni cultura más allá de la que los padres y vecinos les proveían, así como aquello que aprendían de su labor diaria, quedando normalmente como analfabetos sepultados en la miseria.

Además, ha de quedar claro que las armas, entendiéndose como objetos creados ex profeso para su uso en la ofensa, eran caras, teniendo un coste totalmente fuera del alcance de los sujetos que no dispusiesen de un cierto estatus social.

Adicionalmente, los maestros de armas reconocidos eran gente pudiente, que trabajaba para la nobleza. Es por ello, que los escasos miembros del vulgo analfabeto que podían tener algo de soltura económica, habían de conformarse con un escaso número de maestros de armas honestos, que pese a ello resultaban asequibles, que quedaban disueltos entre una mayoría de charlatanes y malandrines que pretendían hacer pensar que una técnica podría garantizar el éxito en el asalto.

“Siempre han existido y existirán maestros vulgares, que por poco más que pan, te enseñen únicamente a morir.”

Los individuos sin formación ni poder económico entenderían la parte intelectual de la esgrima como algo improductivo, por tanto, no se sentirían atraídos por las virtudes que ofrece el ejercicio doméstico de las armas, en su plenitud, con todo su saber teórico y práctico. Por ende, la baja sociedad concebiría las armas para dos principales propósitos, más allá de la caza:

El primero de los propósitos es defenderse de otros, que llevados por la necesidad o la incultura, pretendían imponerse por la fuerza para arrebatarnos lo que pudiésemos, o quizás tenían la pulsión de agredir, por no disponer de métodos más eficientes para comunicarse.

Esta formación, en ocasiones autodidacta, era profundamente elemental y vulgar, por emerger del instinto y no de la razón culta. Además esta estaba centrada en hacer uso de herramientas propias del trabajo en el campo, que no disponían de una geometría que proporcionase la posibilidad de aplicar una técnica avanzada.

En esencia, en el conocimiento de las armas de las clases bajas, no existía técnica comprobada ni sistematización alguna, lo que limitaba notablemente el potencial de éxito en el enfrentamiento armado. Sin embargo, hay que entender que la gente de esta escala social, en la vida civil, únicamente interaccionaban entre ellos, lo que hace que ninguno sobresaliese exageradamente sobre otros en su técnica, dado que no había acceso a la información ni al armamento del que disponían las clases altas.

El segundo propósito para formarse que podía tener alguien de baja alcurnia, es el de hacer un papel funcional como leva, entendiéndose esto como sujeto sin formación reclutado para pertenecer a un ejército.

En este caso, la formación, que debe ser entendida como instrucción para la función militar, la ofrecerían en la campaña, haciendo al sujeto útil para el cometido que se le asignase. Dicha instrucción tendría típicamente como origen y autor a un sujeto de alta alcurnia, con formación académica y militar y conocimiento avanzado de ciertas armas, concretamente en su contexto militar. Por tanto, ese conocimiento sí sería conocimiento esgrimístico, pues está sistematizado y organizado, además está orientado a aumentar el potencial de éxito del efectivo y de la unidad a la que pertenece.

“Las clases bajas únicamente podrían tener acceso al conocimiento esgrimístico a través de la sesgada y mínima formación militar, distando mucho esta de la culta expresión esgrimística civil.”

La formación que recibían los reclutas estaba orientada a hacer que cumplieren su función, en ningún caso se pretendía convertirlos en diestros, pues su cometido solía ser el de permanecer en una formación, haciendo uso de armas relativamente rudimentarias, mientras hacían caso de las órdenes de algún tipo de oficial. Por ende, se les formaba para usar armas de manera elemental y eficaz, para operar de una manera en la que todos pudiesen actuar al unísono, sin pretender que el efectivo pudiese disfrutar de ello ni hacer uso lúdico en la vida civil. Por tanto, se puede entender que no había necesidad de profundizar en lo tratado, más allá de lo que fuese necesario para que el efectivo fuese mínimamente operativo.

Otro factor que influía era el hecho de que el valor de la vida de un sujeto de baja clase social no era el mismo que se le atribuía a la vida de un noble, lo que hacía que la formación estuviese pensada para participar del grupo, y en ningún caso para defender la integridad propia.

