

La competición en bandas armadas en Europa del Norte durante la Alta Edad Media * (1)

The competition in retinues of warriors in early medieval Northern Europe

Alban Gautier

Université du Littoral Côte d'Opale
alban.gautier@sfr.fr

Resumen

El presente artículo es un estudio sobre las actividades competitivas desarrolladas en el seno de las bandas armadas del norte de Europa en la Alta Edad Media: el juego, el reto y el combate, incluyendo los enfrentamientos violentos. Estas actividades no sólo eran una forma de pasatiempos, sino también aspectos muy importantes que revelan parte del funcionamiento de estas bandas. De hecho, podían representar desafíos para la cohesión de la comitiva, pero eran parte de su propia organización. Las comitivas eran dinámicas y sus estructuras siempre cambiaban, y las actividades competitivas, tanto las pacíficas y como las menos, definían y redefinían los rangos dentro del grupo

Palabras claves

Bandas armadas – actividades competitivas – jerarquías – norte de Europa – Alta Edad Media

Abstract

A study of competitive activities within retinues of warriors in early medieval Northern Europe: games, verbal and physical challenges, combat, even violent confrontations were not only pass times, but important aspects of the way those retinues functioned. They could indeed represent challenges to the cohesion of a retinue, but they were also part of its very organization. Retinues were dynamic and ever-changing structures, and both peaceful and less peaceful competitive activities were used to define and re-define ranks within the group

Key words

Retinues of warriors – competitive activities – hierarchies – Northern Europe – Early Middle Ages

La banda armada fiel a su jefe –una institución llamada *trustis* entre los Merovingios, *dryht* o *duguð* en el mundo anglosajón, *lið* o *hird* en Escandinavia, *fian* en Irlanda, *teulu* en las regiones de habla britónicas, *drujina* en los países eslavos– es una de las formas de comunidad política y guerrera más frecuentemente identificadas en las regiones del norte de Europa en la Alta Edad Media (2). La existencia de grupos de compañeros armados organizados en torno a un jefe y vinculados a él a través de juramentos, de la entrega de regalos y de la celebración de banquetes, ya había sido señalada por Tácito,

que la había considerado –con el nombre de *comitatus*– uno de los fundamentos del sistema político de los pueblos bárbaros de la Germania (Tac., *Ger.*). Pero no debe verse allí un tipo de asociación política específicamente germana ni celta-germánica. Dicha institución, en efecto, encuentra sus equivalentes en los grupos de clientes de la Galia prerromana, en las bandas de bucelarios que acompañaban a los grandes personajes en la Antigüedad Tardía y en las mesnadas de vasallos de la era feudal, que sin duda fueron en parte sus herederos. Sin embargo, sus modos de reclutamiento variaron en las distintas sociedades consideradas: parentela, *fosterage*, levas habituales, contratos e incluso los mercenarios sirvieron para la constitución de esas tropas que servían ante todo a su príncipe en la guerra, pero que también lo secundaban en el ejercicio de su poder. Nombrado de diversas maneras por los historiadores modernos –*warband* o *retinue* en inglés, *Gefolgschaft* en alemán, *comitiva* en español–, este tipo de grupo se puede denominar de forma más general “banda armada” o, siguiendo el ejemplo de Tácito, *comitatus*, cuyos miembros son los “hombres” de un jefe.

El funcionamiento interno de estas bandas armadas descansaba sobre ciertas prácticas de cohesión y jerarquización, algunas de las cuales hemos detallado en otras publicaciones. Así, el banquete permitía reforzar el sentimiento de pertenencia a un grupo y a la vez expresaba las jerarquías internas (Gautier, 2006: *passim*). Otras actividades, en ocasiones organizadas al margen del banquete, hacían funcionar igualmente dicha institución. Algunas tuvieron una fuerte dimensión competitiva, que en las páginas siguientes intentaremos estudiar a través del ejemplo de tres de ellas: el juego, el reto y el combate. Para ello nos apoyaremos principalmente en textos literarios, en particular el *corpus* de poesía heroica vernácula, que abren una ventana única, aunque problemática, sobre las sociedades que las produjeron. Se acepta de hecho –sobre todo después de los trabajos de Moses Finley (1986) sobre los poemas homéricos– que tales textos, si bien no representan un reflejo exacto de la sociedad de su tiempo, pueden informarnos sobre los valores y las prácticas de las élites guerreras para las cuales fueron sin lugar a dudas compuestas. Sin embargo, se requiere de una gran prudencia en su uso y la comparación con otros tipos de fuentes –arqueológicas, legislativas, cronísticas– debe ser utilizada tanto como sea posible (Gautier, 2006: 17-20).

1. Juegos y deportes

Entre las tres actividades mencionadas, el juego parece *a priori* la más pacífica, ya sea desarrollada en el interior o en el exterior de la sala del banquete. Los juegos y las competencias deportivas tenían lugar en todas las sociedades aquí estudiadas. Esto es lo que sugiere, por ejemplo, la (rápida) mención encontrada en el poema heroico *Beowulf* (vv. 864, 867) acerca de las carreras de caballos organizadas para celebrar la victoria de los héroes sobre el monstruo Grendel y su madre. Estos juegos deportivos son particularmente bien descritos en las epopeyas irlandesas, como lo ha demostrado recientemente Jean-Michel Pircard (2012). Ser vencedor en estos juegos era uno de los medios que permitían ascender en la jerarquía interna de una banda armada. En las epopeyas irlandesas del *Ciclo de Ulster*, más precisamente en la sesión de *Táin Bó Cúalnge* (ll. 768-788) sobre la “Infancia de Cuchulainn”, las hazañas deportivas del héroe Cuchulainn le permiten a quien aún es un joven muchacho llamar atención del rey Conchobar y de su consejero Fergus; es así como se integra por primera vez el *comitatus* del rey.