Podemos concluir que la esgrima, entendiéndola como la actividad preparatoria y doméstica de las armas, influía de manera marcadamente diferente a los individuos de distintas escalas sociales.

- A la alta sociedad, la esgrima les permitía mantenerse preparados para defender sus intereses en combate singular, lo que aumentaría la seguridad en sí mismos, así como les conferiría una excusa para pretender el acceso a la cultura, a través del estudio, permitiéndose el lujo de dedicar tiempo a una formación intelectual.

- A la baja sociedad, la esgrima les resultaba normalmente prohibitiva, pues no tenían forma de acceder a información escrita, no podían permitirse costear la docencia de un maestro, ni tenían poder económico para tener acceso a armas o contexto en las que aplicar el conocimiento.

De una manera u otra, se puede entender que la esgrima siempre ha hecho del individuo un sujeto más sabio, y con ello, más racional.

“Todo individuo que ha interactuado con la esgrima, se ha expuesto al conocimiento que la conforma y que mana de ella.”

Por ende, se puede entender que un sujeto, independientemente de la escala social a la que pertenezca, se ha visto beneficiado de su interacción con la sistematización, con la organización de los conocimientos, con la literatura y con el incremento del éxito, propios de la esgrima.

- Los sujetos de la alta sociedad, han tomado a la esgrima como fuente de inspiración para engrandecer al conocimiento, ya sea participando de su desarrollo o sufragando el trabajo de aquellos que lo llevaban a cabo.

- Los sujetos de la baja sociedad han podido disfrutar a la esgrima como un contacto con la literatura, con la cultura y con los maestros, lo que les ha podido dar una perspectiva que, en ocasiones, ha sido clave para demostrar su valía, facilitar su crecimiento personal, y con ello, su escalada y crecimiento cultural y social.

“La esgrima, históricamente, así como en el presente, ha favorecido la interrelación entre las clases sociales, haciendo más cultos a los incultos, y más humildes a los sabios, y todo, gracias a ser una excusa para aprender.”

Dicho esto, ataco a la siguiente pregunta que me propones, desde una perspectiva más personal, soltando las ataduras de la descripción de los eventos, y dejándome volar en mis elucubraciones.

*¿En qué medida la expresión lúdica de la esgrima se entrelazaba con los valores y la visión de sociedades antiguas, transformando no solo el arte del combate, sino también la forma en que la humanidad se veía a sí misma?*

Acorde a lo que he explicado anteriormente, la concepción lúdica de la esgrima estaba presente únicamente en la forma en la que la alta sociedad la entendía, pues las clases bajas comprendían el ejercicio de las armas como una actividad únicamente funcional, dado que no había distensión y tiempo restante del trabajo suficiente como para dedicar tiempo y esfuerzo a algo improductivo, que además precisaba de saber leer y escribir, lo que, por muy interesante que pudiese parecer, dibujaba una barrera infranqueable para la gente sin poder económico o cultural. Por otro lado estaban aquellos que, siendo granujas de notable bajeza, entendían la esgrima como una herramienta para facilitarse la fechoría, y sin embargo, no eran capaces de

comprender ni valorar su faceta intelectual, lo que los convertía en meros beneficiarios de técnicas anecdóticas, sin más valor que el de auxiliar en un asalto fugaz arropado por la noche.

No obstante, la esgrima ha formado a los vástagos de la realeza durante miles de años, siendo juego de nobles, con el que adicionalmente se formaban, fortalecían “*organizar bien sus cuerpecillos*”. Por ende, se puede entender que parte de la responsabilidad de aquello que los dirigentes han decidido llevar a cabo es de la esgrima, habiendo condicionado las decisiones que han tomado, en mayor o menor medida. Esto me hace entender que, existe la posibilidad de que los nobles que ostentaban el poder se viesan notablemente influidos por lo aprendido en el juego de las armas, estando sus perspectivas regadas de el conocimiento que ello les pudo aportar. Dado que el conocimiento es universalmente el antídoto del conflicto, puedo entender que los eventos han sido menos sangrientos de lo que podían haber sido, si aquellos que ostentaron el poder no hubiesen aprendido a jugar las armas.

“El conocimiento es universalmente el antídoto del conflicto.”

Sin lugar a dudas, el juego representa para los seres vivos una actividad preparatoria, siendo el método con el que el instinto pretende instarnos a formarnos, para mantenernos acondicionados ante eventos posibles. Para ello, nos recompensa cuando tenemos éxito en lo lúdico, haciendo que pretendamos seguir indagando en lo que acumulamos más victorias. De esa manera acabamos condicionados para disfrutar de eso en lo que más destacamos, de manera natural. Por ello, que disfrutamos tanto jugando, pues le hacemos creer a nuestro humilde cerebro que estamos preparándonos y él nos gratifica a cambio. Esto hace que la esgrima tome un valor adicional, pues cuando jugamos las armas, inconscientemente nos convencemos de que nos habilitamos para hacer frente a aquello que nos suponga una amenaza, y a la vez, asentamos la imagen que tenemos de nosotros mismos, al vernos capaces.

“Jugar las armas nos confiere la ilusión de ser capaces de enfrentar el conflicto, lo que nos serena ante él.”

Tradicionalmente, el juego ha estado presente siempre, y las armas han sido causa instrumental de ello, en una mayoría de las ocasiones, sin ser la totalidad.

De esta manera podemos entender que los valores de las sociedades anteriores a las nuestras, han estado tan influidas por el juego como lo estamos nosotros, haciendo que sus menores también se preparasen por medio de este. Por ende, podemos afirmar que las armas, así como su ejercicio doméstico, siempre han estado ahí, organizando mentes y cuerpo de los más jóvenes para creerse capaces de hacer frente al conflicto. Al final, el juego nos forma, y las armas están naturalmente dentro de lo lúdico, por ser algo que la naturaleza entiende como elemental para defender nuestra integridad. Es por ello, que los humanos han estado y estamos condicionados por nuestros juegos y las armas que hemos usado en ellos.

“La esgrima, como juego de las armas, ha marcado a todas las sociedades existentes, pues todos los humanos han jugado a la guerra, antes de darse cuenta de que esta es la que les impedirá seguir jugando.”

Sabiendo que el juego nos gusta, podemos usarlo como estímulo para mantenernos operativos. De esta manera, podemos hacer esgrima, entendida como el juego de las armas, para sentir que nos formamos. Siendo así, usaremos las armas para aprender otras cosas, con la excusa de aumentar la eficiencia con ellas. Esto nos llevará a sentirnos seguros por creernos capaces de hacer frente a las amenazas, y ello, a su vez, nos hará comportarnos con seguridad, sin miedo a ser honestos y sin temor a la afrenta de otros, que trataremos con el cariño y la humildad que otorga el saberse seguro. Ello generará una interacción más fluida con otros, donde la

información se transmita con naturalidad, y por ende, se evitarán conflictos que puedan emerger de la incompreensión entre sujetos.

Es así, que podemos usar el hecho de jugar con las armas como excusa para acercarnos a ellas, para entenderlas, para entender el conflicto, y por ende, para aprender a evitarlo.

En síntesis:

“La forma más eficiente de usar las armas es valerse de ellas para nunca necesitarlas.”

- Gracias, Maestro.

Es cierto que la visión objetiva y humilde, que nos llega del pasado, nos empuja a creer que todo lo que ocurría en la sociedad está forzosamente ligado a las necesidades del estatus social al que se pertenecía, o a las necesidades primarias de supervivencia en los casos de sociedades muy expuestas a la lucha por sus necesidades básicas.

No sé si conoce al historiador Johan Huizinga, pues su visión del concepto de juego coincide notablemente con la de usted. Le explico brevemente cuál es mi perspectiva y sobre qué teorías la sostengo. Johan Huizinga, destacado historiador y teórico del juego de principios del siglo XX, postuló la idea de que la tendencia lúdica es inherente al ser humano desde sus primeros estadios evolutivos. Según él, el juego no es simplemente una actividad recreativa, sino una fuerza primordial que ha acompañado a la humanidad desde sus orígenes más primitivos. Huizinga argumenta que el juego no solo es un fenómeno cultural, sino que se encuentra arraigado en la naturaleza misma del ser humano.