El entorno regio evidentemente habilitaba la práctica de otros juegos más calmos y menos peligrosos. Así, la recitación de poesía podía tornarse lúdica y competitiva cuando el arpa circulaba de hombre en hombre y a cada participante se le presentaba el desafío de la composición poética y debía improvisar sobre esquemas métricos predeterminados, en los cuales los guerreros eran inducidos a demostrar sus virtuosismos lingüísticos. Era sin duda el caso en la sociedad escandinava de la época vikinga, donde la poesía escáldica reposaba sobre ciertas reglas métricas de una gran complejidad y donde la composición poética podía continuar su camino hasta el campo de batalla; podía servir para demostrar la superioridad del combatiente –en particular del jefe– tanto como la capacidad militar (3). Del mismo modo, los juegos de enigmas eran practicados en Inglaterra al menos desde principios del siglo VIII. Podían tratarse de un entretenimiento erudito y clerical (4), tal vez adaptado en la corte franca a fines del siglo VIII por el nortumbrio Alcuin (Bayless, 2002: esp. 158 y 162-163), pero también fue un juego de sala, como lo sugiere uno de los enigmas del *Libro de Exeter* que evoca los acertijos intercambiados “en la sala” delante de “los hombres que bebían” (Enigma nº 42, vv. 5 y 16).

En todas las regiones de Europa del norte los juegos compuestos por tableros y fichas eran, evidentemente, una actividad de la élite, más precisamente de la élite guerrera (5).

El poema anglosajón *Maxims I*, incluido también en el *Libro de Exeter*, presenta a esos juegos como una de las actividades de los guerreros que debían portar armas y dormir juntos, es decir, de los hombres del *comitatus*: “estar sentados juntos frente a un tablero de juegos” o “lanzar el dado” se equipara con “los placeres en la mesa”, como una actividad agradable del guerrero, por oposición a las obligaciones menos agradables como remar en un navío... ¡o morir en combate! (vv. 177-185). Este carácter elitista de los juegos de mesa está confirmado por la arqueología. En numerosas tumbas “ricas” se han encontrado fichas, dados y piezas de juegos de hueso, asta y marfil de morsa. Son los casos de las sepulturas de Sarre, Sutton Hoo, Prittlewell, Faversham, West Ham y Asthall en Inglaterra; para el mundo escandinavo se pueden mencionar la tumba de Rikeby en Suecia, la vikinga de la Isla de Groix (Bretaña) y muchas otras en la región de implantación escandinava (las Orcadas, las Hébridas y las islas de Feroe); en Irlanda, finalmente, podemos citar el tablero de juego hecho en madera de tejo encontrado en Ballinderry Crannog, una residencia real irlandesa ubicada en Westmeath, en un contexto del siglo X. (6)

Estos juegos sin ninguna duda derivan de arquetipos antiguos, de los juegos de *alea* y de *tabulae* que citan los autores de la Antigüedad (Bayless, 2005: 9-27), pero las fuentes son poco precisas sobre las reglas de los juegos de los que la arqueología nos ofrece las piezas y los tableros. Para comprender su funcionamiento se debe recurrir a fuentes tardías. Los juegos con tablero, cuyo nombre deriva del latín *tabulae*, eran conocidos en los siglos XI-XII en todo el norte de Europa (en antiguo nórdico *tafl*, en antiguo alto alemán *zabel*, en antiguo inglés *taefl*). En Gales se jugaba a *gwyddbwyll*, término con el que se designa al juego de ajedrez en galés moderno, y también a *tawlbwrdd* cuyo nombre contiene la raíz *tabula*. En Irlanda los juegos que más se mencionan en las fuentes son el *brandub* y el *fidchell*. Finalmente, en Escandinavia y en el conjunto del mundo vikingo se jugaba al *tafl* o *hnefatafl*, un juego evocado en varias sagas islandesas de los siglos XIII y XIV (Bayless, 2005: 10-12, 16-17; Helmfrid, 2005). El interés del estudio de estos juegos para el historiador reside en el hecho que se trataban a menudo de juegos “de caza” asimétricos. Los dos jugadores, que pueden ser llamados el “cazador” y el “cazado”, disponían de peones en número desigual; el “cazado” colocaba su “rey” en el centro del tablero, rodeado de los peones que lo protegían; el “rey” debía escapar de su cerco y llegar a uno de los bordes; el “cazador”, sin “rey” pero con una cantidad mayor de peones que su adversario, debía inmovilizar y capturar al “rey” antes de que se escapase al borde del tablero (Helmfrid, 2005) (7). Existieron variantes e

incluso en ciertas versiones se lanzaban los dados (Bayless, 2005: 19-20). El ajedrez, por el contrario, no parece que haya sido conocido en las regiones aquí estudiadas hasta el final del periodo; (8) la primera mención del juego en Inglaterra parece datar del siglo XII y bajo su nombre francés, *eschec* (Pollington, 2003: 216-217).

Jugar con piezas y/o dado será evidentemente una actividad competitiva que suponía un enfrentamiento entre por lo menos dos jugadores, pero lo eran aún más los juegos de caza que preferían los guerreros. El hecho de que se encuentren sobre todo piezas de juegos en las tumbas de guerreros es un indicio importante que señala que en la mentalidad de los hombres y mujeres de aquellos tiempos, y ya en época temprana, estas actividades de enfrentamiento, como la caza o los juegos deportivos, eran actividades de guerreros, practicadas usualmente por hombres armados. El *Poema rúnico* –un poema anglosajón de los siglos X-XI que reúne enigmas cortos compuestos a partir de cada una de las veintinueve runas del *futhorc* anglosajón– contiene el siguiente comentario en su decimocuarta runa (llamada *peorð*): “*peorð* está siempre vinculado al juego y a la risa de los nobles [...] allí donde los guerreros están sentados, en la sala de la cerveza, juntos y felices,” (*Poema rúnico*, vv. 38-40). Uno de los sentidos de *peorð* es “ficha”, “pieza de juego”, y este pasaje podría indicar que los juegos de mesa eran un elemento muy importante de la cultura de la sala.(9) En la epopeya irlandesa los juegos deportivos están relacionados con los “jóvenes” de la corte, mientras que los juegos de mesa son más bien asunto de los mayores, del rey y sus consejeros más cercanos. En el episodio mencionado más arriba, Conchobar y Fergus están jugando cuando Cuchulainn logra destacarse sobre ellos (*Táin Bó Cúalnge*, ll. 789 y ss.). Jugar al *brandub* y al *fidchell* figura como uno de los tantos talentos del joven Cuchulainn, como la caza, la natación, la belleza o el brindar consejo (*Táin Bó Cúalnge*, ll. 548-553); constituye parte de las cualidades que debe poseer todo joven bien nacido que se consagra a la carrera de armas.