Desde la perspectiva de Huizinga, la inclinación hacia el juego está estrechamente entrelazada con la necesidad de cubrir las exigencias básicas de supervivencia. Sostiene que la actividad lúdica no es un lujo, sino una función esencial para el desarrollo y la cohesión social. Al observar las prácticas culturales y rituales de sociedades prehistóricas, Huizinga identifica el juego como un medio para la transmisión de conocimientos, la resolución de conflictos y la consolidación de la identidad grupal.

En este sentido, la visión de Huizinga destaca la importancia del juego como un elemento paralelo y complementario a la satisfacción de necesidades fundamentales, subrayando su papel crucial en la formación y evolución de las sociedades a lo largo de la historia humana.

Históricamente, la relación simbiótica entre la esgrima y la formación de identidades es innegable. Autores como Fiore dei Liberi, en su obra "Fior di Battaglia" del siglo XIV, fusionaban el arte de la esgrima con la literatura, y cito:

"Aquel que aprende el arte de la lucha con diligencia y amor se vuelve tan competente que supera a cualquier oponente."

(Fiore dei Liberi, "Fior di Battaglia")

Destacando la importancia de entender el contexto social y las habilidades marciales. Este enfoque literario se perpetúa en maestros posteriores, como Joachim Meyer en el siglo XVI con sus lecciones en "Gründtliche Beschreibung der Kunst des Fechtens" ("Descripción Detallada del Arte de la Esgrima"), del cual se pueden citar:

"El arte de la esgrima, al igual que un juego fascinante, no solo entrena el cuerpo y la mente, sino que también deleita el espíritu, convirtiendo la práctica en un goce tanto para el practicante como para quienes lo rodean."

(Joachim Meyer, "Gründtliche Beschreibung der Kunst des Fechtens")

Quien no solo detalla técnicas, sino que también aborda la ética y la psicología en la esgrima. La influencia de la esgrima clásica persiste en la actualidad, evidenciada en eventos contemporáneos como las competiciones de esgrima histórica. Aquí, la fusión de la práctica esgrimística con la experiencia lúdica demuestra su relevancia continua como método de enseñanza y disfrute.

En este sentido, y como apunte personal, me gustaría añadir:

"Como ejercicio doméstico marcial, la esgrima, evoluciona a través del tiempo, las acciones clásicas se entrelazan con la contemporaneidad, y el aspecto lúdico, quizás hoy día sea más evidente. La adaptación constante de las técnicas refleja la habilidad de la esgrima para abrazar la evolución, llevando consigo la esencia atemporal del manejo de las armas a cada generación. Ejemplo de esto lo encontramos en nuestra disciplina, la Esgrima Láser."

El juego, dentro y siendo el centro de la esgrima clásica y actual no solo proporciona diversión, sino que también sirve como vehículo educativo. Este enfoque lúdico se refleja en los tratados históricos, donde los maestros no solo transmitían técnicas, sino que también fomentaban la comprensión del contexto social y moral. Así, la esgrima no solo enseñaba a manejar las armas, sino que también moldeaba la percepción del individuo sobre el conflicto y la interacción social.

En resumen, la esgrima ha trascendido las épocas como un ejercicio que va más allá de lo técnico. La literatura esgrimística, desde los tratados medievales hasta las obras contemporáneas, destaca su impacto en la formación de identidades. La continuidad de la esgrima como actividad lúdica refleja la atemporalidad de su relevancia educativa, donde el juego sigue siendo un método efectivo para aprender, enseñar y disfrutar del arte de las armas.

Como aporte final a esta exposición, y de algún modo justificándome por mi tendencia en la búsqueda de lo intangible, como puede ser la experiencia lúdica, me gustaría añadir una conclusión:

"La inteligencia busca y el corazón encuentra".

En relación a lo expuesto, Maestro, considerando la rica historia que une la enseñanza del uso de las armas con actividades lúdicas en sociedades antiguas y cómo esta tradición se ha mantenido en la esgrima actual, ¿cómo cree usted que la esencia lúdica ha contribuido a la evolución y perdurabilidad de esta disciplina a lo largo del tiempo?

- Jesús, cuando se produce la percepción de que es lúdico aquello que hacemos, tendemos a almacenarlo como algo que ha de ser repetido. De esa manera, las actividades preparatorias, de cualquier índole, tienden a mostrarse o entenderse como lúdicas, pues únicamente se mantienen en uso las que son concebidas como tal. Pretendo decir que cualquier actividad que queramos sostener en el tiempo, ha de producir o inducir una recompensa, pues no seremos capaces de mantener un largo tiempo aquella actividad que no sintamos como productiva, reconfortante o preparatoria.

- Lo que disfrutamos, lo tendemos a conservar, pues nos condiciona positivamente.

- Lo que sufrimos, lo tendemos a abandonar, pues nos condiciona negativamente.

Por otro lado, hemos de ser conscientes de que, con la debida preparación y adaptación, cualquier actividad podría ser considerada como lúdica, sin que inicialmente sea el propósito, e incluso cuando un tercero pueda entender que es imposible gozar con ello.

“Cualquier actividad podrá ser entendida como lúdica, si se organiza la dinámica de esta y se predispone la concepción del participante.”

Normalmente, una actividad se convierte en disfrutable, y por tanto en lúdica, cuando sentimos que existe un equilibrio entre el esfuerzo y la recompensa. Este equilibrio se produce cuando sentimos el esfuerzo por alcanzar el éxito sin llegar a notar los efectos adversos del fracaso, que normalmente suelen manifestarse como frustración.

La esgrima, en general, y la Esgrima Láser o Destreza Laserina en particular, está concebida como una actividad en la que existe un método docente, que ayuda a que el alumno progrese, y con ello, se sienta recompensado. Además, existe una metodología práctica que expone al sujeto al esfuerzo físico, que también contribuye a que se note un beneficio inmediato, pese a que no sea tan profundo como se percibe, pues las hormonas que se producen con el esfuerzo muscular hacen que este y su propósito se sientan como más funcionales. Por último, el ejercicio doméstico de las armas hace que sea precisa la interacción con un opositor físico, lo que ofrece la posibilidad de apelar al instinto de superar al que se nos enfrenta, lo que suele ofrecer una sensación de euforia al conseguirlo.

“La esgrima se siente lúdica, entre otros, por su método docente, por el esfuerzo que requiere y por la interacción con otros.”

Es importante entender que el éxito intermitente y no totalmente predecible genera una cierta sensación de apego a aquello que se pretenda. Siendo así, en la esgrima, concretamente en asalto de sparring, unas veces se tiene éxito y otras se fracasa, en contra de la voluntad propia, lo que produce una necesidad de volver a medirse para pretender doblegar la dificultad que no hemos podido superar. Todo esto refuerza el vínculo entre el esgrimista y la esgrima cuando se obtienen éxitos esporádicos, que llenan de sentido el esfuerzo puesto en la preparación.

“El propósito de superar la dificultad mantendrá la cohesión entre el individuo y la esgrima, siempre que produzcan éxitos esporádicos.”

Sin duda, el ser humano ha entendido de manera natural que la preparación para el conflicto resulta eficiente, e históricamente, nuestro instinto nos ha llevado a ello. De esa manera se ha generado la esgrima, como actividad en la que las personas nos vemos recompensadas por el hecho de formarnos, que ha prevalecido sobre otras actividades preparatorias por resultarnos

algo más lúdica, y por tanto, llevadera en la tarea de percibir como lúdico el proceso de hacernos capaces.

Es por ello, que tras el ocaso de los duelos decimonónicos, la actividad preparatoria de las armas blancas continuó llevándose a cabo, convirtiéndose en una actividad deportiva, donde la competición doméstica suplía los perjuicios del enfrentamiento a primera sangre o a muerte. Sin embargo, la competición no es un factor necesario para disfrutar el ejercicio doméstico de las armas, pues dicha competición puede ser suplida por la satisfacción de notar, racionalmente, los avances y progresos disciplinares en las capacidades. Sin embargo, para disfrutar la esgrima sin competir, se precisa una base intelectual profunda, que permita concebir y notar las virtudes que ofrece la preparación, más allá del objetivo cortoplacista del enfrentamiento deportivo.

“El aspecto lúdico de la esgrima hizo que, pese a quedar varias veces obsoleto su propósito, se creasen otros únicamente por mantener su práctica.”