El juego es también una actividad de los hombres que tienen tiempo para ello, de hombres que pertenecen a una determinada “clase ociosa”, retomando la expresión de Veblen (1899); jugar es de hecho llevar una vida en la cual se tiene tiempo para dedicarse a ese tipo de actividades. En *El sueño de Macsen*, un relato galés que se remonta tal vez al siglo XI, dos jóvenes juegan *algwyddbwyll* mientras su padre talla las piezas. Este episodio sitúa al juego en un momento de calma e incluso de ocio. La sala es ciertamente el lugar donde los guerreros celebran, pero también donde “pasan el rato”. Jugar alimenta la combatividad, el deseo de ganar, de predominar; también es una

actividad completamente improductiva y, por lo tanto, completamente honorable. Desde el momento en que Conchobar se convierte en rey, nos dice el *Táin*, reparte su jornada en tres momentos: observa a los jóvenes que se entrenan y participan en competiciones deportivas, juega al *brandub* y al *fidchell* y, por último, se dedica a comer y a beber (*Táin Bó Cúalnge*, ll. 741-746).

2. Los desafíos sobre la copa

Otra actividad competitiva bien atestiguada en los textos es el intercambio de desafíos. El *Beowulf* presenta muchos casos, que reciben el nombre de *gylp* o *gylpword* (literalmente “palabra de desafío”, “palabra de jactancia”) y de *beot* o *beotword* (literalmente “palabra de promesa”). Luego del artículo del filólogo islandés Stefán Einarsson de los años '30 del siglo pasado, el *beot* es reconocido como un elemento esencial del comportamiento de los hombres en la gran sala en las sociedades del norte y noroeste de Europa de la Alta Edad Media (Einarsson, 1934). Este autor ha demostrado en particular, de manera convincente, que *gylp* y *beot* no son dos realidades distintas, sino una sola forma de comportamiento, que puede asemejarse al *heitstrenging* de las sagas islandesas y al *gab* de los textos épicos escritos en antiguo francés. Estos desafíos intercambiados “sobre la copa”, por retomar una expresión de *Beowulf* (v. 481), son muy frecuentes en los textos y se conocen muy bien las reglas.

De todos modos, se puede observar la inserción de estos intercambios formales de palabras en el transcurso del banquete y realizar deducciones acerca de su significado. En *Beowulf*, pareciera que estos intercambios de desafíos y de “pruebas” tenían lugar principalmente en dos momentos del banquete. En primer lugar, se desarrollaban a comienzos de la *potatio*, en el momento en que empezaba a circular la copa. De este modo, Beowulf declara desde el inicio del juego, incluso antes de ocupar su lugar, que tiene planeado liberar al Heorot (la sala de banquetes de los daneses) del monstruo Grendel que la acecha (*Beowulf*, vv. 612-641). Por su parte, Hunferth, el principal consejero del rey danés Hrothgar, se enfurece con Beowulf apenas éste se instala en su lugar en la sala (*Beowulf*, vv. 499 y ss.). Como se verá más adelante, el nuevo participante debe ser puesto a prueba inmediatamente, se le exige que clarifique su posición, sus intenciones; a la prueba se responde inmediatamente con una contraprueba. Más tarde en el banquete, incluso luego de la clausura oficial de los

festejos, el desafío podrá reiterarse (*Beowulf*, v. 675). El hecho de que esos dos momentos fueran elegidos por sobre otros para el intercambio de los desafíos es significativo; en efecto, allí se establecían las obligaciones recíprocas del señor y sus hombres.

El *beot* funcionaba entonces de la siguiente manera: los hombres reunidos, distanciados los unos de los otros, intercambiaban diversos desafíos en voz muy alta. Estos retos se hacían con el fin de que todos los oyeran, constituían una aserción oficial y pública que servía en particular para afirmar la fidelidad de los hombres hacia su señor: los hombres se comprometían de este modo a realizar por él una proeza particular, por ejemplo matar a un enemigo o nunca retroceder en batalla. En *Beowulf* los hombres anuncian la intención de realizar una retribución por la bebida que les será dada. Una vez recibida, el compromiso se reformula “sobre la copa”. Esta promesa sobre la copa es conocida en el mundo escandinavo, donde se le llama *bragarfull*, literalmente “copa de promesa”. Helen Damico ha señalado que la palabra *ful* en *Beowulf* también designa la copa, pero únicamente en contextos “ceremoniales”; para ella, esto demuestra que se trataba de un solo y único ritual que se desarrollaba tanto en Inglaterra como en Escandinavia, un ritual de origen religioso (Damico, 1984: 54-57). Sin embargo, es difícil distinguir qué es “religioso” y qué “político” en los gestos y las prácticas del banquete heroico y no debería creerse que se trataba de una forma de “supervivencia pagana” propia de las sociedades germánicas. De hecho, se encuentra este tipo de indicios en muchos textos heroicos, tanto celtas como germánicos. Es el caso, por ejemplo, del poema galés *Canu Aneirin* (A.32), en el cual los hombres se dan ánimos por medio de desafíos; o del *Ciclo de Ulster*, donde el joven Cuchulainn declara que matará a los tres hermanos MacNehta, enemigos jurados del rey Conchobar (lo que realiza con éxito) (*Táin Bó Cúalnge*, ll. 1060-1067). Esto no es privativo del norte de Europa; como se ha mencionado, los desafíos también se encuentran en los poemas homéricos y en las canciones de gesta francesas de la Edad Media central.

En *Beowulf* el desafío se hace a menudo *beore/wine druncen* (vv. 531 y 1467). Esta expresión, que significa literalmente “habiendo bebido el *beor*/vino”, no debe ser interpretada como “ebrio de cerveza” o “tomado de vino”, sino como “satisfecho de vino/cerveza” (Robinson, 1985: 77-78; Magennis, 1985: 159-164). Los hombres no pronuncian palabras aventuradas y audaces porque hayan bebido de más: si el poeta indica que Hunferth interroga a Beowulf *beore druncen* (*Beowulf*, v. 531), esta no es una manera de sancionar al personaje. Hunferth, “habiendo bebido el *beor*”, desempeña

el rol que le corresponde en el interior del *comitatus*, es decir, someter a prueba las intenciones de Beowulf y su capacidad de responder sobre el increíble desafío que acaba de pronunciar. *beore druncen*, los hombres reconocen haber recibido la bebida, constatan que su jefe ha cumplido ceremonialmente su parte del contrato y repiten su compromiso inicial: “los hombres bebieron el vino” (*Beowulf*, v. 1233). Por lo tanto, esos dos momentos son complementarios, enmarcan la otra gran actividad del banquete: la entrega de tesoros, armas, anillos y, sobre todo, bebida del señor a sus hombres. Hacen posible el don al establecer una confianza y lo reconocen al poner de manifiesto la deuda contraída. Parece haber allí un ritual con reglas bien establecidas, que consiste en la sucesión de una invitación, un desafío, una entrega de regalos y la promesa de su devolución.

Al menos así transcurría el ritual en su forma ideal, porque a menudo los participantes lo manipulaban a su antojo. Era posible prometer más de lo previsto, desafiar por encima de lo esperado: poniendo la vara muy alta, un orador podía aspirar a un lugar privilegiado en la jerarquía del *comitatus*. Esto es claramente lo que hace Beowulf al llegar a Heorot. Pese a ser un joven guerrero sin experiencia, pretende acabar con Grendel, que durante muchos años se ha burlado de los daneses más valientes. Semejante desafío, acompañado de toda la solemnidad de su llegada a la cabeza de una tropa armada, no puede sino causar la réplica inmediata y el duro interrogatorio de Hunferth, quien, dice el poeta, “no admitía en esta tierra media que otro hombre excepto él mismo llevase a cabo grandes acciones bajo los cielos” (*Beowulf*, vv. 503-505). En esta frase, Hunferth expresa el pensamiento de todos los daneses que durante años han sido abrumados por Grendel; ¿cómo puede este presumido lograr el éxito dónde los mejores han fracasado? Con su primer desafío Beowulf se convierte en el centro de atención. Se puede afirmar que manipula el ritual: lejos de pronunciar un desafío razonable, se ubica inmediatamente en un posición dominante sobre los otros ocupantes de la sala al efectuar una hazaña para el rey Hrothgar allí donde todos los otros han fracasado. La respuesta de Hrothgar y del *comitatus* frente a este verdadero ataque es entonces intensa: inmediatamente, Hunferth sale a la palestra; Hrothgar repite los lazos de parentesco de Beowulf, pero insiste sobre la deuda que su padre Ecgtheow contrajo con él, como si quisiera reducir el alcance del *beot* del protagonista (*Beowulf*, vv. 456-490); Wahltheow, la esposa del rey, fuerza finalmente a Beowulf a reiterar su desafío sobre la copa, es decir sobre “la bebida ingerida” (*Beowulf*, vv. 630-638). Todo esto, por supuesto, se hace con decoro, nadie se insulta verdaderamente, incluso si las cosas se

dicen con precisión. En cambio, una vez vencido y herido Grendel, una vez que Beowulf ha tenido éxito en su misión, entonces su promesa inicial, que lo había ubicado implícitamente por encima de todos los otros ocupantes de la sala, cobra todo su sentido. Hrotgar multiplica los regalos, pero en la posición en que ha quedado no puede más que ofrecer su sucesión. Beowulf, puede permitirse ahora ser un gran príncipe y declinar la oferta que se le hace. Si *Beowulf* es una suerte de espejo principesco, (10) se tiene allí un ejemplo de “buena” manipulación del juego de desafíos y promesas: prometer más de lo debido es adelantarse, es adquirir un lugar prominente en el *comitatus*; es también el medio para mostrarse generoso.

Una de las formas en que la competencia se desarrollaba entre los hombres era entonces prometer más de lo previsto, desafiar por encima de lo esperado a fin de “tener una opción” a un lugar privilegiado dentro de la jerarquía de la banda. Esto es lo que revela en el episodio de *Beowulf* la reacción de Hunferth, que con justa razón considera el reto del protagonista un desafío a su propia posición dentro de la sala. Hunferth somete entonces al héroe a un duro interrogatorio, recurriendo al mismo tipo de juego y poniendo así en duda el valor guerrero y el renombre de Beowulf. Éste no se ha jactado de sus hazañas pasadas, pues el rumor lo ha precedido: habría perdido un concurso de natación en el mar contra un tal Breca (*Beowulf*, vv. 506-524). Hunferth comienza entonces a poner en duda no solamente el valor guerrero sino también la madurez de Beowulf y su capacidad para juzgar correctamente la situación; no habría solamente perdido un concurso, sino que además semejante competencia habría sido ridícula, un signo de inmadurez, una locura de juventud llevada a cabo “por la tonta vanidad” (*Beowulf*, v. 509). La respuesta de Beowulf a la provocación de Hunferth se desarrolla en cinco puntos (*Beowulf*, vv. 530-606): primero, argumenta que Hunferth está ebrio, “enardecido por la cerveza”, y no sabe lo que dice; después, el desafío ciertamente tuvo lugar en la adolescencia de los dos héroes, pero niega que haya sido una locura, fue honorable; Breca tampoco venció a Beowulf, durante la mayor parte del combate él permaneció “pegado a su rueda”, como se dice en el tour de Francia.(11) Si Beowulf finalmente se distanció fue sobre todo porque fue atacado por monstruos marinos, de los cuales mató nueve. Finalmente, contraataca y acusa a Hunferth de no haber logrado liberar a los daneses de *su* monstruo, Grendel, mientras que él mismo, Beowulf, convertido en un reputado matador de monstruos en su primera hazaña, lo conseguirá. El ritual del *beot* consiste entonces en un “concurso de vanagloria”, que prolonga y anticipa en palabras las hazañas de los guerreros. Los discursos, así como la hazaña,