El aspecto lúdico de la esgrima ha hecho que el concepto de ejercicio doméstico de las armas mute en su propósito en varias ocasiones, a lo largo de la historia y de la geografía, pasando de una mera actividad preparatoria a una actividad deportiva, para posteriormente volver a convertirse en una actividad preparatoria carente de competición. Esto ha sido debido a que, independientemente del objetivo final de la esgrima, siempre ha resultado lúdica en su esencia. Por ende, al disfrutarla distintos perfiles de sujetos, han mantenido el gozo por practicarla, pese a cambiar el motivo de ello.

“La esgrima ha mutado su propósito a lo largo de la historia, manteniendo siempre su carácter lúdico, por ser aquello que sostiene y realmente justifica su práctica.”

Puedo concluir que el hecho de haber interpretado la esgrima como “el juego de las armas” nos ha auxiliado a entender el esfuerzo puesto en ella como amable, y por tanto, ha facilitado el apego que el humano le tiene a la actividad esgrimística. O sea, que al disfrutar la esgrima, nos ha costado poco trabajo mantenerla cerca de nosotros, preparándonos lúdicamente mediante el “*Ensayo y ademanes de reñir uno con otro*”.

“La esgrima es lúdica por definición.”

— — — — —



# BIBLIOGRAFÍA

- CAMPOS SÁNCHEZ, Pedro Antonio. *El nuevo mundo de la esgrima por explorar: Evolución histórica del concepto de ciencia y su relación con la Esgrima Láser*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2023. NRA: AELMM20221204001
- DEI LIBERI, Fiore, 1410: *Flos Duellatorum*. Traducción al castellano por Francisco Uribe (2004)
- MEYER, Joachim, 1570: *Gründliche Beschreibung der Freyen Ritterlichen und Adeligen Kunst des Fechtens*. Traducido al inglés por Dr. Jeffrey L. Forgeng.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. *El Libro del Karui*. Academia de Esgrima Láser. Laser Fencing Academy. Guía técnica. Glosario específico y común. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2019. Edición 2.00. NRA: AELMM20220813001
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. *El Libro del Furasshu*. Compendio esgrimístico, técnico, filosófico y tipológico de los aspectos particulares de la Esgrima Láser, sus armas y sus practicantes. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2020. Edición 1.0. Depósito legal J 118-2020. NRA: AELMM20220614001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús y PARRILLA SÁNCHEZ, Juan. *Diálogos con el Maestro. Volumen I. Filosofía elemental de la Esgrima Láser y su implicación en la comprensión y el desarrollo de su técnica funcional*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2021. NRA: AELMM20220419001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús y ARAQUE MEDIANO, Javier. *Diálogos con el Maestro. Volumen II. Filosofía de la instrucción, conocimiento y ejercicio de las armas*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2024. NRA: AELMM20230128001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. TUDELA VILLAFUERTE, Rodrigo. *Diálogos con el Maestro. Sobre la naturaleza figurada y literal del arma láser*. Linares: Academia de Esgrima Láser, Aún por publicar. NRA: AELMM20221114001
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. *Tratado General de la Esgrima Láser. Comprensión, práctica y aplicación de sus destrezas universales y específicas. Tomo I - Premisas técnicas y expresiones fundamentales de la Esgrima Láser, que usa el daito como causa instrumental ponderada y generalista*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2022. NRA: AELMM20220909001.
- MIGUEL CASTRO, Marcelino Jesús. *Glosario general de la Esgrima Láser. Recopilación de términos y voces con particular significado y uso en el contexto esgrimístico*. Linares: Academia de Esgrima Láser, 2023. NRA: AELMM20230301001.
- ROLDÁN FRAILE, Luis Francisco. *Kunst des Fechtens: Historia de la esgrima académica*. Linares: Academia de Esgrima Láser., 2023. NRA: AELMM20221010001
- HUIZINGA, J. (1938). *Homo Ludens: El juego y la cultura*. Editorial Losada.
- ERIKSON, E. H. (1982). *El ciclo vital completado: Un estudio sobre las crisis de la edad adulta*. Paidós Ibérica.
- SUITS, B. (1978). *La cigarra y la hormiga: Juegos, vida y utopía*. Ediciones Siruela.