tienen su rol en la competición interna permanente del grupo y contribuyen a establecer su jerarquía interna. En este sistema, un hombre que “cierra la boca” sería tan denostado como un cobarde en la batalla. El espejo principesco del *Beowulf* insiste así en la necesidad de dominar el arte de la oratoria, ya que existe un discurso competitivo que eleva o humilla y cuyo rol en las definiciones de las jerarquías es plenamente performativo.

Por lo tanto, no es inútil en este contexto hacer prueba de una cierta desmesura en la jactancia, con la condición, por supuesto, de estar a la altura de la situación. La infancia de Cuchulainn ilustra bien esta cuestión: el héroe (que aún no tiene siete años) compite contra los otros niños en todas las áreas de juego y en cada una resulta vencedor. Amenaza con darles una paliza si no se colocan bajo su protección, lo que le permite someterlos y convertirse a sus siete años en un miembro de la corte del rey Conchobar (*Táin Bó Cúalnge*, ll. 803-813). Más tarde, destruye sucesivamente las armas y los carros que el rey le confió y declara en cada oportunidad “estas armas/estos carros no son buenos, mi dignidad no proviene de ellos”, hasta que el rey se ve obligado a darle los suyos propios, lo que convierte *de facto* a Cuchulainn en su campeón (*Táin Bó Cúalnge*, ll. 934 y ss.). El joven demuestra una inmensa sed de gloria, que lo lleva a responder a la menor solicitud y a ir más allá sin cesar, hasta conseguir la mayor hazaña: hacer frente él solo durante muchos días a todo un ejército que viene a invadir el Ulster. Si bien sus hazañas reales son ciertamente inmensas, son su jactancia y su apetito de honor los que explican su brillante ascenso.

Otra manera de participar en el juego de los desafíos consiste en aprovecharse de la embriaguez de los otros para hacerles pronunciar promesas exageradas y así tenerlos, como quien dice, bajo su influencia. Un ejemplo clásico nos llega por la *Jómsvíkinga Saga*, una saga islandesa de principios del siglo XIII, que evoca entre otros episodios los altercados de Jómsvíkings –una banda armada escandinava establecida en las costas meridionales del mar Báltico– con el rey danés Sveinn Barba de Horquilla. La historia relata cómo este último, deseoso de asegurarse la ayuda de los Jómsvíkings contra los noruegos, propuso en un banquete funerario pronunciar desafíos “como era la costumbre en los banquetes, por diversión y por la gloria”. Elige estratégicamente el fin de la fiesta porque “descubre que todos ellos están prácticamente muertos de la borrachera, de tal manera que ya están bastante locuaces y felices y que parece insignificante hablar de aquello que, sin duda, él quisiera en lo posible evitar” (*Jómsvíkinga Saga*, cap. 27). Luego de haber anunciado él mismo que se comprometería

a expulsar de su reino al rey de Inglaterra, Æthelred, entonces Sveinn exhorta a Sigvaldi, el jefe de los Jómsvikings, a que haga también una promesa. Sigvaldi toma entonces el compromiso de asolar Noruega y de expulsar al *jarl* Hákon. Durante la noche, la esposa de Sigvaldi, Astrid, despierta a su marido y le pregunta si recuerda los desafíos que se habían pronunciado; éste los había olvidado completamente. Entonces, ella le brinda consejos prudentes para que él pueda, al día siguiente, volcar la situación a su favor. Mientras que Sveinn esperaba que Sigvaldi partiese inmediatamente en su campaña contra Hákon y olvidara la promesa que él mismo había hecho, el jefe de los vikingos consigue por su parte arrebatar sesenta naves a los daneses obligándolos a partir inmediatamente en la expedición contra Inglaterra, cumpliendo así su promesa y desplazándose a Noruega. En esta historia, el engañador es engañado, pues Sveinn es forzado a cumplir su desafío.

Por supuesto, este relato tardío no debe ser tomado como la exposición de los verdaderos motivos de la conquista danesa de Inglaterra en 1013; esta saga, más que otras, altera los acontecimientos, por ejemplo, uniendo personajes que han vivido por lo menos a un siglo de distancia (Boyer, 1982: esp. 13). Pero la práctica misma está descrita con mucho humor y detalles. El término “diversión” utilizado por Sveinn para referirse a los intercambios de desafíos parece en este aspecto muy significativo, en particular porque está unido al término “gloria”. El intercambio de desafíos es así una manera de pasar el tiempo en la sala de los banquetes, pero de forma honorable, que proporciona gloria a quienes se entregan a ello porque tiene un efecto concreto sobre la principal actividad a la que se dedican los hombres, a saber, la guerra. Como los juegos de mesa, se trata de un juego de gente honorable pero que también permite acrecentar el honor; es además un discurso performativo.

El desafío de la *Jómsvíkinga Saga* constituye un contrapunto a los realizados por Beowulf o Cuchulainn: en lugar de pronunciar un desafío con la intención de obedecerlo, Sveinn lo hace con el fin de forzar a su interlocutor a sobrepasarse y esto es lo que el autor condena. Honor y discurso están, pues, presentes en el contexto de un entretenimiento noble nunca inocente, en el cual la embriaguez hace pronunciar palabras que en ocasiones conllevan graves consecuencias. Se ha hablado más arriba de una “buena” manipulación del juego de desafíos y promesas, como si los personajes de los textos literarios utilizaran una institución existente de una manera que a veces los autores aprueban y que otras veces condenan. Un punto a favor para Beowulf y un punto en contra para Sveinn. Esto es en parte verdad, ya que puede observarse en

ocasiones una habilidad, una capacidad de servirse de un tipo de ritual para el propio ascenso en aquellos que participan de un juego. Pero si los textos poéticos, inclinados a “formalizar”, hacen del *beot* una práctica ritualizada, no es seguro que se hayan seguido en la realidad reglas tan estrictas como los textos sugieren; a pesar de lo dicho más arriba sobre el sentido de la expresión *beore druncen*, no se debe olvidar que los desafíos se preparaban a menudo en un contexto de avanzado alcoholismo. No se debe creer, por lo tanto, que las prácticas podían representar una clase de desviación del ritual “puro”, a la vez colectivo y jerárquico, ideal y que permite asegurar a un tiempo la fidelidad al jefe y la cohesión, incluso la unión del grupo. En cambio, es importante reconocer que el modo de funcionamiento de estas bandas armadas suponía una redefinición constante de sus jerarquías y no únicamente de los lugares de los subordinados. Sobre esto tratará la última parte de este artículo.

3. Combates y matanzas

El juego de desafíos y promesas aparece principalmente como un ritual de la palabra. La presión que se ejercía sobre quienes se entrega banal mismo podía ser considerable, aunque normalmente se esperaba que quedase reducida a lo psicológico. Pero la embriaguez y los desafíos, llevados al extremo, podían dar lugar a la violencia pura y simple. Irse a las manos significaba apartarse de los límites aceptables del entretenimiento noble y de la buena compañía, pero también podía ser una manera de poner fin a una conversación en la cual uno se encontraba en una posición delicada. ¿Podría serla riña la continuación del entretenimiento por otros medios?

En los textos literarios que transmiten el ideal del *comitatus*, la bebida compartida tiene el doble efecto de crear lazos de paz entre los bebedores y de dirigir la violencia hacia el exterior, hacia el otro. En el interior, la bebida compartida significa *pax*, *caritas* y *fraternitas*; hacia el exterior significa *rebellio*, *sedition* y *conjuratio* (Kaiser, 2002: 135-136). Pero esta visión ideal del funcionamiento del *comitatus* debe ser fuertemente matizada, ya que los textos muestran que se luchaba entre los miembros del grupo quizás casi tanto como contra los enemigos externos. De hecho, si bien la sala era oficialmente un espacio de paz, la violencia estaba omnipresente; aunque ilegal y condenada, la violencia interna constituía entonces un elemento central del funcionamiento de una banda armada. La condena de la violencia no solo en presencia

del rey, sino también en todo espacio donde éste ejercía una autoridad, es un rasgo recurrente de los códigos legales “bárbaros”, lo cual señala, precisamente, su omnipresencia. (12) Ciertamente, la embriaguez puede explicar en parte la ubicuidad de la violencia, (13) sin embargo hay otros elementos a tener en cuenta como la importancia de la cuestión del honor que impulsaba a los hombres a luchar o también la violencia misma que caracterizaba a la sociedad en su totalidad. Para Eric John (1966: 132), “la sociedad anglosajona era tan violenta que las luchas y la guerra eran un elemento central en su vida política e incluso era su estilo de vida (*way of life*)”.

El código legal atribuido a los reyes de Kent Hlothre y Eadric (fines del siglo VII) establece una gradación de compensaciones con el fin de prevenir una escalada *ðær mæn drincen* (“allí dónde los hombres beben”): en primer lugar, si un hombre toma el vaso de otro, luego si un hombre desenvaina su arma y finalmente si se derrama sangre (*Hlothre y Eadric*, 12-14). Este texto sugiere que los legisladores reconocían que, si dejaban desarrollar sin obstáculo las primeras provocaciones –relativamente inofensivas– se condenaban a ver la violencia desplegarse en toda su amplitud. También evoca esta escalada de tensión un poema del *Libro de Exeter*, titulado *La Vanidad*. Comienza con “un intercambio de palabras”, luego se busca “un lugar para el fresno” (es decir, una ocasión para blandir las lanzas), aumenta el ruido y el “clamor de los discursos” (vv. 15-19). Estas provocaciones –un vaso arrancado, un tablero de juego volcado, un desafío proferido, un asiento ocupado, una espada desenvainada– eran sin lugar a dudas incesantes entre los jóvenes y adolescentes que integraban las bandas armadas, cuya actividad principal era la guerra.

La inestabilidad de las bandas armadas, fundadas sobre lógicas de reciprocidad, tanto como de jerarquía y de fidelidad incondicional, era entonces un rasgo permanente de su funcionamiento. El mismo no era privativo de Europa del norte; se puede observar para la misma época en las regiones meridionales, como la España visigoda. Como ha señalado Sabrina Orłowski (2010: 90) a propósito de los *fidelis regis* del reino de Toledo, la inestabilidad del poder regio estaba estructuralmente ligada a los inestables vínculos entre los reyes y sus fieles, cuya relación “debe ser pensada en términos de lógicas recíprocitarias, siempre penetradas de tensiones y conflictos”. En Inglaterra, Irlanda o Escandinavia durante la Alta Edad Media son incontables el número de bandas cuyo jefe fue masacrado por sus hombres, quienes eligieron a su vez un nuevo señor dentro de su seno; este es el caso, entre muchos otros, de un soberano de todos modos

eficaz y conquistador como el rey merciano Æthelbald, asesinado por sus propios hombres en 757 (Keynes, 1999).

Claramente, la violencia y los asesinatos no solo afectaban la relación entre los jefes y sus hombres, sino también la de estos últimos entre sí. Sería ocioso referir todos los ejemplos de luchas entre los hombres de un mismo señor existentes en la literatura medieval de la Europa del norte. Nos conformaremos con cerrar este artículo con un ejemplo extraído, nuevamente, de la infancia de Cuchulainn. El joven héroe, como hemos visto, se afirma lentamente en el entorno del rey Conchobar gracias a sus hazañas deportivas, a su jactancia desmesurada y a su apetito de gloria. Pero también por sus asesinatos, el más emblemático de los cuales es, sin ninguna duda, el del formidable perro guardián de la casa del herrero Culann (*Táin Bó Cúalnge*, ll. 820-920). Eliminando físicamente al animal, el héroe se impone como el único protector del hogar, que promete vigilar tan bien como lo hizo el perro, y de la corte de Conchobar, puesto que esa noche el perro había sido dejado en libertad para dar seguridad a la banda del rey, que estaba celebrando. Esta sustitución del feroz can por el héroe, que convierte a este último en el verdadero defensor del rey y en el indispensable guerrero que se revelará más tarde en los posteriores episodios de los saqueos, es de tal importancia que le otorga al joven héroe su nombre, *Cu-chulainn*, el perro de Culann.

4. Conclusiones

Las bandas armadas de la Alta Edad Media se caracterizaban por una muy fuerte inestabilidad. Puesto que estaban en perpetua redefinición y recomposición, su violencia no se canalizaba solamente hacia el exterior, sino también hacia el interior para hacerlas funcionar. Los lugares de honor, las relaciones de privilegio con el jefe, los elogios, las misiones de confianza, los dones, las armas, todo se renegociaba constantemente, nada estaba definitivamente adquirido. Era necesario reafirmar la posición en cada ocasión, hacer los desafíos más audaces, mostrar el valor y, por supuesto, luchar. Por ello no es de extrañar que el juego haya constituido una actividad típica de esta cultura guerrera: las competiciones deportivas, así como los juegos de mesa, reproducían en miniatura una persecución o un combate. Siempre había un perdedor y un ganador. Del juego a la riña, pasando por el ritual de los desafíos y promesas, eran numerosas las actividades de los hombres de esta sociedad heroica que tenían carácter competitivo. Cuando el

comitatus no se hallaba en una expedición, estos pretendían continuar simbólica y realmente la eterna emulación interna.

Notas

* “La compétition dans les bandes armées de l’Europe du Nord au haut Moyen Âge.”
Traducción de Sabrina Orłowski y Pablo Sarachu.

(1) Una parte importante del presente artículo constituye una adaptación de dos textos publicados en Gautier (2006: esp. 187-223) y (2012).

(2) Cf. los señalamientos generales de Goetz (1995). Para un estudio de esta institución abarcativa de toda la Europa del norte y del noroeste, cf. Enright (1988 y sobre todo 1996). El caso irlandés es estudiado por McCone (1988). Las situaciones propias de Gran Bretaña son analizadas en Evans (1997).

(3) Pensamos particularmente en los poemas supuestamente compuestos por el rey noruego Harald el Severo en ocasión de la batalla de Stamford Bridge, poemas que nos han llegado a través de Snorri Sturluson en la *Haralds saga Sigurðarsonar*, caps. 91 y 92.

(4) Pollington (2003: 208-215) ofrece un buen resumen del principio de los enigmas anglosajones. Cf. también Orchard (1999: 171).

(5) Este rasgo es compartido con los sistemas políticos de la Europa meridional en la misma época (Dumézil, 2012).

(6) Para referencias más precisas sobre estos hallazgos arqueológicos, Gautier (2012: 78-80).

(7) El artículo expone las diferentes reconstrucciones propuestas para este juego. La más probable se inspira en un juego lapón de *tablut*, descrito a partir del siglo XVIII, que es sin duda su heredero.

(8) Bourgeois (2012) muestra que el ajedrez aparece en Francia en el curso del siglo X, aunque se difunde más tardíamente en el norte de Europa.

(9) Dobbie (1942: 29). Sin embargo, se han ofrecido otros sentidos para el término *peorð*, tan diversos como “gaznate” y “manzano”, por lo que conviene guardar prudencia.

(10) Es la hipótesis desarrollada por Crépin (1998).

(11) “Il est resté «dans sa roue»”, en el original, hace referencia a una expresión propia de la jerga usada en el ciclismo (N. del T.).

(12) Halsall (1998: esp. 7-8) cita así el Edicto de Rotario, 36-38; el *Pactus Legis Salicae*, 63 y los códigos anglosajones de *Ine*, 6, y *Alfred*, 7 y 38.

(13) Kaiser (2012: 18): *in vino feritas*

Bibliografía

Bayless, M. (2002). Alcuin’s *Disputatio Pippini* and the Early Medieval Riddle Tradition (pp. 157-178). En Halsall, G. (ed.). *Humour, History and Politics in Late Antiquity and the Early Middle Ages*. Cambridge: Cambridge University Press.

Bayless, M. *Alea, Tæfland* Related Games: Vocabulary and Context (pp. 9-27). En: O’Brien O’Keefe, K. y Orchard, A. (Eds.). *Latin Learning and English Lore. Studies in Anglo-Saxon Literature for Michael Lapidge*, vol. 2. Toronto: University of Toronto Press.

Beowulf. Ed. y trad. Crépin, A. (2007). París: Le Livre de Poche.

Bourgeois, L. (2012). Introduction et mutations du jeu d’échecs en Occident (X^e-XIII^e siècle) (pp. 23-32). En Grandet, M. y Goret, J.-F. (eds.). *Échecs et trictrac. Fabrication et usage des jeux de table au Moyen Âge*. París: Errance.

Canu Aneirin. Ed. Jackson, K. H. (1969). *The Gododdin: The Oldest Scottish Poem*. Edimburgo: Edinburg University Press.

Crépin, A. (1988). Beowulf: monstre ou modèle? *Études anglaises*, 4, pp. 387-398.

Damico, H. (1984). *Beowulf’s Wealththeow and the Valkyrie Tradition*. Madison: University of Wisconsin Press.

Dumézil, B. (2012). Les jeux de société (V^e-XI^e siècle): entre convivialité et compétition (pp. 45-58). En Bougard, F., Le Jan, R. y Lienhard, T. (eds.). *Agôn. La compétition, V^e-XII^e siècle*. Turnhout: Brepols.

El libro de Exeter. Ed. Krapp, G. P. y Dobbie, E. V. K. (1936). *The Exeter Book*. Nueva York: Columbia University Press.

Einarsson, S. (1934). Old English *beot* and Old Icelandic *heitsrenging*. *Proceedings of the Modern Language Association*, 49, pp. 975-993.

El sueño de Macsen. Trad. y ed. Jones, G. y Jones, T. (2000). *The Mabinogion*. Londres: Everyman's library.

Enright, M. J. (1988). Lady With a Mead-Cup: Ritual, Group Cohesion and Hierarchy in the Germanic Warband. *Frühmittelalter Studien*, 22, pp. 170-203.

Enright, M. J. (1996). *Lady with a Mead Cup: Ritual, Prophecy and Lordship in the European Warband from La Tène to the Viking Age*. Dublín: Four Courts Press.

Evans, S. S. (1997). *The Lords of Battle: Image and reality of the comitatus in Dark-Age Britain*. Woodbridge: Boydell and Brewer.

Finley, M. I. (1986). *Le monde d'Ulysse*. París: Ed. La Découverte.

Gautier, A. (2006). *Le festin dans l'Angleterre anglo-saxonne, V^e-XI^e siècles*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.

Gautier, A. (2012). Les activités compétitives au sein des bandes armées de l'Europe du Nord au haut Moyen Âge (pp. 75-91). En Bougard, F., Le Jan, R. y Lienhard, T. (eds.), *op. cit.*

Goetz, H.-W. (1995). Social and Military Institutions (pp. 450-480). En Mc Kitterick, R. (ed.). *The New Cambridge Medieval History*, vol. 2. Cambridge: Cambridge University Press.

Halsall, G. (1998). Violence and Society in the Early Medieval West: An Introductory Survey (pp. 1-45). En Halsall, G. (ed.). *Violence and Society in the Early Medieval West*. Woodbridge: Boydell Press.

Helmfrid, S. (2005). *Hnefatafl. The Strategic Board Game of the Vikings*. Publicado en línea en <http://hem.bredband.net/b512479/>.

John, E. (1966). *Orbis Britanniae and Other Studies*. Leicester: Leicester University Press.

Jómsvíkinga Saga. Trad. Boyer, R. (1982). *Vikings de Jónsborg: Jómsvíkinga Saga*. Bayeux: Éditions Heimdal.

Liebermann, F. (Ed.). (1903). *Die Gesetze der Angelsachsen. Bd I: Text und Übersetzung*. Halle: M. Niemayer.

Magennis, H. (1985). The *Beowulf* Poet and his *druncne dryhtguman*. *Neuphilologische Mitteilungen*, 86, pp. 159-164.

Kaiser, R. (2002). *Trunkenheit und Gewalt im Mittelalter*, Colonia: Böhlau.

Keynes, S. (1999). Æthelbald (pp. 11-13). En Lapidge, M. et alii (eds.). *The Blackwell Encyclopaedia of Anglo-Saxon England*. Oxford: Wiley-Blackwell.

McCone, K. R. (1988). Werewolves, cyclopes, *díberga*, and *fianna*: Juvenile delinquency in Early Ireland. *Cambridge Medieval Celtic Studies*, 12, pp. 1-22.

Orchard, A. (1999). Enigmata (p. 171). En Lapidge, M. et alii (eds.), *op. cit.*

Orlowski, S. S. (2010). *Fideles regis* en el reino visigodo de Toledo: aproximaciones para su estudio desde las prácticas recíprocitarias, *Miscelánea Medieval Murciana*, 34, pp. 83-91.

Picard, J.-M. (2012). *Agonregale*: épreuves sportives et enjeux politiques en Irlande médiévale (pp. 59-73). En Bougard, F., Le Jan, R. y Lienhard, T. (eds.), *op. cit.*

Poemas rúnicos. Ed. Dobbie, E. V. K. (1942). *The Anglo-Saxon Minor Poems*. Nueva York: Columbia University Press.

Pollington, S. (2003). *The Mead-hall: The Feasting Tradition in Anglo-Saxon England*. Hockwold-cum-Wilton: Anglo-Saxon Books.

Robinson, F. C. (1985). *Beowulf and the Appositive Style*. Knoxville: University of Tennessee Press.

Tácito, *Germania*. Ed. Perret, J. y Ozanam, A.-M. (1997). *Vie d'Agricola - La Germanie*. París: Les Belles Lettres.

Táin Bó Cúalnge. Ed. O'Rahilly, C. (2008). *CELT* (Corpus of Electronic Texts). Publicado en línea en <http://www.ucc.ie/celt/published/G301035/index.html>. Trad. Guyonvarc'h, C.-J. (1994). *La Razzia des vaches de Cooley*. París: Gallimard.

Veblen, T. (1899). *The Theory of the Leisure Class*. Nueva York: Macmillan.

Fecha de recibido: 24-08-2013

Fecha de aceptado: 29-11-2013

Fecha de publicado: 20-12-2013

Esta obra está bajo licencia
[Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/argentina/)